

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP
PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJA SAMA PESERTA DIDIK
(Studi *Quasi Experiment* Pada Mata Pelajaran IPS Peserta Didik Kelas VII
SMP Negeri 3 Garut)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh:

Gina Amalia

20816010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU SOSIAL BAHASA DAN SASTRA
INSTITUT PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP
PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJASAMA PESERTA DIDIK**

(Studi *Quasi Experiment* pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 3
Garut)

Oleh :

**Gina Amalia
20816010**

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I,

**Dr. Tetep, M.Pd.
NIDN. 041395740**

Pembimbing II.

**Eldi Mulyana, M.Pd.
NIDN. 0430118507**

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan IPS

**Eldi Mulyana, M.Pd.
NIDN. 0430118507**

LEMBAR PENGESAHAN
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJA SAMA
PESERTA DIDIK

Oleh:

GINA AMALIA

Skripsi ini diajukan pada tanggal 29 juni 2024

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Dr.Lili Dianah , M.Pd
NIDN.0009066704

Eldi Mulyana, M.Pd
NIDN. 0430118507

Sudarmi, M.Pd
NIP. 19760424202009003

Disahkan Oleh :

Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial dan Sastra

Dr. Lina Siti Nurwahidah., M.Pd
NIP. 196805271993032001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gina Amalia
NIM : 20816010
Tahun Angkatan : 2020
Program Studi : Pendidikan IPS

Menyatakan bahwa penulisan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Peningkatan Kemampuan Kerjasama Peserta Didik** ” adalah benar-benar karya saya sendiri dan bukan hasil jiplakan/saduran karya orang lain.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya. Bilamana di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini, saya bersedia mempertanggung jawabkannya.

Garut, 29 Juni 2024

Yang menyatakan,

Gina Amalia

20816010

LEMBAR PERSEMBAHAN

Motto :

“ Orang lain ga akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita yang mereka ingin tahu hanya *success stories* nya . Kelak diri kita dimasa depan akan bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini . Berjuanglah untuk diri sendiri , tetap semangat ya”

Persembahan

Karya ini kupersembahkan untuk dua orang terhebat didunia ini , ibu dan bapak yang selalu menjadi alasan utama untuk terus berjuang dalam melewati semua proses. Keluargaku, yang doanya tak pernah putus dan tak henti-hentinya memberiku dukungan. Serta semua pihak yang bertanya “ Kapan sidang?” , “ Kapan Wisuda?” , “Kapan Nikah?” dan sejenisnya . Kalian adalah alasanku untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas rahmat-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan serta petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Nizar Alam Hamdani, M.M., M.T., M.Si. selaku Rektor IPI Garut.
2. Ibu Dr. Lina Siti Nurwahidah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Bahasa dan Sastra (FPIPSBS).
3. Bapak Dr. Tetep , M.Pd. selaku Wakil Rektor II dan Dosen Pembimbing I, terimakasih atas bimbingan, arahan, dan kesabaran dalam membimbing penulis sepanjang menyusun skripsi ini. Ilmu dan masukan yang diberikan beliau sangat berharga bagi perkembangan pengetahuan penulis.
4. Bapak Eldi Mulyana, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan IPS , Wali dosen dan Dosen Pembimbing II yang tiada hentinya memberikan bimbingan , arahan , perhatian , membantu penulis menyempurnakan skripsi ini. Saran dan masukan beliau telah membantu meningkatkan kualitas penelitian penulis.
5. Seluruh dosen program studi Pendidikan IPS IPI Garut yang telah membekali ilmu dan dukungan dalam menyusun skripsi ini.
6. Bapak Dr. H. Agus , M.Pd selaku Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Garut yang telah memberikan perizinan dan memberikan kesempatan dalam proses penelitian
7. Ibu Hj. Tina Rosalina, S.E selaku guru IPS Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Garut yang telah banyak membantu dan memberikan support selama proses penelitian.
8. Seluruh peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Garut khususnya kelas VII-H dan VII-J yang telah bersedia menjadi partisipan peneliti.

9. Kedua orang tua tercinta saya Bapak Yayan Herliana dan Ibu Ai Nurhasanah , serta seluruh keluarga besar yang peneliti sayangi dan cintai yang selalu mendo'akan setiap langkah, mendukung , memberikan perhatian dan kepercayaan kepada peneliti untuk menimba ilmu dalam bidang ilmu keguruan demi menggapai cita-cita agar dapat bermanfaat bagi banyak orang .
10. Kepada adik peneliti Rizal Rizki Mubarak yang selalu menjadi motivasi bagi penulis agar menjadi orang sukses yang dapat membahagiakan keluarga kecil ini.
11. Sahabat terdekat saya Ratih sarah Ayu Lestari yang bersedia menjadi teman seperjuangan dalam berproses dari SD sampai saat ini terimakasih karna selalu menjadi garda terdepan saat penulis membutuhkan bantuan, terimakasih atas perjuangan bersama selama ini hingga semua dapat terselesaikan dengan baik.
12. Kepada member oenisme Fikri , Dhifa , Ahmad Nurodin , Amel , Astried , Silvi , Suntia , Lidya , Vina dan Winda yang selalu memberikan dukungan , semangat dan memberikan hal-hal konyol yang dapat menghibur peneliti Terimakasih telah menjadi rumah kedua dan selalu mendengarkan ocehan penulis.
13. Teruntuk Asri Rahmati , Anisa Fadhilah sahabat yang telah banyak membantu dan menemani proses penulisan tugas akhir ini dan selalu bertukar pikiran tentang proses skripsi ini yang telah saling memberikan semangat dan dukungan tiada hentinya .
14. Teman-teman PIPS angkatan 2020 terkhusus untuk kelas 4B, yang selalu kompak berjuang bersama sama, saling mengingatkan, saling support untuk berproses bersama sama.
15. Himpunan tercinta HIMADIKSOS telah menjadi wadah dalam mengenalkan dunia organisasi dalam perkuliahan. .
16. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih atas semua dukungan. Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Selama penyusunan skripsi ini, terdapat berbagai hambatan dan rintangan yang penulis hadapi, namun dengan segala pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, penulis tetap berusaha untuk dapat menyelesaikannya. Sehingga sudah tentu dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan baik dari segi materi, redaksi, serta teknik penyusunannya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati kritikan dan saran yang sifatnya membangun, sangat penulis harapkan demi perbaikan dalam penulisan di masa yang akan datang. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal atas bantuan dan dorongan yang telah diberikan. Akhirnya penulis berharap skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis dan dapat memberikan setitik sumbangan bagi kemajuan dunia pendidikan pada umumnya. Amiin

Alhamdulillahirabbilalamin

Garut , 29 Juni 2024

Gina Amalia

ABSTRAK

Gina Amalia (2024).” Judul Penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Peserta Didik (Studi Quasi Experiment Pada Mata Pelajaran IPS Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 3 Garut)”.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan kerja sama peserta didik pada pembelajaran IPS. Guru hanya berfokus pada satu sumber buku belajar dan jarang menggunakan media pembelajaran yang dapat mengasah kemampuan kerja sama pada peserta didik. Penelitian itu menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *Non Equivalent Control Grup Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di SMP Negeri 3 Garut, sampel yang digunakan Teknik *Purposive Sampling*. Adapun Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan instrumen tes, non tes dan dokumentasi Teknik analisis data menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas Uji Gain dan Uji T-Tes. Hasil penelitian 1) pada pretest didapat hasil Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.168 dan α sebesar 0,05 maka H_0 diterima atau tidak ada perbedaan yang signifikan dari pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol. 2) pada posttest didapat hasil Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 α sebesar 0,05 maka H_a diterima atau adanya perbedaan yang signifikan dari *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol 3) hasil pengujian pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap kemampuan kerja sama pada peserta didik dikelas eksperimen diperoleh nilai koefisien R *square* sebesar 0,572 atau 57,2 % dengan kategori sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga mampu untuk meningkatkan kemampuan kerja sama pada peserta didik dan tentunya ini dapat digunakan oleh pendidik dan khususnya pada mata pembelajaran IPS yang memiliki permasalahan yang sama.

Kata kunci: Media Ular Tangga Kemampuan kerja sama. Pembelajaran IPS

ABSTRACT

Gina Amalia (2024).” The title of this research is "The Effect of Using Snakes and Ladders Media on Increasing Students' Collaborative Ability (Quasi Experiment Study on Social Sciences Subjects for Class VII Students of SMP Negeri 3 Garut)."

This research was motivated by the low cooperation ability of students in social studies learning. Teachers only focus on one source of learning books and rarely use learning media which can hone students' collaborative skills. The research used a quantitative approach with quasi-experimental methods and a non-equivalent control group design. The population in this research were class VII students at SMP Negeri 3 Garut, the sample used was purposive sampling technique. The data collection techniques in this research are test, non-test and documentation instruments. Data analysis techniques use the Normality Test, Homogeneity Test, Gain Test and T-Test. Research results 1) in the pretest, Asymp results were obtained. Sig. (2-tailed) is 0.168 and α is 0.05, so H_0 is accepted or there is no significant difference between the pretest of the experimental class and the control class. 2) in the posttest, Asymp results were obtained. Sig. (2-tailed) is 0.000 and is 0.05, then H_a is accepted or there is a significant difference between the posttest of the experimental class and the control class. 3) the results of testing the effect of using snakes and ladders media on the collaborative abilities of students in the experimental class obtained the R square coefficient value amounting to 0,52 , 57,2% in the medium category. So it can be concluded that the use of snakes and ladders media is able to improve students' collaborative abilities and of course this can be used by educators and especially in social studies subjects which have the same problems.

Keywords: Snakes and Ladders , Media Collaborative ability , Social Studies Learning.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Tiada kata yang dapat mengungkap rasa syukur. Segala puji bagi Allah SWT. yang telah memberikan rahmat, karunia dan hidayah kepada umat manusia agar senantiasa hidup dalam kebajikan serta telah memberikan kemudahan dan kelancaran kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan dan penulisan skripsi ini . Serta tak lupa shalawat serta salam kepada junjungan alam yakni Nabi Muhammad SAW. yang telah menyerukan firman Allah SWT. kepada umat manusia dan semoga kita mendapat syafa'at di akhirat nanti. Aamiin. Atas ridho Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Peningkatan Kemampuan kerja Sama Peserta Didik”

Sebagai manusia biasa penulis menyadari penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan dan ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh penulis. Oleh karenanya atas kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, Penulis memohon maaf dan bersedia menerima kritikan yang membangun. Terakhir, harapan Penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Garut , 29 Juni 2024

Penulis ,

Gina Amalia

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
UCAPAN TERIMAKASIH	v
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Struktur Organisasi Skripsi	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Media Pembelajaran IPS	12
B. Kemampuan Bekerja Sama Pada Peserta Didik	19
C. Pembelajaran IPS	23
D. Penelitian Relevan	24
E. Kerangka Berfikir	32
F. Hipotesis.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Pendekatan dan Desain Penelitian	34
B. Lokasi Penelitian.....	35
C. Definisi Operasional Variabel	35
D. Populasi dan Sampel.....	36
1. Populasi Penelitian.....	36
2. Sampel Penelitian	37
E. Instrumen Penelitian	38
1. Instrumen Tes	38
2. Instrumen non tes.....	49

F.Teknik Analisis Data.....	51
1.Uji Normalitas	51
2.Uji Homogenitas	52
3.Uji Hipotesis	52
4.Uji Gain Ternormalisasi	53
G.Prosedur Penelitian	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A.Hasil Penelitian.....	56
B.Pembahasan	74
C.Temuan dan Keterbatasan Penelitian.....	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
A. Kesimpulan	83
B.Implikasi	84
C.Rekomendasi.....	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis Penelitian Terdahulu	28
Tabel 3. 1 <i>Non-equivalent Control Group Design</i>	35
Tabel 3. 2 Populasi Penelitian.....	37
Tabel 3. 3 Sampel penelitian.....	38
Tabel 3. 4 Kriteria Uji Validitas	40
Tabel 3. 5 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Soal	40
Tabel 3. 6 Rekapitulasi Perhitungan Validitas Soal Setelah Revisi.....	41
Tabel 3. 7 Rekapitulasi Perhitungan Validitas Kuesioner Media Pembelajaran ..	42
Tabel 3. 8 Rekapitulasi Perhitungan Validitas Kuesioner Media Pembelajaran Setelah Revisi.....	43
Tabel 3. 9 Rekapitulasi Perhitungan Validitas Kuesioner Kemampuan Kerjasama	43
Tabel 3. 10 Rekapitulasi Uji Coba Validitas Instrumen Kuesioner Kemampuan kerja Sama Setelah Revisi.....	44
Tabel 3. 11 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas	46
Tabel 3. 12 Hasil Uji Coba Realibitas Soal Instrumen	46
Tabel 3. 13 Klasifikasi Daya Pembeda	47
Tabel 3. 14 Hasil Daya Beda Soal	48
Tabel 3. 15 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	49
Tabel 3. 16 Skor Penilaian Pernyataan Positif dan Negatif.....	50
Tabel 3. 17 Kisi-kisi Angket Media Pembelajaran	50
Tabel 3. 18 Kisi-Kisi Angket Kemampuan Kerjasama	50
Tabel 3. 19 Interpretasi Gain Ternormalisasi.....	53
Tabel 4. 1 Kondisi Fisik Sekolah	59
Tabel 4. 2 Data Peserta Didik	59
Tabel 4. 3 Data Jumlah Pegawai	60
Tabel 4. 4 Hasil Belajar IPS.....	60
Tabel 4. 5 Uji Normalitas pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	61
Tabel 4. 6 Data Uji Normalitas Hasil Pretest kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	62
Tabel 4. 7 Tabel Hasil Belajar IPS.....	62
Tabel 4. 8 Uji Normalitas Posttest kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	63
Tabel 4. 9 Data Uji Normalitas Hasil Posttest kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	63
Tabel 4. 10 Tabel Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
Tabel 4. 11 Hasil Uji Gain Ternormalisasi Kelas Eksperimen	65
Tabel 4. 12 Hasil Uji Gain Ternormalisasi Kelas Kontrol.....	65
Tabel 4. 13 Gain Kelas Eksperimen	66
Tabel 4. 14 Gain Kelas Kontrol	67

Tabel 4. 15 Data Grup Statistik Uji Independent Sampel T-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	69
Tabel 4. 16 Data Hasil posttest Uji Independent Sample T-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	70
Tabel 4. 17 Hasil Perhitungan Nilai Mean Kelas Eksperimen	71
Tabel 4. 18 Skor Kemampuan Kerja Sama Kelas Eksperimen.....	72
Tabel 4. 19 Presentase Kemampuan Kerja Sama Kelas Eksperimen	72
Tabel 4. 20 Hasil Analisis Uji Regresi Linear Sederhana.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir	32
Gambar 4. 1 Peta Lokasi SMP Negeri 3 Garut.....	57
Gambar 4. 6 Presentase Kemampuan Kerja Sama Kelas Eksperimen.....	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dimasa kini menjadi sorotan yang penting , karena prosesnya yang seiring dengan perkembangan manusia yang semakin maju . Melalui pendidikan sebagai aspek kehidupan dikembangkan dengan adanya proses belajar dan pembelajaran . Untuk mengembangkan proses belajar dan pembelajaran sudah seharusnya guru dapat memanfaatkan media atau alat bantu yang dapat merangsang pembelajaran sehingga tercapainya tujuan yang sesuai dan tentunya dengan hasil yang optimal . Penggunaan media pembelajaran masa kini memiliki peranan yang sangat penting didalam komponen pembelajaran , dapat diakui bahwa media pembelajaran dibutuhkan untuk menciptakan kualitas manusia yang tidak hanya bergantung melalui transfer ilmu secara verbal. Pada saat ini media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan semangat belajar pada peserta didik agar peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik .Berkaitan dengan hal tersebut, peran media pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan dalam proses penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik.

Hal ini sesuai dengan pendapat Abdullah (2017) penggunaan media yang tepat akan turut menentukan tingkat keberhasilan proses pembelajaran begitu juga halnya dalam proses pembelajaran baik dalam menyampaikan materi , penanaman pengalaman , serta upaya membantu peserta didik untuk mengingat lebih lama pengalaman belajar yang telah diperoleh. Namun , pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) belum maksimal . Sebagian guru belum bisa memanfaatkan media yang kreatif pada saat kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Perkembangan globalisasi dan abad 21 menuntut dunia pendidikan khususnya tenaga pendidik dan pendidikan mengembangkan kecakapan hidup peserta didik. Oleh sebab itu, sebagai salah satu langkah mengembangkan kecakapan hidup tersebut guru sebagai pendidik perlu melaksanakan pembelajaran yang memfasilitasi, mengakomodasi, serta mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam berbagai aktivitas sehingga siap berada pada kehidupan masyarakat. Dengan melalui pendidikan dapat merubah pola pikir, moral dan dapat membantu manusia untuk mencapai proses pendewasaan dan kemandirian untuk bertahan hidup sebagai individu dan makhluk sosial. Pada Umumnya manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan antara satu dengan yang lainnya meskipun manusia dilahirkan dalam keadaan sendiri akan tetapi pada kenyataannya manusia itu membutuhkan antara satu dengan yang lainnya. Dalam kehidupan bermasyarakat disebut dengan adanya gotong royong atau saling membantu antara sesama. Kegiatan gotong royong merupakan nilai kerjasama yang terjadi antar manusia satu dengan manusia yang lainnya.

Pendidikan merupakan pondasi penting didalam pembentukan karakter dan keterampilan pada peserta didik. Salah satu aspek yang esensial didalam perkembangan peserta didik adalah kemampuan didalam bekerja sama atau kolaborasi yang memiliki peranan penting didalam kehidupan sosial. Dalam dunia pendidikan sendiri keterampilan bekerja sama merupakan hal penting yang harus dilaksanakan dalam pembelajaran, di dalam maupun di luar Sekolah. Kerjasama bisa mempercepat tujuan pembelajaran sebab suatu komunitas belajar hasilnya selalu lebih baik daripada individu yang belajar sendiri (Rohmah & Winaryati, 2019).

Sejalan dengan itu, pada abad ke-21 ini semua lembaga pendidikan berusaha untuk melatih peserta didik untuk menguasai keterampilan 4C yang merupakan singkatan dari *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Collaboration* (bekerjasama dengan baik), *Communication* (kemampuan

berkomunikasi), dan *Creativity* (kreativitas). Salah satu kemampuan yang harus dimiliki adalah *collaboration skill* yang artinya kemampuan bekerjasama, bersinergi, dapat beradaptasi dalam berbagi peran dan tanggung jawab, serta menghormati adanya perbedaan. Dengan memiliki kemampuan tersebut maka akan terjadi saling tolong menolong sehingga permasalahan yang dihadapi dapat selesai secara bersama-sama. Seperti pepatah mengatakan dua kepala lebih baik daripada satu kepala, yang dapat diartikan bahwa dengan adanya kerja sama, peserta didik dapat mengembangkan kepercayaan diri, menambah pengalaman hidup serta meningkatkan interaksi sosial yang akan membantu peserta didik dalam menjalani kehidupannya kelak (Rosita & Leonard, 2015).

Kemampuan kerjasama sangat diperlukan dalam proses pembelajaran terlebih lagi dalam kelompok, dengan adanya kerjasama dalam kelompok peserta didik akan saling membantu dalam menyelesaikan suatu pekerjaan, dengan pengalaman yang berbeda-beda akan melatih peserta didik untuk saling bertukar pikiran dalam menyelesaikan pekerjaannya, akan terjalin komunikasi yang baik antarsiswa, dan memudahkan peserta didik didalam menghadapi suatu permasalahan dalam pembelajaran (Sandrayati, 2021).

Dalam pembelajaran IPS kerjasama penting untuk dilakukan karena pembelajaran IPS mendidik peserta didik agar mampu dan terbiasa berinteraksi dengan sesama. Manusia sebagai makhluk sosial ingin hidup berkelompok, saling bekerjasama dalam melakukan pekerjaan, saling bekerjasama dalam masalah sosial sehingga dalam pembelajaran IPS guru diharapkan mampu menanamkan sifat dasar ini melalui pembelajaran. Selain itu, urgensi keterampilan kerjasama di sekolah juga diutarakan oleh Boessa (dalam Fauziah et al., 2019) yaitu, "Pentingnya seorang peserta didik memiliki keterampilan kerjasama, dengan mengkondisikan peserta didik untuk benar-benar memahami bahwa tidak ada satu orang yang dapat menyelesaikan semua tugas dengan tepat, kecuali dengan bekerja sama untuk mencapai tujuan". Kerjasama timbul karena adanya kesadaran dari setiap individu-individunya (*in-group*-nya) dan kelompok lainnya (yang

merupakan *out- group*-nya) terhadap kepentingan yang sama sehingga tercipta hubungan interaksi sosial yang positif karena mereka memiliki visi misi yang sama.

Namun seiring dengan perubahan zaman dan perkembangan teknologi yang cukup pesat dapat dirasakan cukup jelas bahwa terjadi kemerosotan, pada kenyataannya banyak peserta didik yang memilih untuk mengerjakan tugasnya sendiri, seolah-olah dia bisa mengerjakan tugasnya sendiri tanpa bantuan temannya ataupun orang lain. Sekolah, sebagai suatu lembaga yang memiliki tanggung jawab penuh terhadap pembentukan karakter peserta didik selain dari didikan orang tua, guru tidak hanya fokus menilai kognitif dan psikomotoriknya saja, akan tetapi guru juga menilai ranah afektif yang ada pada seorang anak agar sikap anak dapat tertata dengan baik sejak dini. Namun pada kenyataannya, apabila seorang guru membagi peserta didik dalam suatu kelompok pada saat pembelajaran terdapat siswa yang memilih-milih teman kelompok karena tidak mau dengan teman yang ini dan itu, dan dia ingin berkelompok dengan teman pilihannya sendiri.

Dengan demikian sebuah *treatment* media pembelajaran yang bersifat kooperatif dan membuat setiap kelompok saling bekerja sama dan tidak bersikap individualistik. Pada saat jam pembelajaran guru dapat menggunakan suatu media yang dapat menunjang dan membentuk sikap kerja sama antar peserta didik dan diharapkan mampu membawa dampak yang positif bagi kehidupan peserta didik. Untuk itu perlu adanya sebuah media pembelajaran yang memiliki pengaruh terhadap peserta didik bagi kemampuan kerjasama dalam suatu pembelajaran. Sehubungan dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu cermat dalam pemilihan dan atau penetapan media yang akan digunakannya. Kecermatan dan ketepatan dalam pemilihan media akan menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Media yang dipilih dan digunakan oleh guru adalah media yang dapat membuat peserta didik aktif serta mampu mengembangkan kreativitas sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh

peserta didik , maka dari itu perlu pembelajaran yang cocok untuk peserta didik mewujudkan pencapaian tujuan pembelajaran

Dalam pembelajaran banyak media-media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerja sama peserta didik , akan tetapi terdapat beberapa alasan peneliti memilih menggunakan media ular tangga diantaranya yaitu : media ular tangga ini jarang digunakan dalam proses pembelajaran dikelas , pada umumnya media ini berfungsi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik didalam melakukan kerja sama pada saat pembelajaran berlangsung . Media ular tangga ini membutuhkan kekompakan antara anggota kelompok didalam menjawab pertanyaan , mereka akan saling bekerjasama dengan baik karena waktu dalam mengerjakan tugas sudah ditentukan , adanya persaingan secara sehat dengan kelompok yang lain sehingga akan meningkatkan rasa solidaritas yang tinggi antar anggota dengan kelompok untuk mencapai suatu tujuan (memenangkan quis berbentuk ular tangga) .

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Irsal (Irsal, 2021) dengan Judul Penelitiannya “ Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD INP 12 Polewali Kecamatan Libureng Kabupaten Bone” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA Kelas IV SD INP 12 Polewali Kecamatan Libureng Kabupaten Bone.

Berdasarkan pengamatan awal peneliti didalam proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Garut yaitu kurangnya penggunaan media disaat pembelajaran, dimana pembelajaran hanya berfokus pada guru dan penggunaan media buku paket , media cetak (LKPD dan Gambar) media pembelajaran yang tidak bervariasi. Hal inilah yang menyebabkan peserta didik cenderung lebih cepat bosan dan kurang aktif , dan tidak adanya keinginan untuk mengikuti pembelajaran didalam kelas karena hanya mendengarkan penjelasan guru dari awal sampai berakhirnya proses pembelajaran, tidak ada aktivitas lain yang membuat peserta didik untuk

aktif . Kurangnya penggunaan media yang bervariasi ini juga disebabkan oleh kurangnya fasilitas penyediaan alat-alat pendukung pembelajaran membuat peserta didik lebih fokus kepada buku paket IPS sebagai bahan ajar dan media pembelajaran di dalam kelas. Padahal saat ini banyak sekali bahan ajar dan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mempermudah proses pembelajaran di dalam kelas. Proyektor yang menjadi salah satu media yang umum digunakan oleh guru pada saat pembelajaran didalam kelas namun saat ini guru tidak bisa memanfaatkannya untuk menunjang pembelajaran mengingat jumlah alat yang terbatas sehingga guru merasa kesulitan didalam menyalurkan minat peserta didik karena kurangnya sarana prasarana yang dapat menunjang pembelajaran sehingga pembelajaran seringkali dilakukan hanya dengan satu arah .

Selain itu , pada saat proses pembelajaran berlangsung ketika guru ingin membentuk kelompok belajar pada peserta didik yang terjadi ialah banyaknya peserta didik yang memilih-milih teman kelompok yang akan dijadikan satu kelompok dengannya , tidak hanya itu pada saat diskusi berlangsung yang hanya mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh hanya beberapa orang saja dalam perkelompok dan selebihnya memilih untuk berbicara bermain , mengganggu temannya yang sedang fokus mengerjakan tugasnya . Jadi, walaupun berbentuk diskusi yang dilakukan perkelompok akan tetapi banyak yang hanya mengandalkan teman satu kelompoknya saja dan seringkali ketika guru membentuk suatu kelompok dalam pembelajaran banyaknya peserta didik yang sulit untuk menerima perbedaan pendapat dengan rekan sekelompoknya maka hal inilah yang menjadikan luntarnya kerjasama pada peserta didik .

Selain itu , kendala yang dihadapi oleh peserta didik saat kerjasama pada umumnya adalah tidak adanya kecocokan dalam tim, pembagian tugas dalam tim tidak merata, tidak saling menghargai pendapat teman, tidak menghormati teman saat bicara, teman berbicara sendiri ketika teman dalam satu tim sedang menjelaskan, ragu dan takut dalam menyampaikan

pendapat, malu bertanya kepada guru dan tidak dapat mengambil keputusan dalam tim.

Didalam kegiatan pembelajaran terkadang peserta didik memang dikelompokkan. Namun, hanya sekedar mengelompokkan, siswa tidak diberikan tanggung jawab individu atau bisa dikatakan tidak kooperatif. Jadi, hanya sekedar berkelompok tapi tak punya ketergantungan satu sama lain, masih mementingkan kepentingan individu dari pada kelompok. Guru melakukan pembelajaran kurang terstruktur karena rancangan pembelajaran dibuat kurang memperhatikan keadaan peserta didiknya. Guru kurang memandu pembelajaran dan pembelajaran terkesan hanya satu arah. Lebih banyak guru yang aktif dari pada peserta didiknya sendiri. Dari penataan tempat duduk dan pembelajaran yang dilakukan oleh guru lebih banyak menerapkan media konvensional yang kurang berkesan bagi anak. sehingga dalam diri peserta didik keterampilan kerjasama ini kurang dikembangkan. Guru masih fokus tentang ketuntasan belajar anak dalam pengetahuan dibandingkan aspek lainnya terkhusus sikap sosial anak dalam sikap kerjasama.

Ditemukan sebagian besar peserta didik saat di hadapkan dalam situasi berkelompok. Peserta didik tidak mau bekerja bersama temannya, sehingga hanya satu temannya yang mengerjakan lembar kerja kelompok yang diberikan oleh guru. Atau dalam kata lain tanggung jawab individunya yang masih rendah. Kemudian, ditemukan sebagian besar peserta didik tidak ingin digabungkan secara heterogen. Hal tersebut terjadi karena suasana kelas yang masih konvensional. Maka jika dipersentase diperoleh hasil siswa memiliki saling ketergantungan positif sekitar 30%, interaksi tatap muka 25%, tanggung jawab individu 20%, komunikasi interpersonal 50%, dan proses berkelompok 40% mempunyai keterampilan kerjasama yang kurang.

Maka dari itu sebagai guru harus mempunyai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan suatu media yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan cara menerapkan media

ular tangga didalam pembelajaran . Karena pada tahap-tahap atau langkah-langkah media permainan ular tangga ini terdapat salah satu langkahnya yaitu pembetukkan kelompok-kelompok kecil yang dimana dalam suatu kelompok dibutuhkan yang namanya kerjasama. Dengan demikian berdasarkan kajian terhadap penelitian tersebut perlu adanya inovasi baru didalam mengemas materi sebagai penyediaan sumber untuk mengolah media pembelajaran sehingga materi pembelajaran IPS yang disampaikan dapat membantu proses belajar mengajar, agar siswa dapat mencerna materi dengan baik dan kegiatan belajar mengajar pun menjadi lebih efektif. Maka dari itu peneliti bermaksud melakukan penelitian eksperimen media pembelajaran untuk mengetahui kemampuan bekerja sama pada peserta didik yang berjudul : **“Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Peserta Didik”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan kemampuan kerja sama pada peserta didik sebelum dan sesudah dilakukan *treatment* menggunakan media ular tangga pada kelas eksperimen?
2. Bagaimana penerapan media ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kerja sama peserta didik?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap peningkatan kemampuan kerja sama peserta didik pada pembelajaran IPS?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini untuk memperoleh informasi data mengenai:

1. Kemampuan kerja sama pada peserta didik sebelum dan sesudah dilakukan *treatment* menggunakan media ular tangga pada kelas eksperimen.

2. Penerapan media ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kerja sama peserta didik.
3. Pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap peningkatan kemampuan kerja sama peserta didik pada pembelajaran IPS .

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kontribusi sebagai berikut

1. Secara Teoritis

Penelitian ini memberikan manfaat secara teoritis diantaranya:

- a. Menambah pengetahuan bagi penulis dan yang membacanya mengenai penggunaan media ular tangga dalam meningkatkan kemampuan bekerja sama peserta didik pada pembelajaran IPS
- b. Memberikan kontribusi ilmu pengetahuan khususnya sebagai referensi penerapan media pembelajaran didalam upaya pengembangan pembelajaran.
- c. Dapat dijadikan rujukan bagi peneliti berikutnya mengenai penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap peningkatan kemampuan kerja sama peserta didik pada pembelajaran IPS

2. Secara Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat secara praktis diantaranya:

a. Bagi Guru

- 1) Penelitian ini dapat membantu guru saat menggunakan media pembelajaran yang berbasis visual berbentuk ular tangga, sehingga dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama peserta didik khususnya pada pelajaran IPS.
- 2) Memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga materi dapat disampaikan dengan mudah.

b. Bagi Siswa

- 1) Membantu mempermudah pemahaman materi yang disampaikan saat pembelajaran
- 2) Penerapan pembelajaran menggunakan media berbasis visual berbentuk ular tangga, bertujuan untuk mengasah kemampuan bekerja sama peserta didik

pada pembelajaran IPS .

c. Bagi Pembaca

1) Memberikan wawasan penggunaan media pembelajaran yang berbasis visual berbentuk ular tangga,.

2) Memberikan gambaran mengenai media pembelajaran yang berbasis visual berbentuk ular tangga, didalam pembelajaran IPS terhadap kemampuan bekerja sama peserta didik pada pembelajaran IPS

d. Bagi Peneliti

1) Menambah wawasan dalam penggunaan media pembelajaran yang berbasis visual.

2) Penelitian ini dapat digunakan sebagai perbandingan atau referensi untuk peneliti selanjutnya berkenaan dengan media pembelajaran.

E.Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisi mengenai keseluruhan isi skripsi beserta pembahasannya. Struktur organisasi skripsi dapat dijabarkan dan dijelaskan dengan sistematika penulisan yang runtun. Struktur organisasi skripsi berisi tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab.

BAB I Berisi uraian mengenai pendahuluan. Bagian awal dari skripsi ini menjelaskan dan memaparkan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Berisi tentang kajian teori-teori, konsep-konsep yang berhubungan dengan penelitian yang terdiri dari (1) Teori Media Pembelajaran , (2) Media Ular Tangga (3) Kemampuan Kerja Sama (4) Pembelajaran IPS (5) Penelitian terdahulu yang relevan .

BAB III Bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian. Bab ini berisi tentang metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, operasionalisasi variabel, rancangan pengumpulan data, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan rancangan analisis data.

BAB IV Bagian ini membahas mengenai pencapaian hasil penelitian dan pembahasannya. Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dicapai meliputi pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya.

BAB V Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian, ada dua alternatif cara penulisan kesimpulan, yakni dengan cara butir demi butir atau dengan uraian padat. dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran IPS

1. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan sebagai wahana penyalur pesan, sehingga bahan ajar yang disampaikan oleh guru dapat diterima oleh peserta didik . Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat memudahkan guru didalam menyampaikan materi pembelajaran . Secara umum, media dalam proses pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Proses pembelajaran yang menggunakan media dapat memperagakan fakta, konsep, prinsip agar tampak lebih nyata. Menurut Oemar Hamalik (Arsyad A, 2011) media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah . dan menurut Gagne and Briggs (1974) menyatakan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik didalam mengikuti proses pembelajaran (Daniyati et al., 2023).

Dari beberapa pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu atau perantara yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran kepada peserta didik didalam melakukan kegiatan pembelajaran guna tercapainya suatu tujuan pembelajaran . Selain sebagai alat bantu atau perantara media pembelajaran juga dapat membantu merangsang minat belajar siswa didalam melakukan kegiatan pembelajaran sehingga efektifitas dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik .

2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Asnawir (Dalam Irsal, 2021) Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman dan memudahkan peserta

didik didalam menafsirkan materi yang disampaikan oleh guru sehingga proses pembelajaran berlangsung secara optimal. Media berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami.

Sedangkan menurut (Kristanto, 2016) menyebutkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga pembelajaran tidak monoton dan tidak membosankan
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif , dengan media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif, sehingga dengan adanya penggunaan media pembelajaran ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif didalam mengikuti pembelajaran
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga , dengan adanya penggunaan media pembelajaran tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa , media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mandalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja media pembelajaran dapat merangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua hal yang amat penting adalah metode dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan

salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun dengan demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

3. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Susanti & Zulfiana (Rama, 2020) media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu visual, audio, audio visual

1. Media audio adalah media yang dapat didengar oleh indera pendengaran yaitu telinga yang berisikan materi pembelajaran. Contohnya yaitu pada laboratorium bahasa, radio, alat perekam.
2. Media audio visual adalah dapat dilihat dari indera pengelihatan atau mata dan dapat didengar oleh indera pendengaran atau telinga. Contoh media audio visual ini adalah televisi, film suara.
3. Media visual adalah media pembelajaran yang dapat dilihat oleh mata telanjang atau secara langsung dengan mata atau indera pengelihatan. Macam-macam dari media visual ini adalah berupa gambar, foto, diagram, peta konsep, globe.

Berdasarkan berbagai media pembelajaran yang ada , peneliti memilih untuk menerapkan media pembelajaran ular tangga pada penelitian ini , peneliti memilih menggunakan media pembelajaran media ular tangga ini karena berdasarkan pada latar belakang permasalahan yang ada , maka permasalahan tersebut lebih cocok diatasi dengan penggunaan media ular tangga .

4. Media Ular Tangga

a. Pengertian media ular tangga

Ular tangga merupakan permainan berbentuk papan yang dimainkan dua orang atau lebih yang dimana pada papan permainan ini dibagi kedalam kotak-kotak kecil yang didalamnya terdapat gambar “ ular” dan “tangga” yang dapat menghubungkan antara 1 kotak dengan kotak yang lainnya, permainan ini

menuntut kecermatan setiap langkah agar cepat mencapai finish , dengan mengembangkan media ular tangga didalam pembelajaran akan membuat siswa lebih aktif dan kreatif sehingga materi yang diajarkan dapat difahami secara mendalam .

Menurut Wati (dalam Carolline, 2022) ia mengemukakan bahwa media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional yang dimana permainan ini disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik.

Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik karena Permainan ini mudah dilakukan, sederhana peraturannya dan mendidik apabila diberikan tema yang positif. Selain itu permainan ular tangga membuat peserta didik menjadi lebih aktif karena peserta didik dapat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran. Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.(Sabila et al., 2021)

Berdasarkan uraian pengertian permainan ular tangga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang menggunakan sebuah dadu yang dilakukan secara berkelompok yang di dalamnya terdapat beberapa kotak digambar beberapa ular dan tangga yang dihubungkan dengan kotak lain. Permainan ular tangga ini dilengkapi soal-soal dan materi pembelajaran sehingga siswa akan lebih mudah memahami isi materi yang disampaikan oleh guru tanpa ada rasa tegang dan siswa dapat mengerjakan soal-soal dengan cara yang menyenangkan.

b. Sejarah Permainan Ular Tangga

Menurut Nurhidayah (2016) Permainan ular tangga ditemukan dan dimainkan oleh di Negara India sejak abad ke-2 SM. Kemudian semakin populer pada abad

ke-16 dengan nama Moksha Patam atau Leela atau Vaikuntapali. Pada mulanya, permainan ini digunakan Oleh para pendeta dan guru spiritual di hindu sebagai alat peraga mengajarkan Karma dan kama (takdir dan keinginan) yaitu perbuatan baik dan buruk. Dari India, permainan ini lalu dibawa ke Inggris pada tahun 1892. Pada tahun 1943 permainan ular tangga dibawa ke Amerika oleh salah satu pembuat mainan bernama Milton Bradley. Milton Bradley memberinya nama *Snakes and Ladder*, yang memiliki arti nama yaitu ular tangga. Dalam permainan ular tangga, gambar tangga bersimbol kebaikan, sedangkan gambar ular bersimbol kejahatan. Permainan ini memiliki pelajaran moral yaitu adalah *Moksha*, yakni dapat mencapai keselamatan tertinggi jika berhasil melalui semua perbuatan baik. Ternyata jumlah tangga lebih sedikit daripada jumlah ular. Itu menunjukkan bahwa jalan yang menuju kebaikan ternyata lebih sulit daripada jalan menuju keburukan.

Dikutip *Ancient Origins*, permainan Ular Tangga dikenal sebagai *Gyan Chaupar* yang artinya permainan pengetahuan. *Gyan Chaupar* sama dengan permainan ular tangga, namun papan dan tujuan permainannya dapat dikatakan sangat berbeda. Di papan Ular Tangga modern, jumlah kotak di *Gyan Chaupar* dapat bervariasi.

Satu versi papan ini, misalnya, berisi 72 kotak, sementara yang lain memiliki 100. Perbedaan utama antara versi tradisional dan modern ini adalah bukan sekadar mengajarkan persaingan kekalahan atau kemenangan. Permainan ini sangat menekankan pada karma, prinsip Hindu tentang sebab dan akibat. Tidak mewakili kebajikan seperti iman, kedermawanan dan kerendahan hati. Sementara, ular mewakili sifat buruk seperti kemarahan, nafsu dan keserakahan. Kotak terakhir mewakili Tuhan atau surga yang menandakan kita telah mencapai pembebasan. Sementara itu, tangga memiliki pesan bahwa perbuatan baik akan membawa menuju surga. Sedangkan kejahatan akan membawa pada siklus kelahiran kembali. Jumlah tangga yang lebih sedikit dari jumlah ular juga ternyata memiliki makna tersendiri sebagai pengingat bahwa jalan menuju kebaikan jauh lebih sulit dilalui daripada jalan menuju dosa.

c.Fungsi Permainan Ular Tangga

Menurut Ismail (dalam Sari, 2018) permainan ular tangga berfungsi untuk :memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar , dapat merangsang daya pikir , daya cipta , sikap , dan Bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik , dapat menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan, meningkatkan kualitas pembelajaran anak. Bermain memiliki perasaan yang penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

d.Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga

Adapun beberapa langkah-langkah didalam permainan ular tangga :

- 1.Guru membentuk Peserta Didik menjadi beberapa kelompok
- 2.Setiap masing-masing kelompok akan diberikan papan permainan , dadu , kartu soal.
- 3.Setelah guru membagikan papan ular tangga , dadu , kartu soal dan guru menjelaskan cara main permainan ular tangga tersebut.
- 4.Setiap kelompok harus mampu menjawab 20 kartu soal yang berada pada papan ular tangga dengan cara memainkan ular tangga dan melemparkan dadu dan memindahkan pion bidak ular tangga secara bergantian .
- 5.Setiap anggota kelompok bergantian untuk melempar dadu
- 6.Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka peserta didik harus berjalan 5 kotak pada papan permainan ular tangga . Pada setiap kotak berisi intruksi seperti misalnya membawa soal maka setiap peserta didik harus mengambil kartu soal yang telah disediakan lalu peserta didik menjawab soal tersebut secara berkelompok pada lembar kerja peserta didik . Kemudian bergantian kembali untuk melempar dadu , Pada setiap kotak papan ular tangga terdapat perintah lain seperti misalnya mundur

beberapa langkah , lempar dadu kembali dan jalan di tempat selama 10 detik didalam papan dan lain-lain.

7.Kelompok peserta didik yang paling cepat menjawab kartu soal dengan benar dan cepat akan diberikan sebuah *Reward* .

8.Jika kelompok peserta didik sudah berada di garis finish maka guru akan meminta peserta didik untuk membacakan hasil jawaban dari kartu soal yang telah didapatkan pada papan ular tangga.

9.Peserta didik membacakan jawaban soal secara bersama-sama di depan kelas.

10.Lalu guru menghitung jumlah skor yang didapat peserta didik dari hasil jawaban soal yang disusun secara berkelompok .

11.Kelompok yang mendapatkan skor tertinggi adalah pemenang permainan ular tangga.

e.Kelebihan Permainan Ular Tangga

Menurut Satrianawati (dalam Rahayu et al., 2019) menurutnya kelebihan permainan ular tangga ini ialah dapat menarik minat peserta didik untuk belajar, karena peserta didik menjadi ikut aktif terlibat di dalam proses pembelajaran. Peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung. Dengan menggunakan media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satu mengembangkan kecerdasan logika, media permainan ular tangga ini dapat merangsang peserta didik belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh peserta didik . Dan penggunaan media permainan ular tangga ini dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas sehingga dapat mengurangi tingkat kejenuhan siswa didalam mengikuti proses pembelajaran .Menurut Said dan Budimanjaya (Permainan ular tangga yaitu dapat menumbuhkan pola interaksi aktivitas peserta didik saat memainkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran dan menyebabkan permainan ini sangat disenangi oleh peserta didik .

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dalam media ular tangga ini yaitu dapat menumbuhkan antusiasme belajar pada diri peserta didik didalam proses pembelajaran. Selain itu , dengan adanya permainan ular tangga ini dapat membantu peserta didik untuk bersaing dan memenangkan permainan dengan sungguh-sungguh serta dapat berkonsentrasi didalam menjawab beberapa soal yang terdapat didalam kotak papan ular tangga tersebut . dan permainan ular tangga dapat menimbulkan pola interaksi aktivitas peserta didik pada saat memainkan media permainan ular tangga sehingga mempengaruhi proses belajar dan berpengaruh terhadap aspek kognitif.

f.Kekurangan Permainan Ular Tangga

Selain memiliki kelebihan, media permainan ular tangga memiliki kekurangan, yaitu membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran, jika terdapat peserta didik yang cenderung cepat bosan maka akan kehilangan minat untuk bermain, penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak, permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran, kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan, jika peserta didik turun tangga maka kemungkinan mendapatkan jenis soal yang sama, dan bagi peserta didik yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

B.Kemampuan Bekerja Sama Pada Peserta Didik

1. Definisi Kerja Sama

Menurut Hurlock (dalam Wati et al., 2020), menguraikan pendapatnya bahwa kerjasama merupakan salah satu kemampuan dalam pola perilaku sosial, sehingga semakin banyak kesempatan yang peserta didik miliki untuk melakukan suatu hal secara bersama-sama, dimana semakin cepat anak tersebut belajar melakukan dengan cara bekerja sama. Sedangkan Lewis Thomas dan Elaine B. Johnson (Marlina, 2021) berpendapat bahwa kerjasama adalah pengelompokan yang terjadi di antara makhluk-makhluk hidup yang kita kenal. Kerja sama atau

belajar bersama adalah proses beregu (berkelompok) di mana anggota-anggotanya mendukung dan saling mengandalkan untuk mencapai suatu hasil mufakat. Ruang kelas suatu tempat yang sangat baik untuk membangun kemampuan kelompok (tim), yang dibutuhkan kemudian di dalam kehidupan.

Kerjasama dapat diartikan sebagai bekerjanya sejumlah peserta didik , baik sebagai anggota kelas secara keseluruhan atau sudah menjadi kelompok-kelompok yang lebih kecil untuk mencapai suatu tujuan tertentu secara bersama-sama (Moedjiono, 1991 hlm, 60).

Dalam dunia pendidikan, suatu keterampilan kerjasama merupakan hal yang penting yang harus dilaksanakan dengan suatu pembelajaran yang mengikut sertakan peserta didik dalam kegiatan belajar dikelas sehingga peserta didik mampu dan berani dalam menyampaikan pendapatnya tanpa ada rasa ragu. Serta dengan adanya kerjasama antar peserta didik diharapkan dapat lebih jelas dalam memahami suatu materi pembelajaran dikelas dan peserta didik dapat memiliki kemampuan berinteraksi yang baik.

2. Kerja Sama Dalam Pembelajaran

Selain didalam kehidupan bermasyarakat kerja sama juga dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran . Menurut Miftahul Huda (2011: 24-25) kerjasama dalam konteks pembelajaran yang melibatkan peserta didik yaitu ketika peserta didik bekerjasama untuk menyelesaikan suatu tugas kelompok, mereka memberikan dorongan, anjuran, dan informasi pada teman sekelompoknya yang membutuhkan bantuan. Tanpa adanya kerjasama, proses pembelajaran di sekolah tidak akan berjalan dengan baik. Peserta didik yang lebih paham akan memiliki kesadaran untuk menjelaskan kepada teman yang belum paham.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kerjasama antar peserta didik dapat diartikan sebagai sebuah interaksi atau hubungan antara peserta didik dengan peserta didik yang lain dan peserta didik dengan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hubungan yang dimaksud adalah hubungan yang dinamis yaitu, hubungan yang saling menghargai, saling peduli, saling membantu, dan saling memberikan dorongan sehingga tujuan

pembelajaran tercapai. Tujuan pembelajaran tersebut meliputi perubahan tingkah laku, penambahan pemahaman, dan penyerapan ilmu pengetahuan.

3.Aspek kemampuan kerjasama

Aspek kemampuan kerjasama yang digunakan pada kegiatan pembelajaran oleh Eggen dan Kauchak dalam Apriono yaitu : dengan sopan mendengarkan orang lain berbicara dan baru berbicara setelah orang lain selesai bicara , Berinterupsi dengan sopan , menghargai ide orang lain , menangkap ide orang lain dengan tepat sebelum menyatakan tidak setuju , mendukung setiap partisipasi anggota kelompok (Norfadila, 2022).

4.Indikator Kerja sama

Keterampilan kerjasama bisa dikuasai siswa, saat pembelajaran di kelas mendukung akan terciptanya indikator kerjasama di dalamnya. Indikator kerjasama menurut Johnson dalam wulandari (2015, hlm.12) yakni:

- a. Adanya saling ketergantungan yang positif
- b. Adanya interaksi tatap muka
- c. Adanya akuntabilitas dan tanggungjawab personal individu
- d. Adanya keterampilan komunikasi interpersonal
- e. Adanya keterampilan bekerja dalam kelompok.

Majid (Triana, 2018) menjelaskan lebih rinci bahwa “keterampilan kerjasama siswa dapat diukur dengan indikator, antara lain:

- a. Menggunakan kesempatan,
- b. Menghargai Kontribusi,
- c. Mengambil giliran dan berbagi tugas,
- d. Berada dalam kelompok,
- e. Mendorong partisipasi,
- f. Menyelesaikan tugas pada waktunya,
- g. Menghargai perbedaan individu.

5. Karakteristik Kerjasama

Karakteristik kelompok Kerjasama menurut Jhonson & Jhonson adalah (dalam Lia, 2002) :

(1) *positif interdependence*, (2) *face-to-face promotive interaction*, (3) *individual accountability and personal responsibility*, (4) *interpersonal and small group skills*, (5) *group processing* Lima komponen yang melekat pada Kerjasama yaitu saling ketergantungan positif diantara individu-individu dalam kelompok untuk mencapai tujuan, adanya interaksi tatap muka yang meningkatkan sukses satu sama lain antara individu dalam kelompok, adanya akuntabilitas dan tanggungjawab personal individu, adanya keterampilan komunikasi interpersonal dan kelompok kecil, serta keterampilan bekerja dalam kelompok.

6. Tujuan Kerja Sama dalam Pembelajaran

Kerjasama atau belajar bersama merupakan proses beregu (berkelompok) dimana anggota-anggotanya mendukung dan saling mengandalkan untuk mencapai suatu hasil yang mufakat. Menurut (Lia, 2002) kerja sama memiliki tujuan diantaranya yaitu:

- a. Memberikan pendapat tentang permasalahan dengan pertanyaan, wawasan dan pemecahan dalam kelompok,
- b. Bertukar pikiran antara teman yang satu dengan teman yang lain sehingga teman yang tadinya tidak tahu akan menjadi tahu,
- c. Meringankan pekerjaan yang di dapat dengan membagi tugas pada kelompok,
- d. Cepat terselesaikan pekerjaan karena dilakukan dengan bersama-sama,
- e. Menyatukan ide, gagasan ataupun pendapat kelompok dalam keputusan bersama.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan kemampuan kerja sama didalam proses pembelajaran ialah agar peserta didik mampu berinteraksi baik dengan temannya , selain itu dengan adanya kerja sama didalam proses pembelajaran juga dapat bertujuan sebagai ajang untuk melatih pengelolaan konflik dan dapat membangun sikap gotong royong .

C. Pembelajaran IPS

1. Pengertian IPS

Menurut Maryati dalam (Pratiwi, 2023, Hal 11) ia berpendapat bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran di dunia pendidikan dengan bahan kajiannya yang terpadu dan merupakan suatu bentuk penyederhanaan dan modifikasi dari konsep dan keterampilan disiplin ilmu sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi yang dapat diorganisasikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan *National Council for Social Studies (NCSS)* mendefinisikan dan merumuskan pengertian *Social Studies* sebagai berikut :

“Social studies is integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world” (Eranjoni, 2011, hal.2.)

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa ciri khas pelajaran IPS adalah adanya perpaduan berbagai mata pelajaran (antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, humaniora, matematika, ilmu alam).

2. Tujuan Mata Pelajaran IPS

Pendidikan IPS dimaksudkan mampu memberikan pengertian terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Sedangkan konsep IPS itu meliputi: interaksi, saling ketergantungan, kesinambungan dan perubahan, keragaman atau kesamaan atau perbedaan, konflik dan konsensus, pola, tempat, kekuasaan, nilai kepercayaan, keadilan dan pemerataan, kelangkaan, kekhususan, budaya, dan nasionalisme kepada peserta didik.

Menurut Tritanto (dalam Hopeman dkk, 2022, hal.143) IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar agar dapat

mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran yang terintegrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial.

Tujuan utama mata pelajaran IPS adalah untuk membantu peserta didik agar mengembangkan kemampuannya didalam membuat keputusan yang berinformasi dan beralasan untuk kebaikan umum sebagai warga negara dalam suatu perbedaan kultural, masyarakat demokratis dalam dunia yang saling tergantung.

3.Karakteristik Mata Pelajaran IPS

Menurut Aulia dkk (2023,hal.4) karakteristik mata pelajaran IPS antara lain:

- a. IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
- b. Kompetensi Dasar IPS berasal dari berbagai disiplin ilmu yaitu geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi materi atau topik (tema/subtema) tertentu.
- c. Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- d. Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi berbagai dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial.
- e. Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

D.Penelitian Relevan

1. Irna Sari (2018), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga

Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV SD 186 Tappale Kecamatan Libureng Kabupaten Bone” penggunaan media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga berada pada kategori sangat baik dengan persentase sebesar 86,6%. (2) Hasil motivasi belajar sebelum perlakuan (pre-test) diperoleh nilai maksimum 61 dan nilai minimum 38 dengan kategori kurang baik, adapun hasil motivasi belajar setelah perlakuan (post-test) diperoleh nilai maksimum 73 dan nilai minimum 54 dengan kategori sangat baik, (3) Hasil analisis inferensial data uji hipotesis diperoleh nilai thitung = 10,878 dan nilai ttabel = 2,145. Dengan demikian nilai thitung > ttabel, ($10,878 > 2,145$), hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak, berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas IV SD 186 Tappale Kecamatan Libureng Kabupaten Bone sebesar 37,04%. Berdasarkan hasil tersebut maka penulis merekomendasikan kepada guru IPS untuk menggunakan media ular tangga sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa di kelas .

2. Nanang Yulianto (2016) , dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas Xi Akuntansi Smk Negeri 1 Klaten” hasil penelitiannya menunjukkan lima tahap dalam pembuatan Ular Tangga Administrasi Pajak: 1) Analisis (Analysis), 2) Desain (Design) 3) Pengembangan (Development), 4) Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Tingkat kelayakan Ular Tangga Administrasi Pajak sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rerata skor 4,30 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, 2) Ahli Media diperoleh rerata skor 4,11 yang termasuk dalam kategori Layak. Penilaian kelayakan media oleh siswa uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor 4,39 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak dan siswa uji coba lapangan diperoleh rerata skor 4,21 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Dengan demikian, Ular

Tangga Administrasi Pajak ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan analisis peningkatan motivasi belajar dengan uji t diperoleh $t_{hitung} = 5,808 > t_{tabel} = 1,997$ dan $sig\ p = 0,000 < 0,05$. Dengan demikian, media Ular Tangga Administrasi Pajak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar

3. Irsal (2021) dengan judul penelitiannya “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD INP 12/79 Polewali Kecamatan Libureng Kabupaten Bone” Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Hasil belajar sebelum perlakuan (pre-test) diperoleh nilai rata-rata sebesar 46,67 maksimum 61 dan nilai minimum 38 dengan kategori kurang, adapun hasil belajar setelah perlakuan (post-test) diperoleh nilai rata-rata sebesar 63,2 maksimum 73 dan nilai minimum 55 dengan kategori baik, 2) Hasil uji hipotesis dengan bantuan SPSS versi 26 dengan statistic uji Anova menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga yang terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA Kelas IV SD INP 12 Polewali Kecamatan Libureng Kabupaten Bone.

4. Veronica Carroline (2022), dengan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash* CS6 Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS Sma Negeri 5 Bandar Lampung” Hasil penelitian ini ada pengaruh antara variabel media pembelajaran ular tangga berbasis *Adobe Flash* CS6 terhadap minat belajar siswa dengan ditunjukan nilai thitung sebesar $17,718 > ttabel\ 2,037$ dan nilai signifikasi(2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran ular tangga berbasis *Adobe Flash* CS6 terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2021/2022.

5. Rahmawati, (2023) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Ular Tangga Pintar (Utapi) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas IV-B Sekolah Dasar Islam Saroja Surabaya” dengan hasil penelitian pengembangan media permainan Ular Tangga Pintar (UTAPI) dengan menggunakan metode ADDIE telah memenuhi kriteria dari uji coba beberapa ahli. Hasil uji coba ahli media menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 90%. Sedangkan kevalidan ahli materi sebesar 95% dan ahli pembelajaran sebesar 100%. Dari keseluruhan prosentase oleh validasi para ahli tersebut, maka dapat dihitung prosentase rata-rata yaitu sebesar 95% dengan kualifikasi valid dan layak digunakan.

Melalui berbagai penelitian terdahulu yang telah peneliti paparkan, terdapat pembeda dan *novelty* yang dapat dilihat melalui tabel 2.1 berikut :

Tabel 2. 1 Analisis Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Irna Sari (2018)	“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV SD 186 Tappale Kecamatan Libureng Kabupaten Bone”	Penerapan media ular tangga dapan meningkatkan motivasi belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV SD 186 Tappale	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian berada di ruang lingkup pendidikan • Media Ular Tangga sebagai variabel terikat didalam penelitiannya . 	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaan variabel terikat yang ada pada penelitian pada penelitian sebelumnya motivasi belajar sebagai variabel terikatnya sedangkan , pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pengaruh media ular tangga terhadap peningkatan kemampuan kerjasama. • Desain penelitian yang digunakan pada penelitian sebelumnya menggunakan desain penelitian <i>Time Series Design</i> sedangkan , desain penelitian yang akan dilakukan menggunakan <i>Nonequivalen Control Group Design</i> . • Teknik sampel yang digunakan pada penelitian sebelumnya menggunakan teknik sampel

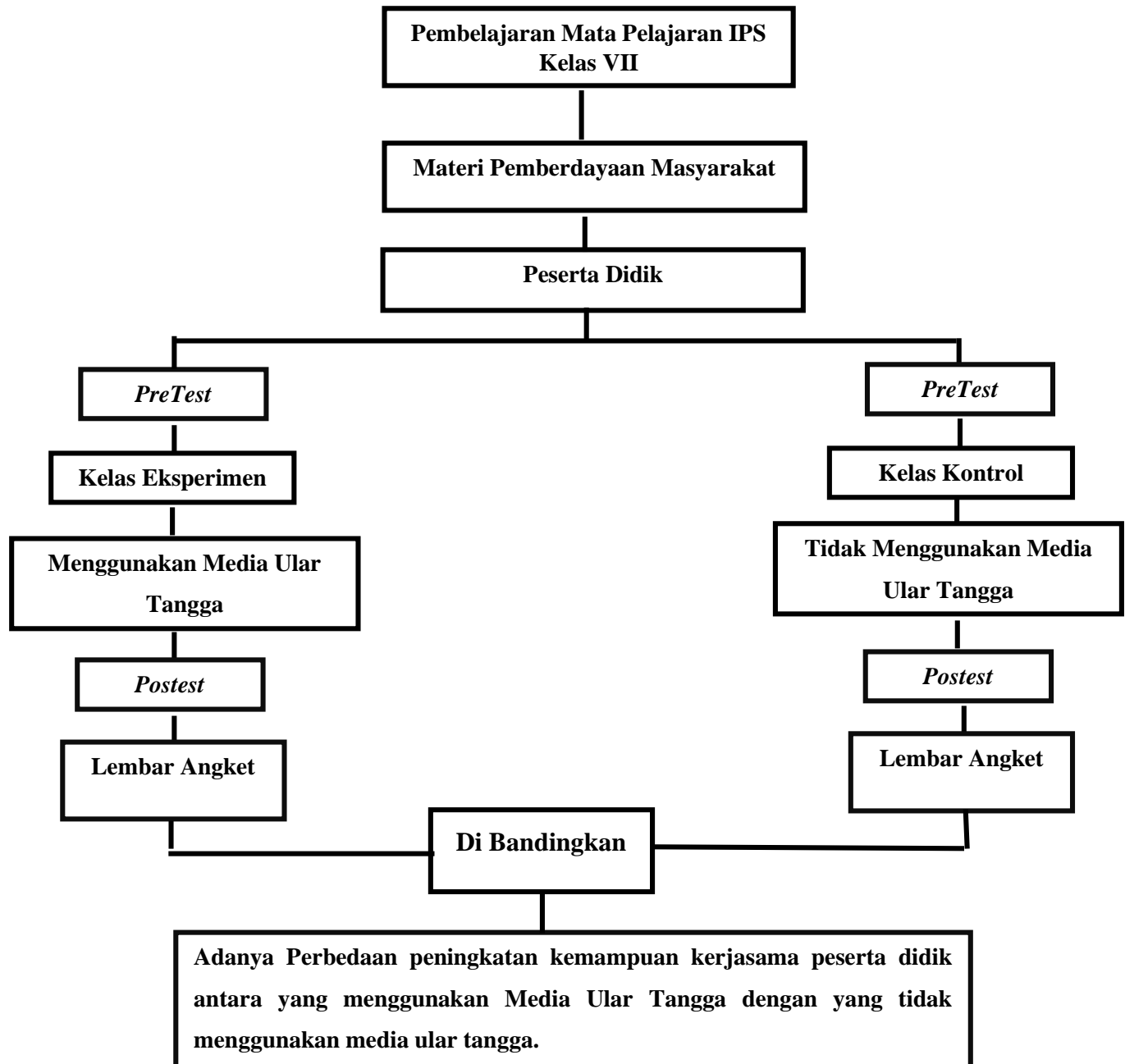
					jenuh atau seluruh populasi menjadi sampel. Sedangkan , sampel penelitian yang akan dilakukan menggunakan teknik <i>purposive sampling</i>
2.	Nanang Yulianto (2016)	Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi 9 SMK Negeri 1 Klaten	Ular Tangga Administrasi Pajak ini layak digunakan sebagai media pembelajaran , dapat meningkatkan motivasi belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi Smk Negeri 1 Klaten	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan media ular tangga pada penelitian . • Lokasi penelitian berada di ruang lingkup pendidikan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaan variabel terikat yang ada pada penelitian pada penelitian sebelumnya motivasi belajar sebagai variabel terikatnya sedangkan , pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pengaruh media ular tangga terhadap peningkatan kemampuan kerjasama. • Metode penelitian yang digunakan , pada penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>). Sedangkan , pada penelitian yang akan dilakukan oleh penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan studi <i>quasi experiment</i>
3.	Irsal (2021)	Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil	terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga yang terhadap	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan media ular tangga pada penelitian . 	<ul style="list-style-type: none"> • Desain penelitian yang digunakan pada penelitian sebelumnya menggunakan desain penelitian <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>.

		Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD INP 12/79 Polewali Kecamatan Libureng Kabupaten Bone	hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian berada di ruang lingkup pendidikan. 	<p>Sedangkan , desain penelitian yang akan dilakukan menggunakan <i>Nonequivalen Control Group Design</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik sampel yang digunakan pada penelitian sebelumnya menggunakan teknik sampel jenuh atau seluruh populasi menjadi sampel. Sedangkan , sampel penelitian yang akan dilakukan menggunakan teknik <i>purposive sampling</i>
4.	Veronica Carolline (2022)	Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis <i>Adobe Flash CS6</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung	Terdapat pengaruh yang signifikan Antara penggunaan media pembelajaran ular tangga Berbasis <i>Adobe Flash CS6</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Negeri 5 Bandar Lampung	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan media ular tangga pada penelitian . • Lokasi penelitian berada di ruang lingkup pendidikan. • Menggunakan penelitian <i>Quasi Experiment</i> • Teknik sampel yang digunakan yaitu <i>purposive sampling</i> yang dimana siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel terikat pada penelitian , pada penelitian sebelumnya meneliti tentang bagaimana pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis <i>Adobe Flash Cs6</i> Terhadap Minat Belajar Siswa sedangkan , pada penelitian yang akan dilakukan mengenai bagaimana pengaruh media ular tangga terhadap peningkatan kerjasama pada peserta didik.

				yang terbagi menjadi 2 kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol.	
5.	(Rahmawati, 2023)	Pengembangan Media Ular Tangga Pintar (Utapi) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas IV-B Sekolah Dasar Islam Saroja Surabaya”	Kelayakan Media Permainan Ular Tangga Pintar (UTAPI) pada Pembelajaran IPA di Kelas IV-B SD Islam Saroja Surabaya diketahui setelah dilakukannya uji validasi. Kelayakan digunakan sebagai acuan sebelum media di uji coba.	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian berada di ruang lingkup pendidikan. • Penggunaan media ular tangga pada penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode Penelitian yang digunakan

E.Kerangka Berfikir

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir



F.Hipotesis

Sebagai jawaban sementara dari permasalahan yang diteliti, penulis mengemukakan hipotesis sebagai berikut:

Ho : Penggunaan media ular tangga tidak berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kerja sama.

Ha : Penggunaan media ular tangga berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kerja Sama

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (K. Abdullah et al., 2021) pendekatan kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi / sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Adapun metode yang digunakan oleh peneliti yaitu *Quasi Eksperiment* (Kuasi Eksperimen) Menurut Sugiyono (2021 hlm. 28) penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Kuasi eksperimen bertujuan untuk mengetahui pengaruh terhadap kemampuan bekerja sama dari hasil kelompok sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menerapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Cook (Abraham & Supriyati, 2022) mendefinisikan Quasi eksperimen sebagai eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen namun tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan.

Dalam penelitian ini berbentuk desain *Non-Equivalent Control Grup Design*. Menurut Ruseffendi (1993), desain ini hampir sama dengan desain kelompok *pretest-posttest* yang membedakan hanya pengelompokan subjek. Pengelompokan untuk desain *non-equivalent control group design* tidak secara acak melainkan bisa dipilih oleh peneliti tetapi dengan syarat kelompok yang akan dipilih harus serupa atau setara dalam kategori tertentu. Kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan tes awal. Kedua kelompok mendapat perlakuan berbeda, dimana kelompok eksperimen menggunakan media ular tangga dan kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran ular tangga dan diakhiri dengan tes akhir untuk

masing-masing kelompok. Desain penelitian dapat digambarkan dengan pola desain *Non-equivalent Control Group Design* sebagai berikut:

Tabel 3. 1 *Non-equivalent Control Group Design*

Pretest	Variabel Terikat	Posttest
O ₁	X	O ₂
O ₃	-	O ₄

(Sumber: Sugiyono, 2010, hlm. 116)

Keterangan:

O₁ : *Pretest* Kelas Eksperimen

O₂ : *Posttest* Kelas Eksperimen

O₃ : *Pretest* Kelas Kontrol

O₄ : *Posttest* Kelas Kontrol

X :Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran

Pada penelitian ini, kelas kontrol ataupun kelas eksperimen dipilih tidak secara acak namun berdasarkan kelas yang telah ditentukan, oleh karena itu, desain pada penelitian ini adalah desain *Nonequivalent (Pretest and Posttest) Control Group Design*. Adapun tujuan penelitian eksperimen ini yakni untuk mengetahui bagaimana pengaruh suatu media yang dilakukan dengan memberikan perlakuan tertentu terhadap beberapa kelompok yang ditentukan atau kelas eksperimen.

B.Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian yang akan dipilih oleh peneliti yaitu di SMP Negeri 3 Garut yang berlokasi di Jln .SMP 3 N0.12 ,Kelurahan Kota Wetan , Kecamatan Garut Kota, Kabupaten Garut.

C.Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini dilakukan untuk mengukur hubungan dua variabel yaitu variabel X (Media Ular Tangga) dan variabel Y (Kemampuan kerja sama) Definisi dan uraian masing masing akan di jelaskan sebagai berikut :

1. Media Ular Tangga

Media ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik karena Permainan ini mudah dilakukan, sederhana peraturannya dan mendidik apabila diberikan tema yang positif. Selain itu permainan ular tangga membuat peserta didik menjadi lebih aktif karena siswa dapat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran. Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. (Sabila et al., 2021)

2. Kemampuan Kerja Sama

Menurut Hurlock (dalam Wati et al., 2020), menguraikan pendapatnya bahwa kerjasama merupakan salah satu kemampuan dalam pola perilaku sosial, sehingga semakin banyak kesempatan yang peserta didik miliki untuk melakukan suatu hal secara bersama-sama, dimana semakin cepat anak tersebut belajar melakukan dengan cara bekerja sama.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2021 hlm.80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada suatu obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Menurut Arikunto (Dalam Amin, dkk.2023.hal 17) ia mendefinisikan populasi sebagai keseluruhan suatu objek yang ada didalam suatu penelitian yang dialami dan juga dicatat segala bentuk / kondisi yang ada dilapangan . Berdasarkan definisi tersebut, maka populasi dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik Kelas VII SMP Negeri 3 Garut :

Tabel3. 2 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa	
		Laki-Laki	Perempuan
1	VII A	16	22
2	VII B	17	21
3	VII C	19	20
4	VII D	19	19
5	VII E	18	18
6	VII F	18	21
7	VII G	19	20
8	VII H	18	20
9	VII I	16	22
10	VII J	16	21
Jumlah		380	

Sumber: Kurikulum SMP Negeri 3 Garut

Berdasarkan data diatas maka diperoleh jumlah populasi Peserta didik kelas VII di SMP Negeri 3 Garut Sebanyak 380 Orang .

2. Sampel Penelitian

Sampel dapat diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya didalam suatu penelitian . Menurut Sugiyono (Dalam Amin, dkk.2023.hal 20) mengatakan bahwa sampel adalah jumlah kecil yang ada didalam populasi dan dianggap mewakilinya . Sedangkan , menurut Arikunto (Dalam Amin, dkk.2023.hal 20) bahwa sampel adalah bagian kecil yang terdapat dalam populasi yang dianggap mewakili populasi mengenai penelitian yang dilakukan .

Teknik sampling yang digunakan adalah teknik *Purposive sampling*. Arikunto (Dalam Lenaini,2021.hal34) pengertiannya teknik *Purposive sampling* merupakan: metode mengumpulkan ilustrasi dengan tanpa bersumber pada random, wilayah ataupun strata, melainkan bersumber pada terdapatnya pandangan yang berfokus pada tujuan tertentu. Sedangkan Menurut Sugiyono (2010, hal.34) pengertiannya teknik *Purposive sampling* merupakan: metode guna memastikan ilustrasi riset dengan sebagian pertimbangan tertentu yang bertujuan supaya informasi yang diperoleh nantinya dapat lebih representatif.Sampel penelitian yang diambil yaitu kelas VII- H sebagai kelas

Eksperimen dan VII-J sebagai kelas kontrol . Peneliti memilih kelas tersebut berdasarkan pertimbangan dari guru mata pelajaran IPS disekolah sehingga peneliti memilih kelas VII-H dan VII-J yang dijadikan sebagai sampel penelitian yang mampu mewakili karakteristik dari populasi penelitian .

Tabel 3. 3 Sampel penelitian

Sampel	Jenis Kelamin		Jumlah	Keterangan
	Laki-Laki	Perempuan		
VII-H	16	21	37	Kelas Eksperimen
VII-J	17	22	39	Kelas Kontrol

Sumber: Kurikulum SMP Negeri 3 Garut

Sampel penelitian ini terdiri dari kelas VII-H sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-J sebagai kelas kontrol yang dipilih dari kelas yang ada . Jumlah seluruh sampel terdiri dari 76 peserta didik .

E.Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk melakukan kegiatan penelitian terutama didalam pengukuran dan pengumpulan angket, seperti soal tes, lembar observasi dan sebagainya. Arikunto (2010, hlm 265) “instrumen pengumpulan data adalah salah satu alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya yaitu mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan lebih mudah”. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis instrumen yaitu tes dan non tes. Instrumen tes yang dilakukan terdiri dari dua bentuk tes yaitu tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*postest*) secara tertulis dengan soal yang sama. Sedangkan instrument non tes adalah angket respon peserta didik dan lembar observasi yang digunakan untuk mengukur Tingkat keberhasilan penggunaan media ular tangga Adapun instrument penelitian ini antara lain:

1. Instrumen Tes

Bentuk instrumen penelitian ini adalah tes objektif pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban. Sistem penskoran yang digunakan adalah penskoran tes objektif. Menurut Nurgiyantoro (2010, hal. 60) jawaban terhadap tes objektif

bersifat pasti dan dikhotomis, hanya ada satu kemungkinan jawaban yang benar. Jika peserta didik tidak menjawab “seperti itu” (opsi atau jawaban yang benar) dinyatakan salah, dan tidak ada bobot atau skala terhadap jawaban suatu butir soal seperti halnya pada tes uraian. Setiap butir soal hanya membutuhkan satu jawaban. Oleh karena itu, peserta didik diarahkan untuk menjawab setiap butir soal dengan satu jawaban.

Skor-skor tersebut dikumpulkan dan digunakan sebagai bahan analisis. Tes tersebut dimaksudkan untuk mengukur hasil belajar IPS peserta didik. Soal tes awal (*pretest*) digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan. Sedangkan test akhir (*posttest*) digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran selesai dilakukan. Hasil dari instrumen tes ini tidak lain untuk mengetahui pengaruh media ular tangga terhadap kemampuan bekerja sama pada peserta didik . Untuk mendapatkan instrumen penelitian yang baik, terlebih dahulu dilakukan uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran.

Menurut Sundayana (2015, hal. 60) cara menentukan uji coba instrumen penelitian adalah sebagai berikut :

1)Menentukan Validitas Instrumen Penelitian

Arikunto (dalam Sundayana, 2015, hal.60) berpendapat bahwa, “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihandalan suatu instrumen”. Suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud.Untuk menguji validitas alat ukur maka dibutuhkan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Melakukan perhitungan dengan uji t dengan rumus :

$$R_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum X \sum Y)}{\sqrt{((N \sum X^2 - (\sum X)^2) \times ((N \sum Y^2 - (\sum Y)^2))}$$

Keterangan:

- R_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
 X : Skor tiap item X

Y : Skor tiap item Y

N : Jumlah responden

Uji validitas yang selanjutnya dapat melakukan perhitungan dengan uji t dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

r = Koefisien korelasi hasil r hitung

n = Jumlah responden

a. Mencari t_{tabel} dengan $t_{tabel} = t_{\alpha}(dk = n - 2)$

b. Membuat kesimpulan, dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti valid, atau

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ berarti tidak valid

Tabel 3. 4 Kriteria Uji Validitas

Nilai Rata-Rata	Kategori
0,80-1,00	Sangat Tinggi
0,60-0,79	Tinggi
0,40-0,59	Sedang
0,20-0,39	Rendah
0,00-0,19	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto, 2007, hlm. 218

Rekapan dari validitas tiap butir soal bisa dilihat pada tabel berikut ini
Klasifikasi Koefisien Validitas

Tabel 3. 5 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Soal

No soal	R hitung	R tabel	Keterangan
1	-0,216	0,344	Tidak Valid
2	0,346	0,344	Valid
3	0,172	0,344	Tidak Valid
4	0,635	0,344	Valid
5	0,490	0,344	Valid
6	0,361	0,344	Valid

7	0,422	0,344	Valid
8	0,422	0,344	Valid
9	0,510	0,344	Valid
10	0,302	0,344	Tidak Valid
11	0,452	0,344	Valid
12	0,402	0,344	Valid
13	0,510	0,344	Valid
14	0,618	0,344	Valid
15	0,382	0,344	Valid
16	0,562	0,344	Valid
17	0,455	0,344	Valid
18	0,195	0,344	Tidak Valid
19	0,596	0,344	Valid
20	0,392	0,344	Valid

Sumber : Dokumen Penelitian, 2024 diolah di MS. Excel 2013,

Menurut Sugiyono (dalam Andini, 2023) menyatakan bahwa apabila instrumen tersebut tidak valid maka harus dibuang atau diperbaiki. Peneliti memilih untuk membuang instrumen yang tidak valid tersebut. Dengan demikian diperoleh 15 item soal yang valid atau dapat digunakan dan terdapat 4 item soal yang drop yaitu no 1, 3, 10, dan 18 dengan r hitung -0,216, 0,172, 0,302, 0,195. Selanjutnya, setelah 15 item soal tersebut dibuang, di uji kembali untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel:

Tabel 3. 6 Rekapitulasi Perhitungan Validitas Soal Setelah Revisi

No soal	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,861	0,344	Valid
3	0,624	0,344	Valid
10	0,620	0,344	Valid
18	1,445	0,344	Valid

Sumber : Dokumen Penelitian, 2024 diolah di MS. Excel 2013,

Dari tabel diatas diperoleh 4 item pernyataan soal yang memiliki nilai r hitung > nilai r-tabel pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan nilai r tabel 0,344.

Tabel 3. 7 Rekapitulasi Perhitungan Validitas Kuesioner Media Pembelajaran

No Pernyataan	R hitung	R tabel	Keterangan
1	11,10	2,040	Valid
2	0,084	2,040	Tidak Valid
3	3,667	2,040	Valid
4	4,849	2,040	Valid
5	3.200	2,040	Valid
6	3.439	2,040	Valid
7	9.517	2,040	Valid
8	4.026	2,040	Valid
9	3.828	2,040	Valid
10	11,25	2,040	Valid
11	4,511	2,040	Valid
12	11,29	2,040	Valid
13	2.388	2,040	Valid
14	3.367	2,040	Valid
15	2.459	2,040	Valid
16	2,389	2,040	Valid
17	5.888	2,040	Valid
18	14,50	2,040	Valid
19	2,040	2,040	Tidak Valid
20	2,040	2,040	Tidak Valid

Sumber : Dokumen Penelitian, 2024 diolah di MS. Excel 2013,

Dengan demikian diperoleh 17 item pernyataan soal yang valid atau dapat digunakan dan terdapat 3 item pernyataan soal yang tidak dapat digunakan yaitu nomor 2,19,20 dengan r hitung 0,084 , 2,040 , 2,040 . Selanjutnya setelah 3 item pernyataan tersebut dibuang maka data validitas angket media pembelajaran diujikan kembali , adapun untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel :

Tabel 3. 8 Rekapitulasi Perhitungan Validitas Kuesioner Media Pembelajaran Setelah Revisi

No Pernyataan	R hitung	R tabel	Keterangan
1	11,10	2,040	Valid
2	3,667	2,040	Valid
3	4,849	2,040	Valid
4	3.200	2,040	Valid
5	3.439	2,040	Valid
6	9.517	2,040	Valid
7	4.026	2,040	Valid
8	3.828	2,040	Valid
9	11,25	2,040	Valid
10	4,511	2,040	Valid
11	11,29	2,040	Valid
12	2.388	2,040	Valid
13	3.367	2,040	Valid
14	2.459	2,040	Valid
15	2,389	2,040	Valid
16	5.888	2,040	Valid
17	14,50	2,040	Valid

Sumber : Dokumen Penelitian, 2024 diolah di MS. Excel 2013,

Dari tabel diatas diperoleh 17 item pernyataan angket yang memiliki nilai r hitung > r tabel pada taraf signifikasi $\alpha = 5\%$ dengan nilai r tabel 2,040.

Tabel 3. 9 Rekapitulasi Perhitungan Validitas Kuesioner Kemampuan Kerjasama

No Pernyataan	R hitung	R tabel	Keterangan
1	24,40	2,040	Valid
2	4,084	2,040	Valid
3	6,473	2,040	Valid
4	1,057	2,040	Tidak Valid
5	14,21	2,040	Valid
6	4,789	2,040	Valid

7	2,009	2,040	Tidak Valid
8	14,54	2,040	Valid
9	6,561	2,040	Valid
10	4,915	2,040	Valid
11	19,03	2,040	Valid
12	3,295	2,040	Valid
13	2,341	2,040	Valid
14	6,746	2,040	Valid
15	14,38	2,040	Valid
16	2,519	2,040	Valid
17	2,096	2,040	Valid
18	22,53	2,040	Valid
19	21,33	2,040	Valid
20	2,333	2,040	Valid
21	3,004	2,040	Valid
22	0,523	2,040	Tidak valid
23	2.382	2,040	Valid
24	-0,315	2,040	Tidak Valid
25	20,75	2,040	Valid

Sumber : Dokumen Penelitian, 2024 diolah di MS. Excel 2013,

Dengan demikian diperoleh 25 item pernyataan soal yang valid atau dapat digunakan dan terdapat 4 item pernyataan soal yang tidak dapat digunakan yaitu nomor 4, 7, 22 , 24 dengan r hitung 1,057 , 2,009 , 0,253 , -0,315 , . Selanjutnya setelah 4 item pernyataan tersebut dibuang maka data validitas angket kemampuan kerja sama diujikan kembali , adapun untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel:

Tabel 3. 10 Rekapitulasi Uji Coba Validitas Instrumen Kuesioner Kemampuan kerja Sama Setelah Revisi

No Pernyataan	R hitung	R tabel	Keterangan
1	7,390	2,040	Valid
2	5,963	2,040	Valid
3	8,606	2,040	Valid
4	3,058	2,040	Valid

5	6,802	2,040	Valid
6	4,944	2,040	Valid
7	10,63	2,040	Valid
8	5,268	2,040	Valid
9	4,915	2,040	Valid
10	19,35	2,040	Valid
11	7,080	2,040	Valid
12	2,842	2,040	Valid
13	19,32	2,040	Valid
14	12,65	2,040	Valid
15	2,982	2,040	Valid
16	19,47	2,040	Valid
17	19,25	2,040	Valid
18	15,87	2,040	Valid
19	3,544	2,040	Valid
20	2,842	2,040	Valid
21	15,88	2,040	Valid

Sumber : Dokumen Penelitian, 2024 diolah di MS. Excel 2013,

Dari tabel diatas diperoleh 21 item pernyataan angket yang memiliki nilai r hitung $>$ r tabel pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan nilai r tabel 2,040.

2) Menentukan Realibitas Instrumen Penelitian

Reliabilitas adalah salah satu alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan salah satu indikator dari variabel atau konstruk (Ghozali, 2013). Uji reliabilitas adalah salah satu tingkat kestabilan suatu alat pengukur dalam mengukur suatu gejala atau kejadian. Semakin tinggi reliabilitas suatu alat pengukur, maka semakin stabil pula alat pengukur tersebut. Reliabilitas instrumen penelitian dalam penelitian ini di uji dengan menggunakan koefisien *Cronbach Alpha*

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum si^2}{s^2 t} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = koefisien reliabilitas instrument

k = banyaknya butir pertanyaan

1 = bilangan konstan

S_i^2 = Varian skor total

Σs_i^2 = jumlah varian skor dari tiap-tiap butir item

Koefisien realibilitas yang dihasilkan, selanjutnya menginterpretasikan dengan menggunakan kriteria dari *Guilford* (Sundayana, 2015, hal.144) yaitu :

Tabel 3. 11 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r)	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang/Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Tabel 3. 12 Hasil Uji Coba Realibitas Soal Instrumen

Hasil Uji Realibilitas	
Koefisien Realibilitas	Interpretasi
0,79	Tinggi

Sumber : Dokumen Penelitian, 2024 diolah di MS. Excel 2013,

Berdasarkan hasil pengolahan data yang dilakukan menggunakan *Microsoft Excel 2013* diperoleh hasil nilai *Cronbach Alpha* sebesar $r_{11} = 0.7987$. Dimana terletak diantara 0,600-0,800. yang artinya dalam soal intrumen test tersebut dapat dikategorikan nilai “Reliabilitas Tinggi”.

Hasil Uji coba Realibitas Angket Media Pembelajaran

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.617	20

Hasil Uji coba Realibitas Angket Kemampuan Kerjasama

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.853	25

3) Menentukan Daya Pembeda

Menurut Daryanto Daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah Rumus untuk mencari indeks diskriminasi atau daya pembeda adalah:

$$DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_A}$$

(Arikunto, 2005: 211)

Keterangan:

DP: Daya pembeda

BA: Jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar

BB: Jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab benar

JA: Jumlah siswa kelompok atas

JB: Jumlah siswa kelompok bawah

Berdasarkan rumus di atas dapat di jelaskan bahwa daya pembeda dihasilkan dari selisih siswa kelompok atas yang menjawab benar dengan proporsi siswa kelompok bawah yang menjawab benar.

Tabel 3. 13 Klasifikasi Daya Pembeda

Koefisien Daya Pembeda	Interpretasi
$DP \leq 0,00$	Sangat Jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup

$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

(Sundayana, 2015, hal. 77)

Tabel 3. 14 Hasil Daya Beda Soal

No Soal	JBA	JBB	DP	Interpretasi
1	11	9	0.12	Jelek
2	11	7	0.24	Cukup
3	9	4	0.29	Cukup
4	14	9	0.29	cukup
5	9	4	0.29	cukup
6	12	6	0.35	cukup
7	12	5	0.41	baik
8	12	8	0.24	cukup
9	14	4	0.59	baik
10	14	7	0.41	baik
11	15	5	0.59	baik
12	16	9	0.41	baik
13	14	5	0.53	baik
14	12	4	0.47	baik
15	10	7	0.18	Jelek
16	8	3	0.29	cukup
17	12	4	0.47	baik
18	12	7	0.29	cukup
19	10	3	0.41	baik
20	10	7	0.18	jelek

Sumber : Dokumen Penelitian, 2024 diolah di MS. Excel 2013,

4) Menentukan Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran test adalah kemampuan test yang menjangkir banyaknya subjek siswa dalam mengerjakan test dengan benar. Jika banyak siswa yang menjawab test yang benar maka taraf kesukaran test tinggi, sebaliknya jika hanya sedikit dari subjek yang menjawab benar maka taraf kesukaran rendah.

Menurut Daryanto (2010:179), Tes soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang peserta didik dalam mempertinggi usaha memecahkan .Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan peserta didik menjadi putus asa dan tidak mempunyai jawaban dalam mengerjakan soal.

Tabel 3. 15 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	JBA	JBB	DP	interpretasi	TK	Interpretasi
1	11	9	0.12	Jelek	0.59	Sedang
2	11	7	0.24	Cukup	0.53	Sedang
3	9	4	0.29	Cukup	0.38	Sedang
4	14	9	0.29	cukup	0.68	Sedang
5	9	4	0.29	cukup	0.38	Sedang
6	12	6	0.35	cukup	0.53	Sedang
7	12	5	0.41	baik	0.50	Sedang
8	12	8	0.24	cukup	0.59	Sedang
9	14	4	0.59	baik	0.53	Sedang
10	14	7	0.41	baik	0.62	Sedang
11	15	5	0.59	baik	0.59	Sedang
12	16	9	0.41	baik	0.74	mudah
13	14	5	0.53	baik	0.56	Sedang
14	12	4	0.47	baik	0.47	Sedang
15	10	7	0.18	Jelek	0.50	Sedang
16	8	3	0.29	cukup	0.32	Sedang
17	12	4	0.47	baik	0.47	Sedang
18	12	7	0.29	cukup	0.56	Sedang
19	10	3	0.41	baik	0.38	Sedang
20	10	7	0.18	jelek	0.50	Sedang

Sumber : Dokumen Penelitian, 2024 diolah di MS. Excel 2013,

2..Instrumen non tes

a. Angket

Angket atau kuisisioner adalah salah salah instrumen penelitian yang terdiri dari kumpulan pertanyaan atau pernyataan yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari responden. Angket dapat didefinisikan sebagai daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan tujuan agar orang yang diberikan tersebut bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan peneliti. Menurut Sugiyono menyatakan kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan -pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Angket dalam penelitian ini adalah angket skala likert dalam operasional variabel ini semua diukur oleh instrumen pengukur dalam bentuk kuesioner yang

memenuhi pernyataan-pernyataan tipe skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2012:93) skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. setiap pilihan jawaban diberi skor, maka responden harus menggambarkan, dan mendukung pernyataan (positif) atau tidak mendukung pernyataan (negatif).

Tabel 3. 16 Skor Penilaian Pernyataan Positif dan Negatif

Pernyataan	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Sugiyono (2012:93)

Tabel 3. 17 Kisi-kisi Angket Media Pembelajaran

Variabel	Indikator	No item	
		Positif	Negatif
Media Ular Tangga	a. Relevansi Penggunaan Media	1,2,3,4,5,6,7	-
	b. Ketertarikan siswa	8,11,12	9,10
	c. Kemudahan penggunaan media	13,14	15
	d. Kebermanfaatan media	17	16
	Jumlah	17	

Tabel 3. 18 Kisi-Kisi Angket Kemampuan Kerjasama

Variabel	Indikator	No item	
		Positif	Negatif
Kemampuan Kerja Sama	a. Menggunakan kesempatan,	1,2,3	-
	b. Menghargai Kontribusi,	4,5,6	7
	c. Mengambil giliran dan berbagi tugas,	8,9	-

d. Berada dalam kelompok,	10,11,12,13,14	-
e. Mendorong partisipasi,	15,17	16
f. Menyelesaikan tugas pada waktunya,	19	18
g. Menghargai Perbedaan Individu	20	21
Jumlah	21	

F. Teknik Analisis Data

Pengolahan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dari data hasil pre-test dan post-test. Setelah data tersebut diperoleh, maka dilakukan pengolahan data. Data hasil pre-test dan post-test yang diperoleh, terlebih dahulu diuji normalitasnya, jika hasil yang didapat dari pre-test dan post-test berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk kedua data tersebut. dan diperoleh dari hal yang sebenarnya dari penelitian dalam bentuk persentase, dengan teknik analisis sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji kenormalan yang dilakukan adalah uji *Liliefors* (Nana, 2005, hlm. 273). Untuk menguji data dalam penelitian ini menggunakan rumus *Liliefors* (Sundayana, 2015:84). Adapun langkah-langkah uji *Lilliefors* menggunakan SPSS adalah sebagai berikut:

- a. Pada lembar Variabel View dan SPSS editor kita definisikan variabel nilai dengan nama nilai dan variabel kelas yang menunjukkan kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II dengan nama kelas (di mana data value '1 = eksperimen dan '2 = kontrol)
- b. Kemudian pada lembar Data View dari SPSS Data Editor, kita masukkan data nilai dan kelas ke dalam SPSS
- c. Klik *Analyze – Descriptive Statistic – Explorer*
- d. kemudian pindahkan variabel nilai yang akan diuji normalitasnya ke dalam *Dependent List* dan variabel kelas ke dalam *Factor List*
- e. Kemudian klik *Plots* dan beri tanda check pada kotak disamping kiri *Normality plots With test* dan *Untransformed*
- f. Kemudian klik *Continue* dan klik *OK*. Output dari *Tests of Normality*

g. Penarikan kesimpulan:

Jika nilai Sig. > α maka data berdistribusi normal

Jika nilai Sig. < α maka data berdistribusi tidak normal

2. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas, dilakukan juga uji homogenitas. Uji homogenitas yaitu untuk mengetahui kesamaan antara dua keadaan atau populasi. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji homogenitas dua varians atau uji *Fisher* (Nana, 2005, hlm. 273).

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

Keterangan:

F: Homogenitas

S1²: Varians yang besar

S2²: Varians yang kecil

3. Uji Hipotesis

Menurut Sutopo & Slamet hipotesis adalah pernyataan mengenai satu atau lebih populasi yang perlu dibuktikan keabsahannya melalui prosedur pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis merupakan suatu proses melakukan perbandingan antara nilai sampel (berasal dari data penelitian) dengan nilai hipotesis pada data populasi. sehingga menurut Sugiyono (2014), untuk menguji hipotesis komperatif dua sampel berpasangan, bila datanya berbentuk interval atau ratio, digunakan t-test dua sampel. Maka dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan media ular tangga terhadap peningkatan kemampuan kerjasama pada peserta didik diukur dengan uji signifikansi dengan uji-t (t-test) dengan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{(n_1 - 1)s_1 + (n_2 - 1)s_2}}$$

Keterangan:

x1: Rata-rata sampel eksperimen

x2: Rata-rata sampel kontrol

n1: Banyak sampel eksperimen

n2: Banyak sampel kontrol

S1: Standar Deviasi dari sampel eksperimen

S2: Standar Deviasi dari sampel kontrol

S: Standar Deviasi

Setelah dilakukan uji t kemudian membentuk interpretasi terhadap (t_0)

dengan rumus: Df atau $db = (N_1 + N_2) - 2$

$t_0 \geq t$ - tabel, berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak

$t_0 \leq t$ - tabel, berarti H_1 ditolak dan H_0 diterima, dengan taraf $\alpha = 0,05$

4. Uji Gain Ternormalisasi

Sundayana (2016) mengemukakan bahwa “gain ternormalisasi (g) memberikan gambaran umum peningkatan kemampuan pemahaman konsep dan kemampuan pemecahan masalah statistika antara sebelum dan sesudah pembelajaran”. dalam penelitian ini uji gain ternormalisasi dilakukan untuk menganalisis hasil belajar IPS antara dua kelas yang diteliti, analisis dilakukan 64 dengan menggunakan rumus gain ternormalisasi oleh Hake (dalam Sundayana, 2015) yaitu:

$$\text{Gain Ternormalisasi} = \frac{\text{Skor tes akhir} - \text{Skor tes awal}}{\text{Skor tes ideal} - \text{Skor tes awal}}$$

Tabel 3. 19 Interpretasi Gain Ternormalisasi

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpetasi
$-1 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tetap
$0,00 \leq g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi

(Sundayana, 2015, hal.151)

G.Prosedur Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini ,penelitian ini, harus harus membuat prosedur terlebih dahulu agar penelitian ini berjalan sesuai dengan tujuan yang di harapkan .Berikut prosedur penelitian yang dilakukan .

a. Pra-persiapan :

1.Peneliti mempersiapkan beberapa judul untuk dijadikan sebagai penelitian

2. Setelah judul disetujui , selanjutnya menyusun proposal penelitian untuk diseminarkan
 3. Penyusunan proposal penelitian
 4. Setelah melakukan beberapa perubahan dalam proposal, kemudian proposal tersebut diseminarkan didepan dewan bimbingan skripsi
 5. Revisi proposal penelitian
- b. Persiapan
1. Setelah semua disetujui oleh DBS, selanjutnya persiapan untuk penelitian
 2. Pertama, menyiapkan instrumen penelitian yang akan dijadikan bahan untuk penelitian
 3. Instrumen penelitian ini kemudian dilaporkan kepada pembimbing, untuk mengoreksi apabila terdapa kesalahan
 4. Setelah dilakukan perbaikan terhadap instrumen penelitian yang akan digunakan dan disetujui, selanjutnya meninjau sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian
 5. Meminta izin pada pihak sekolah untuk melakukan uji coba instrumen penelitian, setelah pemberian izin, berkonsultasi dengan guru mata pelajaran IPS
 6. Konsultasi yang dilakukan untuk dapat memberikan gambaran kepada guru dan siswa agar semua berjalan dengan lancar
 7. Setelah itu, baru dilakukannya uji coba instrumen
 8. Kemudian data yang diperoleh dari uji coba instrumen penelitian diolah untuk mengetahui validitas, dan reliabilitas dari instrumen tersebut
- c. Pelaksanaan
1. Setelah melakukan rangkaian dari mulai pra-persiapan sampai persiapan, tiba pada pelaksanaan penelitian
 2. Melakukan *pre-test* kepada kedua kelas yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol
 3. Kemudian melakukan proses belajar mengajar seperti biasa pada kedua kelas tersebut

4. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media ular tangga , dan pada kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan media gambar yang biasa guru berikan pada saat proses pembelajaran.
5. Setelah proses belajar mengajar selesai kemudian diberikan tes akhir yaitu *post-test* yang diberikan kepada kedua kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol)
6. Setelah dilakukannya penelitian, kemudian mengolah data hasil yang didapat setelah penelitian yaitu data hasil *pre-test* dan *post-test*
7. Penyusunan laporan penelitian .

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum SMPN 3 Garut

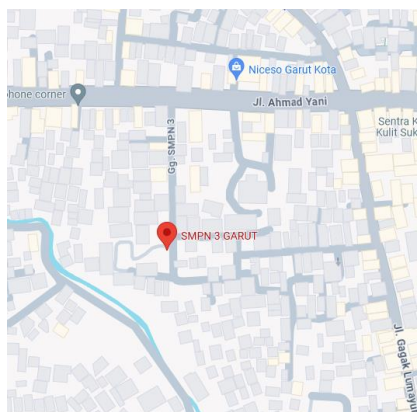
Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Garut dengan Alamat di Jln. SMP 3 No. 12 Garut Kota, Rt 04/Rw 09, Kelurahan Kota Wetan, Kecamatan Garut Kota dan Kabupaten Garut. Sampel yang digunakan yaitu peserta didik kelas VII-H dan VII-J. Dalam penelitian ini melibatkan dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen pada kelas VII-H dan kelompok kontrol pada kelas VII-J. Peserta didik kelas eksperimen menggunakan media ular tangga dan kelas VII-J menjadi kelas kontrol dengan menggunakan media TTS (Teka-Teki Silang) dalam pembelajarannya. Kelas tersebut selama ini diampu oleh guru IPS yang sama. Kedua kelas tersebut dipilih setelah melalui proses penentuan sampel dan berdasarkan analisa IPS yang mempunyai permasalahan terhadap pembelajaran.

Sekolah ini didirikan pada tahun 1972, berdasarkan keputusan yang diresmikan oleh kepala perwakilan departemen pendidikan dan kebudayaan jawa barat. Pada Tahun 1967 Integritas berganti nama menjadi SMP PGRI Garut dengan lokasi di Jalan Bratayuda Garut, lalu berpindah lokasi ke Jalan Gunung Payung (Bangunan hok chiang) seataap dengan STM Negeri, hanya kegiatan belajar mengajar bagian siang. Pada tahun 1971/1972 SMP Negeri 3 Garut akhirnya membangun di JL SMP 3 No 12 dengan uang SPP tahun 1972 atas tanah wakap dari saudara Ano Sumarno sebagai Direktur BB Priangan CV. Tahun 1971 sebagian siswa dapat menduduki kelas baru. Maka pada tanggal 18-9-1972 Gedung SMP Negeri 3 Garut telah diresmikan.

Fasilitas sarana dan prasarana gedung sekolah di SMP Negeri 3 Garut sudah dilengkapi dengan berbagai fasilitas penunjang antara lain lab komputer, lab IPA aula, multimedia dan perpustakaan. Selain ditinjau dari aspek akademik, sekolah juga memperhatikan aspek non akademik peserta didik dengan mengadakan ekstrakurikuler yang meliputi pramuka, paskibra, PKS, PMR, karate, OSIS, literasi

dan olahraga yang meliputi voli, basket, sepak bola yang menampung minat dan bakat peserta didik serta memberikan pengalaman pada peserta didik diluar proses belajar secara formal.

Gambar 4. 1 Peta Lokasi SMP Negeri 3 Garut



Sumber : Dokumen Pribadi , Google Maps , 2024

a. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: SMP Negeri 3 Garut
NPSN	: 20209359
Jenjang Pendidikan	: Sekolah Menengah
Status Sekolah	: Sekolah Standar Nasional
Alamat Sekolah	: Jln. SMP 3 No 12
RT / RW	: 04/09
Kode Pos	: 44111
Kelurahan	: Kota Wetan
Kecamatan	: Garut Kota
Kabupaten/Kota	: Garut
Provinsi	: Jawa Barat
Negara	: Indonesia
Posisi Geografis	: QWM7+8C Lintang Bujur
Data Pelengkap	
Status Kepemilikan	: Milik Pemerintah
SK Izin Operasional	: 945/IV/II/DSMP/167
Tanggal SK Izin Operasional	: 1967-08-23
Kebutuhan Khusus Dilayani	: Tidak ada
Luas Tanah Milik (m2)	: 6.710 M ²
Luas Tanah Bukan Milik (m2)	: -

Nama Wajib Pajak : SMPN 3 Garut
 NPWP : 001248749443000

Kontak Sekolah

Nomor Telepon : 081333334650
 Nomor Fax :
 Email :
 Website : smpn3garut.com

Data Periodik

Waktu Penyelenggaraan : Pagi
 Bersedia Menerima Bos : Menerima
 Sertifikasi ISO : Belum Bersertifikat
 Sumber Listrik : PLN
 Daya Listrik (watt) : 10000
 Akses Internet : Telkomsel Flash
 Akses Internet Alternatif :

Data Lainnya

Kepala Sekolah : Drs. H. Agus, M.Pd
 Operator Pendataan : Taufik Hermansyah
 Akreditasi : A
 Kurikulum : Kurikulum 13 dan Penggerak

b.VISI-MISI

Visi : Berakhlak mulia , Unggul dalam prestasi dan terampil dalam berkarya.

Misi :

- a. Mengembangkan dan meningkatkan kualitas, semangat kerja dan profesional Guru
- b. Menumbuhkan sikap disiplin yang kompetitif dikalangan peserta didik melalui kegiatan kulikuler dan ekstar kulikuler
- c. Mempertinggi keimanan dan ketaqwaan kepada tuhan yang maha esa
- d. Membina akhlak yang mulia

Tabel 4. 1 Kondisi Fisik Sekolah

No	Uraian	Jumlah	Jumlah Ruang Kondisi Baik	Jumlah Ruang Kondisi Buruk	Kategori Kerusakan
1	RuangKelas	30	28	3	40%
2	R. Perpustakaan	1	1	1	10%
3	R. Lab IPA	1	1	1	40%
4	R. Terbuka (Gazebo)	1	1	1	
5	R. Komputer	1	1	1	
6	R. Multimedia	1	1	1	
7	WC. Guru	4	4	4	20%
8	WC. KepalaSekolah	1	1	1	60%
9	WC. Siswa Putra	6	6	4	
10	WC. Putri	5	5	4	
Jumlah		51	6	3	

Sumber: Wakasek Kurikulum SMP Negeri 3 Garut (2024)

KEADAAN PESERTA DIDIK , GURU DAN NON GURU

Tabel 4. 2 Data Peserta Didik

No	Uraian	Detail	Jumlah	Total
1	Kelas VII	Laki-Laki	179	366
		Perempuan	187	
2	Kelas VIII	Laki-Laki	163	350
		Perempuan	187	
3	Kelas IX	Laki-Laki	146	340
		Perempuan	194	

Sumber: Wakasek Kurikulum SMP Negeri 3 Garut (2024)

Tabel 4. 3 Data Jumlah Pegawai

No	Keterangan Guru / Staf	Jumlah
1	Guru Tetap (PNS)	34
2	Guru Tidak tetap	16
3	Staf Tata Usaha	2
4	Staf Tata Usaha Tidak Tetap	11
Total		63

Sumber: Wakasek Kurikulum SMP Negeri 3 Garut (2024)

2.Peningkatan kemampuan kerja sama pada peserta didik sebelum dan sesudah dilakukannya treatment menggunakan media ulat tangga.

a. Analisis Data Test Awal (Pretest)

Untuk mengetahui Peningkatan kemampuan kerja sama pada peserta didik dikelas eksperimen sebelum dan setelah menerapkan media ulat tangga dilakukan analisis data *pretest* yang diperoleh dari kelas eksperimen bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal peserta didik sebelum diberi suatu perlakuan. Setelah data terkumpul, peneliti melakukan pengolahan data *pretest* sesuai dengan langkah-langkah pengolahan data pada bab sebelumnya. Dari hasil perhitungan tersebut data disusun dalam tabel berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Belajar IPS

Keterangan	Kelas	
	Pretest Eksperimen	Pretest Kontrol
Jumlah Peserta Didik	37	39
Nilai Ideal	100	100
Nilai Terbesar	8,5	70
Nilai Terkecil	3,5	30
Nilai Rata-Rata	56.67	52.00

Simpanan Baku	13.28	12.58
---------------	-------	-------

Sumber : Dokumen Penelitian , diolah di Microsoft Excel 2013

Berdasarkan tabel 4.4 diatas, pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan atau sebelum diterapkan media ular tangga yang berjumlah 37 dan 39 orang nilai terkecilnya adalah 37 dan nilai tertinggi adalah 100, dan nilai rata-ratanya 56,67.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan Uji *Liliefors* pada taraf signifikansi 5%. Dan perhitungan diperoleh data seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 5 Uji Normalitas pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statis	df	Sig.	Statis	df	Sig.
Hasil Belajar Peserta didik	Kelas Pretest	.117	37	.200*	.975	37	.560
	Kelas Eksperimen						
	Pretest Kontrol	.134	39	.073	.946	39	.059

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Dokumen Penelitian, diolah SPSS versi 27

Dari tabel tersebut diperoleh nilai Sig. kelas eksperimen sebesar 0,560 dan α sebesar 0,05, karena $0,560 > 0,05$ maka hasil pretest pada kelas eksperimen berdistribusi normal . Sedangkan nilai Sig. kelas kontrol sebesar 0,059 dan α sebesar 0,05 karena $0,059 > 0,05$ maka hasil pretest pada kelas kontrol berdistribusi normal .

Tabel 4. 6 Data Uji Normalitas Hasil Pretest kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Sig.	A	Kriteria
Eksperimen	0,560	0,05	Berdistribusi Normal
Kontrol	0,059		Berdistribusi Normal

Sumber: Dokumen Penelitian, diolah SPSS versi 27

b. Analisis Data Test Akhir (Posttest)

Analisis data posttest (tes akhir) yang diperoleh dari kelas eksperimen bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan akhir peserta didik setelah diberi perlakuan. Setelah data terkumpul, peneliti melakukan pengolahan data *posttest* sesuai dengan langkah-langkah pengolahan data pada bab sebelumnya. Dari hasil perhitungan tersebut data disusun dalam tabel berikut:

Tabel 4. 7 Tabel Hasil Belajar IPS

Keterangan	Kelas	
	Postest Eksperimen	Postest Kontrol
Jumlah Peserta Didik	37	39
Nilai Ideal	100	100
Nilai Terbesar	100	80
Nilai Terkecil	6,5	4,5
Nilai Rata-Rata	81.82	56.32
Simpangan Baku	10.06	12.12

Sumber : Dokumen Penelitian , diolah di Microsoft Excel 2013

Berdasarkan tabel diatas, pada kelas eksperimen yang berjumlah 37 orang nilai terkecilnya adalah 6,5 dan tertinggi adalah 100, dan rata-ratanya 81,82.

1). Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan Uji *Liliefors* pada taraf signifikan 5%. Dari perhitungan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Uji Normalitas Postest kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statist			Statist		
	Kelas	ic	Df	Sig.	ic	Df	Sig.
Hasil Belajar	Postest	.137	37	.078	.968	37	.363
Peserta Didik	Eksperimen						
	Postest	.111	39	.200*	.952	39	.099
	Kontrol						

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Dokumen Penelitian, diolah SPSS versi 27

Dari tabel tersebut diperoleh nilai Sig. kelas eksperimen sebesar 0,363 dan α sebesar 0,05, karena $0,363 > 0,05$ maka hasil postest pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan nilai Sig. kelas kontrol sebesar 0,099 dan α sebesar 0,05 karena $0,099 > 0,05$ maka hasil postest pada kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4. 9 Data Uji Normalitas Hasil Postest kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Sig.	A	Kriteria
Eksperimen	0,363	0,05	Berdistribusi Normal
Kontrol	0,099		Berdistribusi Normal

Sumber: Dokumen Penelitian, diolah SPSS versi 27

2) Uji Homogenitas

Tahapan tingkat normalitas data telah diketahui melalui uji normalitas, maka tahapan selanjutnya adalah uji homogenitas yang digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan atau varians data nilai antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil uji homogenitas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. 10 Tabel Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Peserta Didik	Based on Mean	3.719	1	74	.058
	Based on Median	3.496	1	74	.065
	Based on Median and with adjusted df	3.496	1	73.60 2	.066
	Based on trimmed mean	3.705	1	74	.058

Sumber: Dokumen Penelitian, diolah SPSS versi 27

Berdasarkan output diatas, diketahui nilai signifikan (Sig.) *Based On Mean* sebesar $0,58 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data *posttest* maka nilai *posttest* adalah homogen. Dengan demikian, maka salah satu syarat (tidak mutlak) dari *Uji Independent Sample t-test* terpenuhi, maka selanjutnya menggunakan cara alternative dengan menggunakan Uji T atau *Uji Independent Sample t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

3). Uji Gain Ternormalisasi

Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Peserta Didik. Gain ternormalisasi ini merupakan pengujian untuk memberikan gambaran umum mengenai

peningkatan hasil belajar IPS peserta didik kelas VII antara sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga . Dari hasil test awal dan test akhir yang diberikan kepada kedua kelas antara lain kelas eksperimen , dan kelas kontrol sudah terkumpul , selanjutnya dilakukan perhitungan gain ternormalisasi dengan menggunakan SPSS Versi 27.

Tabel 4. 11 Hasil Uji Gain Ternormalisasi Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	37	.25	1.00	.5716	.18289
Valid N (listwise)	37				

Sumber: Dokumen Penelitian, diolah SPSS versi 27

Tabel 4. 12 Hasil Uji Gain Ternormalisasi Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	39	-.12	.55	.1397	.14682
Valid N (listwise)	39				

Sumber: Dokumen Penelitian, diolah SPSS versi 27

Berdasarkan tabel 4.12 dan 4.13 bahwa dapat diidentifikasi hasil dari uji N-Gain sebagai salah satu uji analisis data untuk melihat peningkatan kemampuan kerjasama yang dilihat dari hasil belajar dan kegiatan proses belajar peserta didik selama dikelas setelah diberikan *treatment*(perlakuan) . Dari hasil perhitungan uji N-Gain ternormalisasi pada kelas eksperimen didapat hasil 0,5716 dan pada kelas kontrol hasil perhitungan uji N-Gain ternormalisasi didapat hasil 0,1397. Dapat ditinjau dari interpretasi gain ternormalisasi hasil 0,5716 berada pada $0,30 \leq g < 0,70$ dengan kategori sedang . dan pada kelas kontrol dapat ditinjau dari interpretasi gain ternormalisasi hasil 0,1397 berada pada $0,00 \leq g < 0,30$ dengan kategori rendah

. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kerjasama yang ditinjau dari hasil belajar peserta didik yang menggunakan media ular tangga

Tabel 4. 13 Gain Kelas Eksperimen

N Gain Kelas Eksperimen						
Kode Peserta Didik	Post Test	Pretest	Post-pre	Skor Ideal	N Gain Skor	Kategori
A-1	95	50	45	50	0.9	Tinggi
A-2	90	55	35	45	0.78	Tinggi
A-3	85	55	30	45	0.67	Sedang
A-4	80	70	10	30	0.33	Sedang
A-5	85	60	25	40	0.63	Sedang
A-6	80	60	20	40	0.50	Sedang
A-7	70	45	25	55	0.45	Sedang
A-8	75	60	15	40	0.38	Sedang
A-9	70	55	15	45	0.33	Sedang
A-10	80	60	20	40	0.50	Sedang
A-11	65	30	35	70	0.50	Sedang
A-12	90	45	45	55	0.82	Tinggi
A-13	75	65	10	35	0.29	Rendah
A-14	80	45	35	55	0.64	Sedang
A-15	85	55	30	45	0.67	Sedang
A-16	90	75	15	25	0.60	Sedang
A-17	80	50	30	50	0.60	Sedang
A-18	80	55	25	45	0.56	Sedang
A-19	75	35	40	65	0.62	Sedang
A-20	75	35	40	65	0.62	Sedang
A-21	100	75	25	25	1.0	Tinggi
A-22	85	70	15	30	0.5	Sedang
A-23	85	80	5	20	0.3	Rendah
A-24	74	30	44	70	0.6	Sedang
A-25	80	45	35	55	0.6	Sedang
A-26	80	50	30	50	0.6	Sedang
A-27	85	60	25	40	0.6	Sedang
A-28	100	65	35	35	1.0	Tinggi

A-29	85	70	15	30	0.5	Sedang
A-30	80	60	20	40	0.5	Sedang
A-31	90	60	30	40	0.8	Tinggi
A-32	60	45	15	55	0.3	Rendah
A-33	70	40	30	60	0.5	Sedang
A-34	70	45	25	55	0.5	Sedang
A-35	85	60	25	40	0.6	Sedang
A-36	90	85	5	15	0.3	Sedang
A-37	90	75	15	25	0.6	Sedang
Jumlah	3014.0	2075.0	939.0	1625.0	21.1	
Rata-Rata	81.46	56.08	25.38	43.92	0.57	

Sumber : Dokumen Penelitian , diolah di Microsoft Excel 2013

Tabel 4. 14 Gain Kelas Kontrol

N Gain Kelas Kontrol						
Kode Peserta Didik	Post Test	Pretest	Post-pre	Skor Ideal	N Gain	Kategori
B-1	75	65	10	35	0.29	Rendah
B-2	60	50	10	50	0.20	Rendah
B-3	75	70	5	30	0.17	Rendah
B-4	75	70	5	30	0.17	Rendah
B-5	65	60	5	40	0.13	Rendah
B-6	50	40	10	60	0.17	Rendah
B-7	50	45	5	55	0.09	Rendah
B-8	40	30	10	70	0.14	Rendah
B-9	50	55	-5	45	-0.11	Rendah
B-10	70	55	15	45	0.33	Sedang
B-11	80	65	15	35	0.43	Sedang
B-12	55	45	10	55	0.18	Rendah
B-13	60	50	10	50	0.20	Rendah
B-14	50	40	10	60	0.17	Rendah
B-15	75	45	30	55	0.55	Sedang
B-16	75	30	45	70	0.64	Sedang
B-17	40	40	0	60	0.00	Rendah

B-18	60	60	0	40	0.00	Rendah
B-19	65	65	0	35	0.00	Rendah
B-20	75	70	5	30	0.17	Rendah
B-21	65	50	15	50	0.30	Sedang
B-22	80	70	10	30	0.33	Sedang
B-23	60	40	20	60	0.33	Sedang
B-24	45	40	5	60	0.08	Rendah
B-25	65	60	5	40	0.13	Rendah
B-26	55	50	5	50	0.10	Rendah
B-27	70	50	20	50	0.40	Sedang
B-28	60	45	15	55	0.27	Rendah
B-29	40	35	5	65	0.08	Rendah
B-30	50	45	5	55	0.09	Rendah
B-31	55	45	10	55	0.18	Rendah
B-32	65	60	5	40	0.13	Rendah
B-33	55	50	5	50	0.10	Rendah
B-34	70	65	5	35	0.14	Rendah
B-35	55	40	15	60	0.25	Rendah
B-36	60	55	5	45	0.11	Rendah
B-37	75	70	5	30	0.17	Rendah
B-38	6,5	60	5	40	0.13	Rendah
B-39	60	50	10	50	0.20	Rendah
Jumlah	2330	2030	365	1870	7.4	
Rata-Rata	61.32	52.05	9.36	47.95	0.19	

Sumber : Dokumen Penelitian , diolah di Microsoft Excel 2013

Dari kedua tabel tersebut dihasilkan nilai N Gain pada kelas eksperimen 0,57 pada kelas eksperimen dan 0,19 dikelas kontrol . Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dengan menggunakan media ular tangga terdapat peningkatan dengan kategori sedang dan kelas kontrol dengan media teka-teki silang dengan kategori rendah .

4). Uji Independent Sample T-Test

Uji *Independent Samples T-Test* merupakan uji parametric yang digunakan sebagai suatu tujuan untuk mengetahui adakah perbedaan mean antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat diidentifikasi ada atau tidaknya peningkatan yang signifikan sesuai dengan hipotesis yang ditentukan. Uji ini dilakukan dengan syarat data harus berasal dari kelompok yang berbeda, tipe data numeric, data berdistribusi normal dan varian antara kedua kelompok sampel harus sama. Adapun hipotesisnya adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil pretest yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

H_a : Terdapat perbedaan hasil pretest yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ` Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak, begitupun sebaliknya jika nilai signifikansi $\geq 0,05$, maka H_0 diterima. Data hasil uji-T disajikan dalam Tabel berikut :

Tabel 4. 15 Data Grup Statistik Uji Independent Sampel T-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Peserta Didik	Kelas Eksperimen	37	81.486	8.9648	1.4738
	Kelas Kontrol	39	58.974	11.4236	1.8292

Sumber : Dokumen Penelitian, diolah di SPSS 27, 2024

Berdasarkan tabel output "*Group Statistics*" diketahui nilai rata - rata hasil posttest peserta didik untuk kelas eksperimen adalah sebesar 81,48, sementara untuk kelas kontrol adalah sebesar 58,97. Selanjutnya untuk membuktikan apakah

perbedaan tersebut berarti signifikan (nyata) atau tidak maka selanjutnya menafsirkan output dari "*Independent Sample Test*" berikut ini.

Tabel 4. 16 Data Hasil posttest Uji Independent Sample T-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3.719	.058	9.523	74	.000	22.512	2.364	17.802	27.223
	Equal variances not assumed			9.583	71.531	.000	22.512	2.349	17.829	27.195

Sumber: Dokumen Penelitian, diolah SPSS versi 27

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample T-Test sebagai berikut:

- 1) Jika Nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata hasil posttest peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 2) Jika Nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil posttest peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penafsiran tabel *output Independent Samples Test* di atas berpedoman pada nilai yang terdapat dalam tabel *Equal Variances Assumed* dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independent samples T-Test dapat disimpulkan

bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan akhir antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap peningkatan kemampuan kerjasama peserta didik .

Untuk mengetahui tingkat kemampuan kerja sama peserta didik . Peneliti menghitung penentuan nilai mean dan standar deviasi , menghitung kategori tinggi , sedang , dan rendah serta menghitung analisis presentase . Adapun untuk melihat kategori kemampuan kerja sama ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

1. Menghitung mean (μ) dan standar deviasi pada tingkat kemampuan kerja sama peserta didik kelas eksperimen yang diterima 21 item dengan jumlah responden 37 pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. 17 Hasil Perhitungan Nilai Mean Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Kemampuan Kerja Sama	37	60	80	70.38	5.818
Valid N (listwise)	37				

Sumber: Dokumen Penelitian, diolah SPSS versi 27

2. Menghitung kategori kemampuan kerja sama pada peserta didik di kelas eksperimen
(tinggi , sedang , rendah) pada perhitungan dibawah ini :

$$1. \text{ Tinggi} = X > (M+1SD)$$

$$= X > (70.38+ 1 \times 5.81)$$

$$= X > 76,19$$

$$2. \text{ Sedang} = (M-1SD) < X \leq (M +1SD)$$

$$= (70.38- 1 \times 5.81) < X \leq (70.38 + 1 \times 5.81)$$

$$= 64.57 < X \leq 76,19$$

3. Rendah = $X < (M - 1SD)$

$$= X < 64.57$$

Tabel 4. 18 Skor Kemampuan Kerja Sama Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen		
No	Kategori	Skala Skor
1	Tinggi	$X > 76,19$
2	Sedang	$64.57 < X \leq 76,19$
3	Rendah	$X < 64.57$

Sumber : Dokumen Penelitian , diolah di Microsoft Excel 2013

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa kemampuan kerja sama dikelas eksperimen dapat dikategorikan tinggi jika mempunyai skor $x > 76,19$, dikategorikan sedang jika skor berada diantara $64.57 < X \leq 76,19$ dan dikategorikan rendah jika $X < 64.57$.

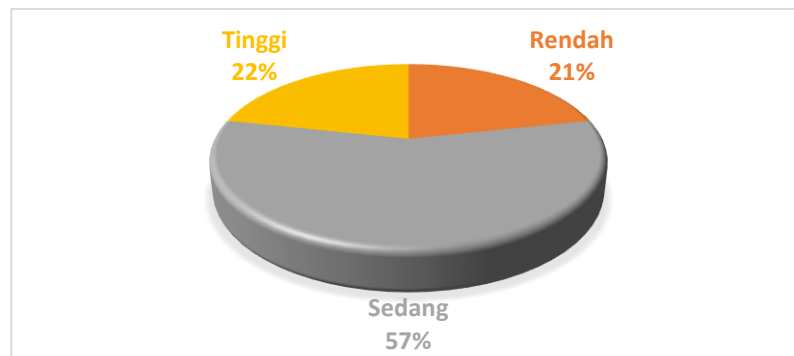
3. Analisis Presentase kemampuan kerja sama di kelas eksperimen

Tabel 4. 19 Presentase Kemampuan Kerja Sama Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen				
No	Kategori	Skala Skor	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	$X > 76,19$	8	22%
2	Sedang	$64.57 < X \leq 76,19$	21	57%
3	Rendah	$X < 64.57$	8	21%

Sumber : Dokumen Penelitian, 2024 diolah di MS. Excel 2013,

Gambar 4. 2 Presentase Kemampuan Kerja Sama Kelas Eksperimen



Sumber : Dokumen Penelitian , diolah di Microsoft Excel 2013

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa presentase kemampuan kerja sama peserta didik di kelas eksperimen terdapat 22 % peserta didik yang memiliki peningkatan kemampuan kerja samanya berkategori tinggi dengan jumlah frekuensi nya 8 orang 57 % peserta didik yang memiliki peningkatan kemampuan kerja samanya berkategori sedang dengan jumlah frekuensi nya 21 orang , dan 21 % peserta didik yang memiliki peningkatan kemampuan kerja samanya berkategori rendah dengan jumlah frekuensi nya 8 orang .

Selanjutnya untuk menganalisis pengaruh media ular (x) tangga terhadap kemampuan kerjasama (y) Untuk mengetahui perbedaan rerata dari skor kemampuan kerjasama dari peserta didik dengan regresi linear sederhana. Regresi linear sederhana bertujuan untuk mempermudah dalam memahami mengenai konsep dari regresi.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap peningkatan kemampuan kerjasama pada peserta didik, peneliti menggunakan analisis uji *Regresi Linier Sederhana* untuk melihat pengaruhnya. Hasil analisis uji regresi linier sederhana dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 20 Hasil Analisis Uji Regresi Linear Sederhana

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.623 ^a	.572	.152	11.35726

a. Predictors: (Constant), Media Ular Tangga

Sumber: Dokumen Penelitian, diolah SPSS versi 27

Pada output diatas, untuk melihat besarnya pengaruh penggunaan media ular tangga pada kemampuan kerja sama peserta didik diperoleh nilai koefisien determinasi atau *R Square* adalah sebesar 0,572. Sehingga besar pengaruh penggunaan media ular tangga pada kemampuan kerja sama adalah 0,572 % dengan kategori sedang. Sehingga besarnya pengaruh penggunaan media ular tangga pada kemampuan kerja sama peserta didik yang jika didesimalkan maka menjadi 57,2 % terhadap kemampuan kerja sama peserta didik di SMP Negeri 3 Garut persentase ini menunjukkan bahwa media ular tangga ini memiliki peran yang signifikan didalam meningkatkan kemampuan kerja sama pada peserta didik .

B.Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Garut dengan sampel yang diambil yaitu kelas VII-H sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 37 peserta didik dan kelas VII-J sebagai kelas kontrol berjumlah 39 peserta didik . *Treatment / perlakuan* yang diberikan adalah penggunaan Media Ular Tangga pada kelas eksperimen dan media Teka-teki silang pada kelas kontrol . Penelitian ini dilakukan dari bulan Mei selama dua kali pertemuan . Fokus utama yang diamati pada penelitian ini adalah mengetahui peningkatan kemampuan kerjasama peseta didik sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga . Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, menunjukkan bahwa media ular tangga pada materi pemberdayaan masyarakat terdapat pengaruh yang signifikan. Kemampuan kerjasama peserta didik diamati pada pembelajaran IPS ini dilakukan melalui *pretest* , *posttest* dan juga angket.

1.Peningkatan kemampuan kerjasama peserta didik sebelum dan sesudah *treatment* menggunakan media ular tangga pada kelas eksperimen.

Media ular tangga ini belum pernah diterapkan sebelumnya didalam pembelajaran oleh guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Garut sebab kurangnya inovasi dan kreatifitas dalam memanfaatkan media yang ada sebagai sumber belajar peserta didik. Sebelum dilakukan perlakuan dengan menggunakan media ular tangga didalam pembelajaran , media pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik yaitu hanya media pembelajaran yang konvensional saja seperti misalkan gambar , LKPD yang dimana media tersebut hanya terpusat pada pendidik saja sehingga pemahaman kerja sama peserta didik dikatakan rendah. Hal ini menyebabkan peserta didik mengalami kemampuan kerja sama yang masih rendah hal ini dikarenakan masih banyak peserta didik yang tidak ikut berperan aktif dalam aktivitas kelompok dan kebanyakan siswa mengganggu kelompok lain saat aktivitas berkelompok.

Berdasarkan hasil analisis penelitian di kelas eksperimen yang diberikan soal *pretest* sebelum dilakukannya kegiatan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kedua kelas sebelum pembelajaran dimulai. Kemungkinan hasil tersebut terjadi karena dua faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal. Kemampuan awal ini akan memberikan gambaran informasi kepada guru untuk dapat mengetahui apakah peserta didik dapat menerima pelajaran yang akan datang dan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mengetahui materi yang akan disajikan . .

Setelah dilakukannya *pretest* , kemudian dilakukannya *posttest* yaitu test akhir yang dimana kedua test ini dilakukan bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya sebab akibat dan hubungan antara sebab-akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan (*treatment*) tertentu pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk menjadi bahan perbandingan. Tidak hanya itu tentu saja bagi peserta didik sehingga mampu mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis, interaktif,

inovatif dan kreatif untuk mengasah pola pikir peserta didik pada pengukuran awal (*pretest*) dan setelah pengukuran (*posttest*).

Setelah diberikan perlakuan kelas eksperimen dan kelas kontrol maka langkah yang selanjutnya yaitu pemberian *posttest*. Secara deskriptif statistik dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, dari hasil analisis data menggunakan SPSS versi 27, sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sample T-Test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil *posttest* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan *treatment* / perlakuan media pembelajaran yang berbeda.

Dengan kata lain pembelajaran IPS dengan menggunakan media ular tangga lebih tinggi jika dibandingkan dengan pembelajaran IPS dengan menggunakan media konvensional. Pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional terdapat faktor yang mempengaruhi hasil *posttest* setelah proses pembelajaran berlangsung, yaitu dimana peserta didik merasa kurang bersemangat karena pembelajaran dilakukan pada siang hari, sehingga peserta didik sudah merasa kelelahan dan bosan yang menyebabkan mereka kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media ular tangga juga terdapat faktor yang mempengaruhi baik itu secara internal maupun eksternal. Untuk faktor internal yang mempengaruhi hasil *posttest* setelah pembelajaran berlangsung dapat terlihat dari semangat dan motivasi belajar peserta didik yang merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dan melihat media pembelajaran yang digunakan menarik dan membuat peserta didik dapat merasakan suasana baru didalam proses pembelajaran di dalam kelas bersama dengan kelompoknya. Selain itu dengan adanya penggunaan media ular tangga

dalam proses pembelajaran IPS ini dapat mendorong peserta didik untuk aktif bermain bidak dan mampu bekerjasama untuk menyelesaikan soal-soal yang tertera pada papan permainan ular tangga. Sedangkan faktor eksternalnya dimana pendidik memberikan pembelajaran berhasil membimbing peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan tertib yang sebelumnya telah didiskusikan terlebih dahulu dengan peneliti.

2.Penerapan Media Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Peserta Didik

Proses penerapan media ular tangga peneliti menggunakan metode tes dan non tes untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data berdasarkan hasil eksperimen yang peneliti lakukan dalam pembelajaran IPS tentang Pemberdayaan Masyarakat sebelum menggunakan media ular tangga dan sesudah menggunakan media ular tangga. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 3 Garut mulai 20 Mei-3 Juni 2024. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII - H dan VII- J. Proses penelitian dikelas eksperimen dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan yaitu 1 kali pertemuan mengisi *pretest* serta penjelasan singkat mengenai materi yang akan digunakan dalam penelitian dan 2 kali pertemuan menggunakan *treatment* menggunakan media ular tangga sesuai dengan Modul ajar (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah disusun peneliti, mengisi *posttest*, dan mengisi angket media pembelajaran dan kemampuan kerja sama.

Pada dasarnya media ular tangga ini adalah media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan didalam kelas. Kegiatan pembelajaran pada penelitian ini menggunakan media ular tangga. Menurut Wati (dalam Carolline, 2022) ia mengemukakan bahwa media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional yang dimana permainan ini disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan oleh guru kepada

peserta didik. Dengan penggunaan media ular tangga ini dapat meningkatkan kemampuan kerja sama antar peserta didik menjadi lebih meningkat dan peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat (Sari, 2015) bahwa permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Peserta didik akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik. Peserta didik yang aktif dalam permainan ular tangga dapat menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari. Sebab metode dalam permainan ular tangga dipadukan dengan diskusi kelompok. Dalam diskusi kelompok ini peserta didik diberikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi dalam kehidupan sehari-hari.

Peranan guru didalam penerapan media ular tangga didalam proses pembelajaran ini yaitu sebagai fasilitator bagi peserta didiknya. Dimana melalui penerapan media ular tangga ini peserta didik dapat diberikan pemahaman mengenai kemampuan kerja sama, sehingga peserta didik diberikan suatu tugas yang harus didiskusikan bersama teman sekelompoknya untuk agar mampu berkolaborasi dengan teman sebayanya. Proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga diawali dengan guru mengucapkan salam kepada peserta didik, berdoa, apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah itu, guru terlebih dahulu menjelaskan secara singkat materi yang akan diajarkan dengan memberikan pertanyaan pemantik terkait materi yang akan dipelajari pada pertemuan tersebut kepada peserta didik setelah itu, guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok kemudian memperlihatkan media permainan ular tangga kepada peserta didik. Guru menjelaskan langkah-langkah dalam permainan ular tangga yaitu guru menjelaskan kapan permainan ular tangga dimulai, kapan peserta didik menggerakkan bidaknya ke beberapa kotak kapan peserta didik bisa memulai untuk mengambil kartu soal dan guru menjelaskan apa yang dilakukan peserta didik jika menempati kotak ular maupun kotak tangga, dan guru juga memberikan arahan

bahwasanya bidak ular tangga setiap kelompok itu adalah misi yang harus diselesaikan bersama-sama dengan rekan sekelompoknya yang dimana guru meminta antara satu anggota dengan anggota lainnya itu saling bekerja sama untuk menyelesaikan misi yaitu mengambil kartu-kartu soal yang diberikan oleh guru kepada setiap kelompok dengan tenggat waktu yang telah ditentukan sebelumnya , bagi 2 kelompok pertama yang dapat menjawab semua jumlah kartu soal yang diberikan guru dengan cepat dan juga tepat maka akan diberikan sebuah *reward* / hadiah .

Setelah itu, guru membagikan alat permainan ular tangga seperti : kartu soal , pion , dan dadu kepada tiap-tiap kelompok. Selama proses pembelajaran, guru membimbing peserta didik menjawab kartu soal yang ada dan peserta didik menggunakan media tersebut sesuai dengan langkah-langkah yang telah dijelaskan oleh guru. Setelah permainan selesai, peserta didik diminta untuk membacakan hasil diskusinya didepan kelas dan mengumpulkan tugas secara berkelompok. Setelah itu guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari. Dengan demikian , hasil dari penerapan media ular tangga dapat memberikan suatu peningkatan terhadap kemampuan kerja sama pada peserta didik yang penting dimiliki oleh peserta didik karena agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran .

3. Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS

Sebelum dilakukannya *treatment* / perlakuan dengan menggunakan Media Ular Tangga dalam proses pembelajaran kemampuan kerja sama peserta didik tergolong dalam kategori yang rendah hal ini mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam berkolaborasi didalam kelompok belajar hal ini dikarenakan masih banyak peserta didik yang tidak ikut berperan aktif dalam aktivitas kelompok , memilih-milih teman kelompok yang akan dijadikan satu

kelompok dengannya dan kebanyakan peserta didik yang mengganggu kelompok lain saat aktivitas berkelompok, bahkan pembelajaran kelompok berlangsung banyaknya peserta didik yang hanya mengandalkan temannya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini disebabkan kurangnya pembiasaan guru melakukan pembelajaran secara berkelompok. Peserta didik juga tidak mengetahui pentingnya ia memperhatikan dan menguasai mata pelajaran yang sedang disampaikan oleh guru dan penyampaian guru secara langsung saja tidak dapat diterima oleh peserta didik. Hal ini di pengaruhi dalam peningkatan kualitas peserta didik dapat dilihat pada tingkat kerja sama peserta didik yang telah di perolehnya.

Dari hasil data uji normalitas, homogenitas dan hipotesis diperoleh data bahwa keadaan awal (*pretest*) dan keadaan akhir (*postest*) menunjukkan sampel berdistribusi normal. Dengan kategori tingkat Gain menunjukkan pada kelas eksperimen kategori tingkat gain sedang/cukup. Sementara untuk kelas kontrol yang ke dalam kategori Gain rendah atau tidak terjadi Peningkatan. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media ular tangga didalam pembelajaran IPS cukup berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kerja sama peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik (aspek kognitif) setelah mendapatkan pembelajaran IPS dengan menggunakan media ular tangga dengan berdasarkan pada sistem pengajaran yang digunakan, dimana sistem pengajaran tersebut mengacu pada silabus, modul ajar, serta kurikulum yang berlaku di sekolah yang menjadi tempat peneliti melaksanakan penelitian.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa media ular tangga berpengaruh terhadap kemampuan kerja sama peserta didik. Penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian menurut Irsal (2021) dikemukakan bahwa media ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas IV SD INP 12/97 Polewali

dengan hasil penelitiannya disimpulkan H_0 ditolak dan H_a di terima yang berarti bahwa penggunaan media pembelajaran berbentuk ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di SD INP 12/97 Polewali.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan kerja sama dan juga termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran, peserta didik merasa senang dapat belajar sambil bermain melalui media ular tangga . Selain itu , dengan penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan kemampuan kerja sama pada peserta didik , dimana dengan adanya penggunaan media ular tangga ini mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi didalam pembelajaran , menghargai perbedaan individu / perbedaan pendapat dengan teman kelompoknya dan dengan menggunakan media ular tangga didalam pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dapat memahami pelajaran yang diberikan karena pembelajaran dengan menggunakan media ini membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran .

C. Temuan dan Keterbatasan Penelitian

a. Temuan

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dilapangan peneliti masih menemukan beberapa temuan yaitu diantara masih banyak peserta didik yang masih merasa kesulitan untuk berkolaborasi / berinteraksi didalam pembelajaran berkelompok , selain itu kurangnya pembiasaan guru melakukan pembelajaran secara berkelompok , sehingga hasil peningkatan kemampuan kerja sama peserta didik di SMP Negeri 3 Garut masih ada yang tergolong rendah, sedang, dan tinggi.

b. Keterbatasan

Keterbatasan pada penelitian ini, peneliti melaksanakan penelitian dengan semaksimal mungkin agar penelitian dapat berjalan dengan lancar, tetapi masih terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini yang harus lebih baik lagi untuk penelitian selanjutnya yaitu:

1. Masih terdapat peserta didik yang kurang memahami konsep dalam pembelajaran yang sesuai dengan indikator seperti ada 8 peserta didik yang masih dalam kategori rendah, 8 peserta didik dalam kategori tinggi dan sisanya berada dalam kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga didalam pembelajaran IPS belum bisa di pahami secara keseluruhan oleh peserta didik.
2. Merujuk dari metodologinya, peneliti hanya menggunakan pendekatan kuantitatif yang mengandalkan pengujian statistik sebagai dasar menarik kesimpulan. Tidak dilengkapi dengan pendekatan kualitatif untuk memperdalam kajian. Dan pada pengumpulan instrument penelitian hanya menggunakan instrumen tes yaitu pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian angket sebelum dan sesudah kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Instrumen pengumpulan data melalui pemberian tes soal dan non yaitu *pretest* dan *posttest*, dan juga angket dilakukan dalam penelitian ini sebagian peserta didik melakukan jawaban yang tidak sesuai atau di buat asal sehingga berdampak pada hasil penelitian yang kurang kondusif atau kurang stabil sehingga berpengaruh terhadap analisis data dan berpengaruh pada temuan penelitian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian studi kuasi eksperimen yang dilakukan di kelas VII SMP Negeri 3 Garut. Ditemukan perbedaan kemampuan kerja sama peserta didik dalam mata pelajaran IPS. Penelitian dilakukan pada dua kelas, satu kelas yang menggunakan media ular tangga sebagai kelas eksperimen dan satu kelas menggunakan media TTS sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis temuan dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka peneliti mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil analisis data dan perhitungan statistik menggunakan Microsoft Excel 2013 dan SPSS versi 27 menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil *pretest* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum pembelajaran dimulai.
2. Hasil analisis data dan perhitungan statistik menggunakan Microsoft Excel 2013 dan SPSS versi 27 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran berlangsung.
3. Hasil analisis data dan perhitungan statistik menggunakan Microsoft Excel 2013 dan SPSS versi 27 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar IPS dengan menggunakan media ular tangga
4. Hasil analisis data dan perhitungan statistik menggunakan Microsoft Excel 2013 dan SPSS versi 27 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kerja sama peserta didik kelas VII di SMP Negeri 3 Garut.

B.Implikasi

Berdasarkan hasil pembahasan dan simpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti akan mengemukakan implikasi sebagai berikut :

1. Media ular tangga ini dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kerja sama peserta didik khususnya pada pembelajaran IPS.
2. Media ular tangga memberikan peningkatan yang baik pada perkembangan pembelajaran peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran dengan model konvensional. Media ular tangga dapat dijadikan sebagai salah satu tipe pembelajaran IPS khususnya untuk meningkatkan kemampuan kerja sama peserta didik.

C.Rekomendasi

Sehubungan dengan kesimpulan di atas, maka rekomendasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi satuan pendidikan SMP Negeri 3 Garut , diharapkan untuk dapat lebih baik dalam mengelola pendidik juga mempersiapkan pendidik agar lebih siap melaksanakan pembelajaran di dalam kelas dengan membawakan berbagai media pembelajaran yang beragam untuk membuat suasana belajar lebih fleksibel dan menyenangkan sesuai dengan konsep Merdeka Belajar yang saat ini tengah diberlakukan.
2. Bagi pendidik di satuan bersangkutan diharapkan untuk dapat lebih banyak mengimplementasikan berbagai macam media pembelajaran ketika melaksanakan pembelajaran di dalam kelas, agar peserta didik dapat berekspresi lebih dalam menyerap materi yang diberikan oleh pendidik. Juga agar peserta didik lebih mudah dalam memahami inti sari materi pelajaran konsep IPS jika dipadukan dengan berbagai macam media pembelajaran yang beragam.
3. Bagi peserta didik, diharapkan untuk dapat lebih fokus ketika pendidik sedang menjelaskan materi atau bahan ajar sehingga apabila pendidik menggunakan media pembelajaran apapun dapat mencerna inti sari materi yang diberikan.

4. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian mengenai media tidak hanya berpusat pada aspek kognitif (pengetahuan) saja, namun dengan aspek lainnya seperti aspek afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan) yang bisa dijadikan sebagai tambahan variabel penelitian agar kedepannya penelitian tersebut akan lebih baik lagi. Selain itu, sub pokok dalam penelitian juga disarankan menggunakan materi yang lain tidak hanya materi pemberdayaan masyarakat saja .

DAFTAR PUSTAKA

a. Sumber Dari Jurnal

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, N., Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2021). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *PT Rajagrafindo Persada* (Vol. 3, Issue 2).
- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Afriyadi, F. (2020). Kewajiban Warga Negara Dalam Bidang Pendidikan Menurut Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. *Muhammadiyah Law Review*, 4(1), 28–34.
- Aulia, R. & Wandini, R.R.(2023).Karakteristik Mata Pelajaran IPS.*Jurnal Pendidikan dan Konseling*.Vol.5.No.02. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13889>
- Alfonso. (2021). Motivasi Belajar Peserta Didik Jenjang Pendidikan Dasar Daerah 3T Kabupaten Bengkayang Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 10(2), 133-143. [doi:10.31571/saintek.v10i2.3379](https://doi.org/10.31571/saintek.v10i2.3379)
- Amin, dkk.(2023).Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian.*Jurnal Pilar*.Vol.14.No.1.Hal.17.
- Azizah, S. N. (2021). Siti Nur Azizah-2021-Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits. *Jurnal Literasiologi*, 6(1), 1–13.
- Daniyati, dkk. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Fauziyah, S., Hendriani, A., & Kurniasih. (2019). Peningkatan Keterampilan Kerjasama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 196–210. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

- Hopeman, dkk. (2022). Hakikat, Tujuan, Karakteristik Pembelajaran IPS yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*. Volume 1 Nomor 3 Juli 2022, Hlm. 141-149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>.
- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, N., Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2021). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *PT*
- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Carolline, V. (2022). *Skripsi Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Adobe Flash Cs6 Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Ips Sma Negeri 5 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2021/2022*.
- Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, U. D. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Fauziah, S., Hendriani, A., & Kurniasih. (2019). Peningkatan Keterampilan Kerjasama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 196–210. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>
- Irsal. (2021). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD INP 12/79 Polewali Kecamatan Liibureng Kabupaten Bone. *Universitas Negeri Makasar*.

- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Lia Amelia Rizkianti. (2002). *Kajian Tentang Pembentukan Sikap Kerjasama Siswa Melalui Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw* (Issue 1).
- Marlina, Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Guided Discovery Learning dalam Materi Kerja Sama pada Siswa Kelas V SD Negeri 133 Halmahera Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 53–61.
- Nirwana, Nasaruddin, Yusri, M., & Asriani, N. (2022). Peranan Bermain Puzzle Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 106–115.
<https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>
- Norfadila. (2022). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Circle And Quick On The Draw Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar Babussalam Pekanbaru*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Rahayu, E., AR, R., & Deskoni, D. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 10 Palembang. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 155–166.
<https://doi.org/10.36706/jp.v6i2.9128>
- Rahmawati, T. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar (Utapi) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas Iv-B Sekolah Dasar Islam Saroja Surabaya. *Skripsi*.
- Rama. (2020). *Rama_86206_18101100127_0723117802_0706126701_02*. 11–30.
- Rohmah, N. U., & Winaryati, E. (2019). Analisis Kemampuan Kerja Sama Peserta Didik Pada Metode Diskusi. *Edusaintek*, 3(2002), 382–392.
<http://prosiding.unimus.ac.id>
- Rosita, I., & Leonard, L. (2015). Meningkatkan Kerja Sama Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share. *Formatif: Jurnal Ilmiah*

Pendidikan MIPA, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i1.108>

- Sabila, S., M, K. N. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). Seminar Nasional PGMI 2021 Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan. *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 499–518.
- Sandrayati, E. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Peserta Didik Melalui Model Project Based Learning di MI No 29/E.3 Hiang Tinggi. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 2(2), 23–29.
- Sari, I. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Iv Sd 186 Tappale Kecamatan Libureng Kabupaten Bone*.
- Sari, M. K. (2015). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Ular Tangga Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. 89–103.
- Silahunudin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 (Desember)), 162–175.
- Triana, W. (2018). Meningkatkan Kerjasama Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Tema Sehat Itu Penting Kelas V SD Negeri 55/I Sridadi. *FKIP Universitas Jambi*, 6(2), 1–15. <https://repository.unja.ac.id/4384/>
- Wati, E., Sri Maruti, E., & Budiarti, M. (2020). Aspek Kerjasama Dalam Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 97–114.

Winata, A. (2021). *Penerapan Metode Pembelajaran Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 028 Rimbopanjang.*

Yani , dkk.(2017). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor Soal Ujian Semester Ganjil Mata Pelajaran Produktif Di Smk Negeri 1 Indralaya Utara.hal.103.<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/ptm/article/download/7410/3737>

b. Sumber Dari Buku

Creswell, John W, 2014, *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar

Erianjoni . (2011) “ *Pembelajaran IPS*” ,Universitas Negeri Padang (hlm.2).Padang

Ghozali, Imam. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hamalik, Oemar. 2004. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.

HasanahH.(2016).*Teknik-Teknik Observasi*. Jurnal At-Taqaddum.Vol.8.No.1,Hal.26

Huda, M. (2011). *Cooperative Learning: metode, teknik, struktur dan model terapan*.

Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.

Nurgiyantoro, B (2010). *Penilaian Pembelajaran Sastra Berbasis Kompetensi*.Yogyakarta : BPF

Pagarra,dkk. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.

Sundayana, R. (2015). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Garut: STKIP Garut Press.

Ruseffendi, E.T. (1993). *Statistika Dasar untuk Penelitian Pendidikan*. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Sudjana, S. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.

Sugiyono, P. D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B* (M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd (ed.); edisi kedua). Alfabeta.

Sundayana r. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

c. Sumber Skripsi / Tesis

Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.

Carolline, V. (2022). *Skripsi Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Adobe Flash Cs6 Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung*. Skripsi. Lampung: Universitas Lampung. [Online].

Dewi , A.S.(2019). *Pengaruh Kepemimpinan Guru dan Kemampuan Berkomunikasi Guru Di Kelas Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas XI*. Skripsi. Kota Tasikmalaya: Universitas Siliwangi. . [Online]. diakses dari <http://repos-itori.unsil.ac.id/618/>

Fitriana , N.S.(2018). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik*. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Diakses dari : <http://repository.radenintan.ac.id/5056/>

Irsal. (2021). *Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD INP 12/79 Polewali Kecamatan Liibureng Kabupaten Bone*. *Universitas Negeri Makasar*.

Lia Amelia Rizkianti. (2002). *Kajian Tentang Pembentukan Sikap Kerjasama Siswa Melalui Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw* (Issue 1).

Norfadila. (2022). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Circle And Quick On The Draw Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar Babussalam Pekanbaru*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Purnamawati, L. (2022). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animate Creative Cloud Terhadap Hasil Belajar IPS*. In *Skripsi*.

Pratiwi , A.(2023). *Penggunaan Media Prezi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS*. Skripsi. Garut: Institut Pendidikan Indonesia.

Rahmawati, T. (2023). *Pengembangan Media Ular Tangga Pintar (Utapi) Pada*

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas Iv-B Sekolah Dasar Islam Saroja Surabaya. *Skripsi*.

Sari , I.(2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI*. Skripsi.Bone: Universitas Negeri Makassar.

Sukmanasari , W.(2018). *Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Media Gambar Dan Metode Picture and Ficture Pada Mapel IPS Tema Dokumen Diri dan Keluarga*. Skripsi. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN A PERANGKAT PEMBELAJARAN

- A.1 Lampiran Alur Tahapan Pembelajaran / Silabus IPS kelas VII Genap
- A.2 Modul Ajar Kelas Eksperimen
- A.3 Modul ajar Kelas Kontrol
- A.4 LKPD Teka Teki Silang IPS (kelas kontrol)

LAMPIRAN B KISI-KISI DAN INSTRUMEN PENELITIAN

- B.1 Kisi-Kisi Soal Uji Coba Instrumen
- B.2 Soal Uji Coba Instrumen
- B.3 Kunci Jawaban Soal
- B.4 Kisi-Kisi Instrumen angket
- B.5 Instrumen angket

LAMPIRAN C HASIL UJI INSTRUMEN

- C.1 Uji Validitas Soal Instrumen
- C.2 Uji Reliabilitas Soal Instruman
- C.3 Daya Beda Soal
- C.4 Tingkat Kesukaran
- B.5 Uji Validitas kuesioner
- C.6 Uji Reliabilitas Kuesioner

LAMPIRAN D ANALISIS DATA HASIL PENELITIAN

- D.1 Data Hasil Penelitian Pretest dan postest
- D.2 Analisis data Hasil Pretest
- D.3 Analisis data hasil Postest
- D.4 Analisis data kuesioner

LAMPIRAN E HASIL SAMPEL PENELITIAN

- E.1 Sampel jawaban Pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen
- E.2 Sampel Jawaban Postest kelas kontrol dan kelas eksperimen
- D.3 Sampel Jawaban instrumen angket

LAMPIRAN F DOKUMENTASI PENELITIAN

- F.1 Dokumentasi Uji Coba Instrumen
- F.2 Dokumentasi Pengisian soal pretest
- F.3 Dokumentasi Pengisian soal postest
- F.4 Dokumentasi Pembelajaran

LAMPIRAN G ADMINISTRASI PENELITIAN

- G.1 Surat Permohonan Izin Penelitian
- G.2 Surat Balasan Izin Penelitian Dari Sekolah



A.1 Lampiran Alur Tujuan Pembelajaran IPS Kelas VII Semester Genap

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS 7 SEMESTER GENAP

Elemen	Capaian Pembelajaran	Indikator Dan Tujuan Capaian Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Alokasi Waktu	Pemahaman Bermakna
Pemahaman Konsep	❖ Peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran akan keberadaan diri serta mampu berinteraksi dengan lingkungan terdekatnya	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Menjelaskan macam-macam hutan ➢ Menjelaskan cara memanfaatkan sumber daya hutan yang ada untuk memenuhi kebutuhan ➢ Menjelaskan pemanfaatan potensi hutan dengan tetap menjaga kelestariannya 	TEMA 03 : Potensi Ekonomi Lingkungan A. Perubahan Potensi Sumber Daya Alam 1. Potensi SDA Indonesia 2. Penyebab Perubahan SDA B. Aktivitas Kegiatan Ekonomi 1. Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Lalu	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia ➢ Berkebhinekaan ➢ Gotong Royong ➢ Mandiri ➢ Kreatif ➢ Bernalar kritis 	23 JP	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik dapat mengidentifikasi, memanfaatkan sumber daya alam secara bijaksana dan bertanggung jawab serta mampu berkontribusi untuk menjaga kelestariannya ❖ Mampu menempatkan dirinya dalam masyarakat yang deferensial sesuai dengan status, peran dan stratifikasinya
Keterampilan Proses	❖ Mampu menganalisis hubungan antara	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Mengidentifikasi sumberdaya tambang dan kemaritiman yang 				

	<p>kondisi geografis daerah dengan karakteristik masyarakat dan memahami potensi sumberdaya alam serta kaitannya dengan mitigasi kebencanaan</p> <p>❖ Mampu memahami dan menerapkan materi pembelajaran melalui pendekatan keterampilan proses dalam</p>	<p>ada di lingkungan sekitar santri dan di NTB</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjelaskan cara pemanfaatan sumberdaya tambang secara bijaksana ➤ Menjelaskan dampak eksploitasi sumberdaya tambang secara berlebihan ➤ Menjelaskan sumberdaya alam kemaritiman yang dimiliki Indonesia ➤ Menganalisis tantangan pengembangan sumberdaya kemaritiman bagi upaya peningkatan kesejahteraan masyarakat ➤ Menjelaskan faktor penyebab 	<p>2. Kegiatan Ekonomi</p> <p>3. Pelaku Ekonomi</p> <p>C. Peranan Masyarakat dalam rantai Ekonomi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Permintaan dan Penawaran 2. Status, Peran Sosial, Deferensiasi, dan Stratifikasi Sosial 			
--	--	--	--	--	--	--

	<p>bertanya, yaitu mengamati, menanya dengan rumus 5W 1H. Kemudian mampu memperkirakan apa yang akan terjadi berdasarkan jawaban-jawaban yang ditemukan.</p> <p>❖ Mampu mengumpulkan informasi melalui studi pustaka, studi</p>	<p>perubahan potensi sumberdaya alam</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjelaskan aktivitas kehidupan pada masa Hindu Buddha untuk menentukan teori yang paling mendekati kesesuaian sejarah. ➤ Menganalisis teori masuknya Hindu Buddha ke Indonesi ➤ Menjelaskan bentuk pengaruh Kerajaan Kutai dan Sriwijaya dalam kehidupan masyarakat Hindu Buddha ➤ Menjelaskan corak keagamaan yang di anut di Kerajaan tarumanegara 			20 JP	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Dapat memahami dan menerima berbagai jenis keragaman budaya, menghargainya dan bersikap toleran terhadap perbedaan budaya yang ada di masyarakat ❖ Dapat mengambil peran serta dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat melalui pemahaman dan penerapan Sektor keuangan melalui pengelolaan keuangan
--	---	---	--	--	-------	---

	<p>dokumen, lapangan, wawancara, observasi, kuisioner, dan teknik pengumpulan informasi lainnya untuk merencanakan dan mengembangkan penyelidikan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menemukan Kerajaan Sriwijaya sebagai pusat penyebaran agama Buddha ➤ Menjelaskan faktor penyebab perpindahan Kerajaan Mataram Kuno ke Jawa Timur ➤ Menjelaskan secara singkat sejarah berdirinya kerajaan Singhasari ➤ Menjelaskan peranan Patih Gajah Mada dalam Membangun Kerajaan Majapahit ➤ Menjelaskan penyebab kemunduran peradaban Hindu-Buddha 				<p>yang baik dan bertanggung jawab</p>
--	--	---	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjelaskan secara singkat sejarah masuknya agama Islam ke Indonesia ➤ Menjelaskan media dakwah yang digunakan dalam penyebaran Islam di Indonesia ➤ Menjelaskan secara singkat kerajaan-kerajaan Islam yang pernah ada di Indonesia ➤ Menjelaskan secara singkat berdirinya kerajaan Mataram ➤ Menjelaskan dampak monopoli yang dilakukan belanda di Maluku ➤ Mengidentifikasi peninggalan-peninggalan kerajaan Banjaemasin 				
--	--	---	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none">➤ Menjelaskan macam-macam kegiatan ekonomi➤ Mengklasifikasikan kegiatan ekonomi yang dilakukan manusia ke dalam jenis kegiatan ekonomi➤ Menganalisis peran masing-masing faktor produksi dalam kaitannya dengan kegiatan produksi➤ Membandingkan efektivitas dan efisiensi antara distribusi langsung dengan distribusi tidak langsung➤ Membedakan faktor yang mempengaruhi kegiatan konsumsi antar konsumen➤ Menganalisis peran masing-				
--	--	---	--	--	--	--

		<p>masing pelaku ekonomi dalam perekonomian</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mendefinisikan permintaan ➤ Menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan ➤ Menganalisis macam-macam permintaan ➤ Mendefinisikan penawaran ➤ Menjelaskan faktor yang mempengaruhi penawaran ➤ Mendefinisikan pasar ➤ Menjelaskan fungsi pasar ➤ Menjelaskan jenis-jenis pasar ➤ Menganalisis terjadinya harga keseimbangan 	<p>TEMA 04 : Pemberdayaan Masyarakat A. Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengaruh Faktor Geografis.... 2. Jenis Keragaman Budaya <p>B. Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sejarah Lokal 2. Permasalahan Sosial Budaya 			
--	--	---	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjelaskan macam-macam status sosial ➤ Membedakan status dan peran sosial ➤ Mencontohkan konflik peran sosial ➤ Menjelaskan defrensiasi sosial ➤ Menjelaskan macam-macam deferensiasi sosial ➤ Membedakan deferensiasi sosial dengan stratifikasi sosial ➤ Menganalisis faktor yang menentukan stratifikasi sosial ➤ Menjelaskan macam-macam sistem stratifikasi sosial 	<p>C. Pemberdayaan Masyarakat</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uang 2. Pendapatan 3. Tabungan 4. Investasi 5. Literasi Keuangan 6. Pengelolaan Keuangasn Keluarga 7. Peranan Komunitas dalam Kehidupan Masyarakat 			
--	--	---	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menganalisis bentuk-bentuk stratifikasi di masyarakat ➤ Menjelaskan faktor yang mempengaruhi keragaman budaya ➤ Menjelaskan dampak keragaman budaya ➤ Menyebutkan unsur-unsur budaya ➤ Menjelaskan secara singkat tentang Sultan Nuku dan Peranannya sebagai pemersatu Maluku dan Papua ➤ Menjelaskan secara singkat tentang Ratu Kalinyamat ➤ Menjelaskan kekuatan maritim Zjepasra pada 				
--	--	---	--	--	--	--

		<p>masa Ratu Kalinyamat</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjelaskan penerapan kebijakan perdagangan dan pelayaran yang diterapkan Ratu Kalinyamat ➤ Menjelaskan sebab akibat konflik Aceh dan Portugis ➤ Menjelaskan peranan Syarif Abdurrahman dalam melawan Belanda di Pontianak dan Kalimantan ➤ Menjelaskan bentuk-bentuk permasalahan sosial budaya ➤ Menjelaskan permasalahan sosial budaya sebagai akibat 				
--	--	--	--	--	--	--

		<p>eksploitasi hutan yang berlebihan</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Menjelaskan dampak kemiskinan dalam kehidupan masyarakat➤ Menjelaskan jenis-jenis kenakalan remaja➤ Menganalisis tentang manfaat uang➤ Menjelaskan konsep dasar pendapatan➤ Menjelaskan konsep dasar tabungan➤ Membedakan tabungandewngan investasi➤ Menjelaskan arti pentingnya memiliki kemampuan dalam literasi keuangan				
--	--	--	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none">➤ Menjelaskan macam-macam kemampuan seseorang dalam memahami literasi keuangan➤ Menjelaskan manfaat memahami literasi keuangan➤ Menyebutkan manfaat pengelolaan keuangan yang baik➤ Mempraktekan langkah-langkah menyusun pengelolaan keuangan➤ Menjelaskan peranan komunitas dalam kehidupan masyarakat➤ Mengidentifikasi komunitas yang ada di masyarakat				
--	--	--	--	--	--	--

		dan peranannya masing-masing				
--	--	---------------------------------	--	--	--	--

A.2 Lampiran Modul Ajar Kelas Eksperimen

MODUL AJAR MATA PELAJARAN IPS

INFORMASI UMUM	
A. Identitas Modul	
Satuan Pendidikan	: SMP NEGERI 3 Garut
Mata Pelajaran	: IPS
Fase/ Kelas/Semester	: D/VII/Genap
Tahun Pelajaran	: 2023-2024
Alokasi Waktu	: 4x 40 menit (2JP)
B. Materi Pelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> • Materi : Pemberdayaan Masyarakat • Sub Materi : - Permintaan dan Penawaran - Pemberdayaan Masyarakat 	
C. Capaian Pembelajaran	
Peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran akan keberadaan diri dan keluarga serta lingkungan terdekatnya..	
D. Elemen	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elemen pemahaman Kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhannya dan berteknologi di era global; materi ini berkaitan tentang peran diri, masyarakat serta negara dalam memenuhi kebutuhan bersama. ▪ Elemen Proses Peserta didik melakukan kegiatan untuk mendukung tercapainya ketrampilan proses yang dibutuhkan dalam mempelajari dan menyelesaikan pembelajaran IPS , yaitu mengamati, menanya, menganalisis, merencanakan, berdiskusi, selain itu juga perlu mengasahberpikirnya dengan keterampilan inkuiri yang menekankan penyelidikan dan penemuan sehingga bisa mencari tahu dan menemukan solusi dalam memenuhi kebutuhan manusia. 	

E. Kompetensi Awal
Mengidentifikasi pemberdayaan masyarakat
F. Profil Pelajar Mahasiswa
Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, Bernalar kritis dan kreatif.
G. Media Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> • Media Ular Tangga
H. Target Peserta Didik
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ▪ Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mencerna dan memahami materi pembelajaran. ▪ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir keras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.
I. Model Pembelajaran
Kooperatif Learning

KOMPETENSI INTI
A. Tujuan Kegiatan Pembelajaran
Alur Tujuan Pembelajaran : Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi pemberdayaan masyarakat
B. Pemahaman Bermakna
Pemahaman kepada siswa setiap manusia pasti ingin memiliki sesuatu untuk kehidupannya
C. Pertanyaan Pematik
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pernahkah kamu mempunyai keinginan ingin memiliki sesuatu ➤ Setiap hari kamu pasti ingin hidup sehat,nyaman dan bahagia

- Coba kamu pikirkan ,apasaja yang kamu perlukan dalam sehari-hari kamu?

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke I

Kegiatan Pendahuluan

Orientasi

1. Menyiapkan peserta didik secara psikis
(membuka kegiatan belajar mengajar dengan salam , menanyakan kabar dan berdo'a)
2. Menyiapkan peserta didik secara fisik (merapikan tempat duduk , mengecek kebersihan kelas , dan mengecek kehadiran peserta didik).
3. Memberikan motivasi belajar kepada peserta didik .

Apersepsi

1. Mengapresiasi kembali materi yang sebelumnya telah dipelajari
2. Membarikan soal pretest kepada peserta didik

Pemberian Acuan

1. Menyampaikan sistematika dan tujuan pembelajaran
2. Menyampaikan metode pembelajaran.

❖ Kegiatan Inti

1. Setiap peserta didik diberi kesempatan untuk membaca terlebih dahulu materi yang akan dibahas melalui buku paket. agar semua memiliki pemahaman awal yang sama.
2. Guru menjelaskan dan memaparkan materi yang dipelajari
3. Guru membentuk peserta didik menjadi 6 kelompok
4. Guru menjelaskan sistematika permainan ular tangga dalam kelompok
5. Peserta didik diminta untuk menjawab kartu soal 10 yang terdapat pada papan permainan ular tangga yang telah diberikan oleh guru secara berkelompok.
6. Peserta didik menjawab kartu-kartu soal yang telah diberikan oleh guru secara bergantian dan bekerja sama .

7. Peserta didik membacakan hasil tugasnya di depan kelas secara berkelompok
8. Guru memberi penguatan atas jawaban peserta didik ,peserta didik masih diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami.

❖ **Kegiatan Penutup**

1. Melakukan refleksi dan umpan balik
2. Mengevaluasi pemahaman peserta didik
3. Menyimpulkan dan memberikan kesimpulan materi pembelajaran yang telah dipelajari
4. Memberikan tugas (berupa membaca materi yang akan dibahas di pertemuan selanjutnya)
5. Menutup pembelajaran dengan berdo'a

Pertemuan ke II

Kegiatan Pendahuluan

Orientasi

1. Menyiapkan peserta didik secara psikis
(membuka kegiatan belajar mengajar dengan salam , menanyakan kabar dan berdo'a)
2. Menyiapkan peserta didik secara fisik (merapikan tempat duduk , mengecek kebersihan kelas , dan mengecek kehadiran peserta didik).
3. Memberikan motivasi belajar kepada peserta didik .

Apersepsi

- 1.Mengapresiasi kembali materi yang sebelumnya telah dipelajari

Pemberian Acuan

1. Menyampaikan sistematika dan tujuan pembelajaran
2. Menyampaikan metode pembelajaran.

❖ **Kegiatan Inti**

1. Setiap peserta didik diberi kesempatan untuk membaca terlebih dahulu materi yang akan dibahas melalui buku LKS/buku paket. agar semua memiliki pemahaman awal yang sama.

2. Guru menjelaskan dan memaparkan materi tentang uang , pendapatan , tabungan dan juga investasi
3. Guru mengarahkan peserta didik untuk kembali berkelompok seperti pada pertemuan sebelumnya
4. Peserta didik diminta untuk menjawab kartu sisa soal yang belum terjawab pada pertemuan selanjutnya yang terdapat pada papan permainan ular tangga yang telah diberikan oleh guru secara berkelompok.
5. Peserta didik membacakan hasil tugasnya di depan kelas secara berkelompok
6. Guru memberi penguatan atas jawaban peserta didik ,peserta didik masih diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami.

❖ Kegiatan Penutup

1. Melakukan refleksi dan umpan balik
2. Mengevaluasi pemahaman peserta didik
3. Menyimpulkan dan memberikan kesimpulan materi pembelajaran yang telah dipelajari
4. Memberikan tugas (berupa membaca materi yang akan dibahas di pertemuan selanjutnya)
5. Menutup pembelajaran dengan berdo'a

E. ASESMEN / PENILAIAN

- **Asesmen diagnostik**

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

- **Asesmen formatif**

Peserta didik diberikan pertanyaan singkat untuk mengetahui sejauh mana pemahamannya terhadap materi.

- **Asesmen sumatif**

Peserta didik diberikan beberapa soal *Posttest* untuk mengukur pemahaman dan kompetensi peserta didik terkait materi pembelajaran.

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Pengayaan**

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang memiliki capaian pembelajaran diatas rata-rata. Berdasarkan analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk memperluas dan/pendalaman materi dengan meringkas buku referensi terkait materi Pemberdayaan Masyarakat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

- **Remedial**

Remedial Test

G. REFLEKSI

Tabel Refleksi Untuk Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang kalian pahami setelah mempelajari materi Faktor-Faktor yang mempengaruhi kebutuhan dan jenis-jenis alat pemuas kebutuhan ini?	
2.	Apa yang kalian belum pahami setelah mempelajari materi Faktor-Faktor yang mempengaruhi kebutuhan dan jenis-jenis alat pemuas kebutuhan ini?	
3.	Apakah kalian memiliki cara tersendiri untuk memahami materi ini ?	

4.	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini ?	
5.	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini ?	

Garut , 19 Mei 2024

Mengetahui

Guru Mapel IPS

Hj.Tina Rosalina ,S.E

NIP.197509032021212004

Peneliti

Gina Amalia

NIM.20816010

A.3 Lampiran Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL AJAR MATA PELAJARAN IPS

INFORMASI UMUM	
J. Identitas Modul	
Satuan Pendidikan	: SMP NEGERI 3 Garut
Mata Pelajaran	: IPS
Fase/ Kelas/Semester	: D/VII/Genap
Tahun Pelajaran	: 2023-2024
Alokasi Waktu	: 4x 40 menit (2JP)
K. Materi Pelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> • Materi : Pemberdayaan Masyarakat • Sub Materi : - Permintaan dan Penawaran - Pemberdayaan Masyarakat 	
L. Capaian Pembelajaran	
Peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran akan keberadaan diri dan keluarga serta lingkungan terdekatnya..	
M. Elemen	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elemen pemahaman Kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhannya dan berteknologi di era global; materi ini berkaitan tentang peran diri, masyarakat serta negara dalam memenuhi kebutuhan bersama. ▪ Elemen Proses Peserta didik melakukan kegiatan untuk mendukung tercapainya ketrampilan proses yang dibutuhkan dalam mempelajari dan menyelesaikan pembelajaran IPS , yaitu mengamati, menanya, menganalisis, merencanakan, berdiskusi, selain itu juga perlu mengasahberpikirnya dengan keterampilan inkuiri yang menekankan penyelidikan dan penemuan sehingga bisa mencari tahu dan menemukan solusi dalam memenuhi kebutuhan manusia. 	
N. Kompetensi Awal	
Mengidentifikasi pemberdayaan masyarakat	

O. Profil Pelajar Mahasiswa
Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, Bernalar kritis dan kreatif.
P. Media Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> • Teka-Teki Silang (TTS)
Q. Target Peserta Didik
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ▪ Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mencerna dan memahami materi pembelajaran. ▪ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir keras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.
R. Model Pembelajaran
Kooperatif Learning

KOMPETENSI INTI
H. Tujuan Kegiatan Pembelajaran
Alur Tujuan Pembelajaran : Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi pemberdayaan masyarakat
I. Pemahaman Bermakna
Pemahaman kepada siswa setiap manusia pasti ingin memiliki sesuatu untuk kehidupannya
J. Pertanyaan Pematik
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pernahkah kamu mempunyai keinginan ingin memiliki sesuatu ➤ Setiap hari kamu pasti ingin hidup sehat,nyaman dan bahagia ➤ Coba kamu pikirkan ,apasaja yang kamu perlukan dalam sehari-hari kamu?
K. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke I**Kegiatan Pendahuluan****Orientasi**

1. Menyiapkan peserta didik secara psikis
 - a. (membuka kegiatan belajar mengajar dengan salam , menanyakan kabar dan berdo'a)
2. Menyiapkan peserta didik secara fisik (merapikan tempat duduk , mengecek kebersihan kelas , dan mengecek kehadiran peserta didik).
3. Memberikan motivasi belajar kepada peserta didik .

Apersepsi

1. Mengapresiasi kembali materi yang sebelumnya telah dipelajari
2. Membarikan soal pretest kepada peserta didik

Pemberian Acuan

1. Menyampaikan sistematika dan tujuan pembelajaran
2. Menyampaikan metode pembelajaran.

❖ Kegiatan Inti

1. Setiap peserta didik diberi kesempatan untuk membaca terlebih dahulu materi yang akan dibahas melalui buku LKS/buku paket. agar semua memiliki pemahaman awal yang sama.
2. Guru menjelaskan dan memaparkan materi yang dipelajari
3. Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok
4. Guru menjelaskan sistematika pengerjaan soal TTS dalam kelompok
5. Peserta didik diminta untuk menjawab soal-soal yang terdapat pada lembar kerja teka-teki silang yang telah diberikan oleh guru secara berkelompok.
6. Peserta didik membacakan hasil tugasnya di depan kelas secara berkelompok
7. Guru memberi penguatan atas jawaban peserta didik ,peserta didik masih diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami.

❖ **Kegiatan Penutup**

1. Melakukan refleksi dan umpan balik
2. Mengevaluasi pemahaman peserta didik
3. Menyimpulkan dan memberikan kesimpulan materi pembelajaran yang telah dipelajari
4. Memberikan tugas (berupa membaca materi yang akan dibahas di pertemuan selanjutnya)
5. Menutup pembelajaran dengan berdo'a

Pertemuan ke II

Kegiatan Pendahuluan

Orientasi

1. Menyiapkan peserta didik secara psikis
2. (membuka kegiatan belajar mengajar dengan salam , menanyakan kabar dan berdo'a)
3. Menyiapkan peserta didik secara fisik (merapikan tempat duduk , mengecek kebersihan kelas , dan mengecek kehadiran peserta didik).
4. Memberikan motivasi belajar kepada peserta didik .

Apersepsi

Mengapresiasi kembali materi yang sebelumnya telah dipelajari

Pemberian Acuan

1. Menyampaikan sistematika dan tujuan pembelajaran
2. Menyampaikan metode pembelajaran.

❖ **Kegiatan Inti**

1. Setiap peserta didik diberi kesempatan untuk membaca terlebih dahulu materi yang akan dibahas melalui buku LKS/buku paket. agar semua memiliki pemahaman awal yang sama.
2. Guru menjelaskan dan memaparkan materi tentang uang , pendapatan , tabungan dan juga investasi
3. Peserta didik diberikan posttest untuk mengukur sejauh mana hasil belajar dan juga pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya

4. Guru memberi penguatan atas jawaban peserta didik ,peserta didik masih diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami.

❖ Kegiatan Penutup

1. Melakukan refleksi dan umpan balik
2. Mengevaluasi pemahaman peserta didik
3. Menyimpulkan dan memberikan kesimpulan materi pembelajaran yang telah dipelajari
4. Memberikan tugas (berupa membaca materi yang akan dibahas di pertemuan selanjutnya)
5. Menutup pembelajaran dengan berdo'a

L. ASESMEN / PENILAIAN

- **Asesmen diagnostik**

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

- **Asesmen formatif**

Peserta didik diberikan pertanyaan singkat untuk mengetahui sejauh mana pemahamannya terhadap materi.

- **Asesmen sumatif**

Peserta didik diberikan beberapa soal Postest untuk mengukur pemahaman dan kompetensi peserta didik terkait materi pembelajatan.

M. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Pengayaan**

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang memiliki capaian pembelajaran diatas rata-rata. Berdasarkan analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk memperluas dan/pendalaman materi dengan meringkas buku referensi terkait materi Pemberdayaan Masyarakat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

- **Remedial**

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

N. REFLEKSI

Tabel Refleksi Untuk Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang kalian pahami setelah mempelajari materi Faktor-Faktor yang mempengaruhi kebutuhan dan jenis-jenis alat pemuas kebutuhan ini?	
2.	Apa yang kalian belum pahami setelah mempelajari materi Faktor-Faktor yang mempengaruhi kebutuhan dan jenis-jenis alat pemuas kebutuhan ini?	
3.	Apakah kalian memiliki cara tersendiri untuk memahami materi ini ?	
4.	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini ?	
5.	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini ?	

Garut , 19 Mei 2024

Mengetahui

Guru Mapel IPS

Hj.Tina Rosalina ,S.E

NIP.197509032021212004

Peneliti

Gina Amalia

NIM.20816010

Lampiran A-5 Kartu Soal Ular Tangga

Kegiatan untuk menambah manfaat suatu barang atau menciptakan barang baru untuk memenuhi kebutuhan manusia disebut	Jelaskan apa yang dimaksud dengan Konsumsi?	Jelaskan tujuan dari kegiatan distribusi?	Seseorang yang melakukan kegiatan produksi disebut dengan..
Seseorang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut dengan..	Seseorang yang melakukan kegiatan distribusi disebut dengan..	Jelaskan apa yang dimaksud dengan pasar?	Sebagai saluran distribusi, pembentuk harga, dan promosi hal tersebut termasuk kedalam
Jelaskan apa yang dimaksud dengan pasar internasional?	Seseorang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut dengan..	Jelaskan perbedaan pasar konkret dan pasar abstrak?	Hemat pangkal kaya / menabung pangkal kaya merupakan penatah untuk..
Ada beberapa hal yang memengaruhi perbedaan konsumsi yaitu: Faktor ... dan Faktor..	Sebutkan 2 jenis permintaan berdasarkan jumlah konsumen.	Sebutkan 2 faktor yang mempengaruhi penawaran	Masyarakat zaman dulu memenuhi kebutuhan hidup dengan cara?
Sebutkan 2 jenis uang ?	Sebutkan fungsi uang bagi kehidupan manusia ?	simpanan yang berasal dari pendapatan, berupa uang yang belum atau tidak digunakan untuk keperluan sehari-hari. Istilah tersebut disebut dengan.	Investasi bertujuan untuk..



LAMPIRAN B

B.1kisi-Kisi Soal Instrumen Penelitian

Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Garut

Kelas / Semester : VII / Genap

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Jumlah Soal : 20 Soal

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk soal	Bobot Soal	Nomor Soal
Pemberdayaan Masyarakat	Peserta didik dapat menyebutkan kegiatan ekonomi	C1	PG	1	1
	Peserta didik dapat menyebutkan istilah pada pernyataan	C1	PG	1	2
	Peserta didik mampu menganalisis pernyataan mana yang termasuk kedalam tujuan kegiatan distribusi	C1	PG	1	3

Disajikan sebuah gambar . Peserta didik mampu mengemukakan bentuk kegiatan ekonomi pada gambar tersebut	C1	PG	1	4
Peserta didik mampu menganalisis pernyataan mana yang termasuk kedalam tujuan kegiatan Ekonomi	C2	PG	1	5
Disajikan sebuah pernyataan . Peserta didik dapat menyebutkan Pernyataan tersebut merupakan tujuan utama dari kegiatan ekonomi	C1	PG	1	6
Peserta didik dapat menyebutkan istilah pada pernyataan	C1	PG	1	7
Peserta didik dapat mengkategorikan kegiatan distribusi yang dilakukan menggunakan perantara lain	C2	PG	1	8
Disajikan dalam bentuk sol cerita lalu peserta didik diminta untuk dapat menyebutkan istilah pada pernyataan	C1	PG	1	9

Peserta didik dapat menyebutkan istilah pada pernyataan	C1	PG	1	10
Peserta didik dapat mengkategorikan faktor yang mempengaruhi permintaan .	C2	PG	1	11
Peserta didik dapat mengkategorikan perbedaan permintaan	C2	PG	1	12
Disajikan dalam bentuk soal ilustrasi , peserta didik dapat menyebutkan faktor yang dapat meningkatkan jumlah penawaran	C1	PG	1	13
Peserta didik dapat menganalisis dampak yang terjadi apabila adanya penambahan jumlah permintaan dibandingkan dengan .penawarannya	C4	PG	1	14
Peserta didik dapat menyebutkan manfaat dari kegiatan menabung	C1	PG	1	15
Peserta didik dapat menyebutkan istilah langkah perencanaan keuangan dalam pernyataan	C1	PG	1	16

	Peserta didik dapat menyebutkan istilah kegiatan pemenuhan masyarakat sederhana sebelum adanya uang	C1	PG	1	17
	Peserta didik dapat mengemukakan Pernyataan yang tergolong kedalam fungsi uang	C2	PG	1	18
	Peserta didik dapat menyebutkan istilah hukum pendapatan	C1	PG	1	19
	Peserta didik mampu menyebutkan kepanjangan dari organisasi kerja sama pembangunan ekonomi.	C1	PG	1	20

B.2 Soal Uji Coba Instrumen

1. Kegiatan untuk menambah manfaat suatu barang atau menciptakan barang baru untuk memenuhi kebutuhan manusia disebut ..

- a. Konsumsi
- b. Produksi
- c. Distribusi
- d. kegiatan ekonomi

2. Seorang pengusaha dodol mangga memanfaatkan mangga yang tidak tahan lama untuk diolah kembali menjadi barang yang memiliki harga jual lebih tinggi. Hal tersebut merupakan salah satu kegiatan menghasilkan barang/jasa atau kegiatan menambah nilai guna barang/jasa yang disebut dengan

- a. Produksi
- b. Konsumsi
- c. Distribusi
- d. kegiatan ekonomi

3. Perhatikan pernyataan dibawah ini !

- 1) Menjual dengan harga murah
- 2) Hasil produksi lebih bermanfaat untuk masyarakat
- 3) Membantu diskontuitas kegiatan produsen
- 4) Menyalurkan barang dari produsen kepada konsumen

Dari pernyataan tersebut manakah yang termasuk kedalam tujuan kegiatan distribusi ..

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



4. Perhatikan gambar diatas!

Kegiatan ekonomi berbentuk apa yang dilakukan pada gambar tersebut

- a.Konsumsi b.Produksi
c.Distribusi d.Produsen

5. Perhatikan pernyataan di bawah ini !

1. Sebagai agen penyalur hasil produksi dari produsen ke konsumen
2. Agar hasil produksi dapat dimanfaatkan oleh masyarakat secara maksimal
3. Memenuhi kebutuhan barang dan jasa tertentu
4. Menjaga keberlangsungan produksi perusahaan

Pernyataan tersebut merupakan tujuan utama dari kegiatan ..

- a.Distribusi b.Konsumsi c.Produksi d.Konsumen

6. Perhatikan pernyataan di bawah ini !

- 1) Euis menjahit kain untuk dijadikan sebuah baju
- 2) Azizah membeli makanan di kantin siswa
- 3) Ernando mendistribusikan barang kepada para distributor
- 4) Fuji berangkat sekolah menggunakan ojek online karena hari ini dia terlambat bangun pagi .
- 5) Naura membuat kerajinan dari tanah liat
- 6) Kinan membeli baju lebaran di tanah abang Jakarta

Pernyataan diatas yang menunjukkan adanya kegiatan konsumsi adalah ..

- a. (1), (2),(5)
b. (2),(3),(6)

c. (1),(2),(3)

d. (2),(4),(6)

7. Kegiatan menghabiskan atau mengurangi manfaat suatu barang untuk memenuhi kebutuhannya disebut ...

a. Produksi

b. Distribusi

c. Konsumsi

d. Kegiatan ekonomi

8. Kegiatan distribusi yang dilakukan dengan menggunakan perantara lain dalam proses menyalurkan barang dan jasa agar bisa sampai ke konsumen dinamakan dengan....

a. Distribusi tidak langsung

b. Distribusi langsung

c. Distribusi sementara

d. Distribusi semi langsung

9. Mayang sehari-hari berkegiatan untuk membuat olahan tahu. Hasil dari olahan ini kemudian ia jual di warung rumah. Jenis distribusi yang dilakukan oleh Mayang disebut....

a. Distribusi sementara

b. Distribusi Semi Langsung

c. Distribusi Langsung

d. Distribusi Tidak langsung

10. Keinginan membeli barang dan jasa disertai dengan kemampuan membeli pada waktu dan harga tertentu disebut dengan ..

a. Penawaran

b. Permintaan

- c. Daya Beli d. Kegiatan ekonomi

11. Setiap individu memiliki kebutuhan yang berbeda, perbedaan kebutuhan ini memengaruhi permintaan akan suatu barang dan jasa. Dibawah ini yang termasuk faktor yang mempengaruhi permintaan kecuali ...

- a. Selera seseorang b. Jumlah penduduk yang meningkat
c. Kualitas barang d. Biaya Produksi

12. Ketika lapar Dimas memilih makan bakso, Erry memilih sate, Ismi memilih ayam goreng sedangkan rekza memilih mi untuk memenuhi kebutuhan akan makanan. Pernyataan tersebut menunjukkan perbedaan permintaan berdasarkan

- a. Selera b. Harga
c. Penghasilan d. Kualitas barang

13. Pak arjuna adalah seorang pengusaha “batik arjuna” . beliau dahulu memproduksi batik secara tradisional , dan per bulannya hanya mampu menghasilkan 300 meter . Namun , setelah adanya mesin pencetakan kain batik , pak arjuna mampu menghasilkan kain batik sebanyak 1000 meter perbulan .

Berdasarkan ilustrasi tersebut , faktor yang meningkatkan jumlah penawaran batik adalah ..

- a. Teknologi
b. Biaya produksi
c. Faktor non ekonomi
d. Harapan produsen untuk memperoleh laba yang tinggi .

14. Dampak yang terjadi apabila adanya penambahan jumlah permintaan lebih besar dibandingkan dengan penawarannya adalah ..

- a. Harga naik , sedangkan jumlah barang turun
b. Harga turun , sedangkan jumlah barang bertambah
c. Harga dan jumlah barang menurun

d.Harga dan jumlah barang naik

15. Bagian dari pendapatan yang tidak digunakan untuk kegiatan konsumsi dapat dikategorikan sebagai tabungan. Seseorang yang gemar menabung akan mendapatkan berbagai manfaat tabungan baik untuk masa sekarang maupun masa depan. Di antara pernyataan berikut yang bukan manfaat menabung adalah

- a. Melatih gaya hidup hemat
- b. Menambah hutang
- c. Tersedianya uang untuk hal mendesak
- d. Mencapai tujuan keuangan di masa mendatang

16. Pengelolaan keuangan berfungsi untuk menekan hal-hal yang tidak diinginkan pada masa mendatang. Ada beberapa tahapan yang dilakukan untuk melakukan pengelolaan keuangan. Dalam melakukan pengelolaan keuangan, kita harus mengetahui perbedaan antara kebutuhan dan keinginan sehingga dapat menentukan skala prioritas kebutuhan. Membedakan kebutuhan dan keinginan merupakan langkah dalam perencanaan keuangan yaitu.....

- a. Menyusun tujuan keuangan
- b. Menyusun rencana pendapatan
- c. Memilih prioritas pengeluaran
- d. Menyusun rencana pengeluaran

17.Pada masyarakat sederhana , pemenuhan kebutuhan dilakukan dengan system

- a.Barter b.uang c.Barang d.Logam

18.Perhatikan pernyataan dibawah ini!

- (1).Alat penimbun kekayaan
- (2)Alat Pembayaran
- (3) Alat tukar

(4) Alat Satuan Hitung

Dari pernyataan diatas yang tergolong kedalam fungsi dari uang adalah ...

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

19. “Semakin kecil pendapatan, semakin besar bagian pendapatan itu ditujukan untuk konsumsi. Begitu pula sebaliknya, semakin besar pendapatan, semakin besar bagian pendapatan itu ditujukan untuk tabungan”. Pernyataan tersebut merupakan hukum ..

- a.Hukum Newton b.Hukum Alam
- c.Hukum Engel d.Hukum ekonomi

20. Menurut OECD Literasi keuangan didefinisikan sebagai gabungan antara kesadaran, pengetahuan, kemampuan, sikap dan perilaku yang dibutuhkan. Kepanjangan dari OECD tersebut adalah ..

- a.*Organization for education and development*
- b.*Organization for engineering and development*
- c. *Organization for Economic Cooperation and development*

B.3 Kunci Jawaban Soal Instrumen

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

B.4 Kisi-Kisi Instrumen Non Test (Kuesioner)**Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Media Ular Tangga (x)**

Variabel Penelitian	Indikator	No Pertanyaan	Jumlah Butir	Pernyataan
Media Ular Tangga (x)	Relevansi Penggunaan Media	1,2,3,4,5,6,7	7	<p>a. Mengikuti pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran merupakan pengalaman baru untuk saya</p> <p>b. Pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran dapat melatih saya untuk berkolaborasi dengan teman-teman saya</p> <p>c. Penggunaan media pembelajaran membuat pembelajaran IPS lebih menarik untuk dipelajari</p>

				<p>d. Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada saya untuk lebih aktif didalam proses pembelajaran secara berkelompok</p> <p>e. Saya merasa tertarik dengan adanya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS</p> <p>f. Saya merasa senang pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran</p> <p>g. Tampilan media pembelajaran yang menarik membuat saya</p>
--	--	--	--	--

				termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.
	Ketertarikan Siswa	8,9,10,11,12,	6	<p>a. Tampilan media pembelajaran yang menarik membuat saya termotivasi untuk mengikuti pembelajaran</p> <p>b. Saya tidak merasa senang dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran</p> <p>c. Saya merasa cepat bosan apabila mengikuti pembelajaran yang hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa adanya media dalam pembelajaran</p>

				<p>d. Saya merasa pembelajaran IPS menjadi lebih mudah dengan adanya penggunaan media ular tangga</p> <p>e. Saya lebih tertarik dengan penggunaan media buku paket pada pembelajaran IPS</p> <p>f. Menurut saya pembelajaran IPS akan lebih menyenangkan jika guru menggunakan media pembelajaran</p>
	Kemudahan Penggunaan media	13,14,15	3	<p>a. Penggunaan media dalam pembelajaran IPS dapat membantu saya untuk memahami isi materi</p>

				<p>b. Menurut saya dengan guru menggunakan media didalam pembelajaran IPS membuat saya tertarik untuk aktif mengikuti pembelajaran di kelas</p> <p>c. Saya kurang bersemangat mengikuti pembelajaran IPS apabila guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik</p>
	Kebermanfaatan Media	16,17	2	<p>a. Saya tidak bersedia membaur dengan teman yang lain dalam penyelesaian soal atau tes yang diberikan.</p>

				b. Saya menjadi lebih terhubung dengan teman yang lain dalam penyelesaian soal atau tes yang diberikan
--	--	--	--	--

Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Kemampuan Kerja Sama (y)

Variabel Penelitian	Indikator	No Pertanyaan	Jumlah Butir	Pernyataan
Kemampuan Kerja Sama (y)	Menggunakan Kesempatan	1,2,3	3	a. saya menggunakan waktu dengan sebaik mungkin pada saat berdiskusi b. Saya akan merasa rugi jika tidak menggunakan kesempatan dengan baik c. Saya berusaha untuk memanfaatkan kesempatan dengan baik .

	Menghargai Kontribusi,	4,5,6,7	4	<p>a.Saya selalu ikut berkontribusi pada saat melakukan kerja kelompok</p> <p>b.Saya suka mengajak teman saya untuk ikut berkontribusi dalam mengerjakan tugas kelompok .</p> <p>c.Ketika diberikan tugas kelompok oleh guru saya tidak ikut berkontribusi</p> <p>d.Saya mengancam teman yang tidak berkontribusi dalam tugas kelompok</p>
	Mengambil giliran dan berbagi tugas	8,9	2	<p>a. Saya berinisiatif dalam kegiatan diskusi kelompok untuk menyelesaikan masalah.</p> <p>b. Saya berbagi tugas dengan teman ketika diberikan tugas kelompok oleh guru .</p>
				<p>a. Saya percaya pada teman yang pandai sehingga saya</p>

	Berada Dalam Kelompok	10,11,12,13,14	5	<p>tidak perlu berpartisipasi dalam diskusi kelompok</p> <p>b. Saya menganggap setiap anggota kelompok memiliki peran yang penting</p> <p>c. Saya meminta pendapat teman sebelum membuat keputusan</p> <p>d. Saya berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas</p> <p>e. Saya terlibat aktif ikut bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok</p>
	Mendorong Partisipasi	15,16,17	3	<p>a. Saya selalu mengajak teman saya yang tidak ikut bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok</p> <p>b. Saya merasa tidak senang apabila ditegur teman karena tidak ikut berdiskusi dalam tugas kelompok</p> <p>c. Saya membiarkan teman saya ketika ia tidak ikut berdiskusi pada saat diberikan tugas kelompok</p>

	Menyelesaikan Tugas Pada Waktunya	18,19	2	<ul style="list-style-type: none"> a. Saya mengerjakan tugas kelompok melebihi waktu yang telah ditentukan oleh guru . b. Saya mengumpulkan tugas kelompok yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu
	Menghargai Perbedaan Individu	20,21	2	<ul style="list-style-type: none"> a. Saya menghargai teman saya ketika belajar berkelompok b. Saya memilih-milih teman ketika pembelajaran secara berkelompok

B.5 Lampiran Instrumen angket

Responden :

Kelas :

Petunjuk pengisian :

1. Tulislah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (\checkmark) pada kolom jawaban yang Anda pilih sesuai dengan pendapat anda
3. Keterangan jawaban:
 - SS : Sangat setuju
 - S : Setuju
 - TS : Tidak setuju
 - STS : Sangat tidak setuju

ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN					
No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Mengikuti pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran merupakan pengalaman baru untuk saya .				
2	Pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran dapat melatih saya untuk berkolaborasi dengan teman-teman saya				
3	Penggunaan media pembelajaran membuat pembelajaran IPS lebih menarik untuk dipelajari				
4	Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada saya untuk lebih aktif didalam proses pembelajaran secara berkelompok				
5	Saya merasa tertarik dengan adanya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS				
6	Saya merasa senang pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran				

7	Tampilan media pembelajaran yang menarik membuat saya termotivasi untuk mengikuti pembelajaran				
8	Saya tidak merasa senang dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran				
9	Saya merasa cepat bosan apabila mengikuti pembelajaran yang hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa adanya media dalam pembelajaran				
10	Saya merasa pembelajaran IPS menjadi lebih mudah dengan adanya penggunaan media pembelajaran				
11	Saya lebih tertarik dengan penggunaan media buku paket pada pembelajaran IPS				
12	Menurut saya pembelajaran IPS akan lebih menyenangkan jika guru menggunakan media pembelajaran				
13	Penggunaan media dalam pembelajaran IPS dapat membantu saya untuk memahami isi materi				
14	Menurut saya dengan guru menggunakan media didalam pembelajaran IPS membuat saya tertarik untuk aktif mengikuti pembelajaran di kelas				
15	Saya kurang bersemangat mengikuti pembelajaran IPS apabila guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik				
16	Saya sangat antusias mengikuti pembelajaran IPS ketika guru menggunakan media pembelajaran				
17	Saya selalu berdiskusi dengan teman pada saat pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran				

ANGKET KEMAMPUAN KERJA SAMA PESERTA DIDIK

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya menggunakan waktu dengan sebaik mungkin pada saat berdiskusi				
2	Saya akan merasa rugi jika tidak menggunakan kesempatan dengan baik				
3	Saya berusaha untuk memanfaatkan kesempatan dengan baik .				

4	Saya selalu ikut berkontribusi pada saat melakukan kerja kelompok				
5	Saya suka mengajak teman saya untuk ikut berkontribusi dalam mengerjakan tugas kelompok .				
6	Ketika diberikan tugas kelompok oleh guru saya tidak ikut berkontribusi				
7	Saya mengancam teman yang tidak berkontribusi dalam tugas kelompok				
8	Saya berinisiatif dalam kegiatan diskusi kelompok untuk menyelesaikan masalah.				
9	Saya berbagi tugas dengan teman ketika diberikan tugas kelompok oleh guru .				
10	Saya percaya pada teman yang pandai sehingga saya tidak perlu berpartisipasi dalam diskusi kelompok				
11	Saya menganggap setiap anggota kelompok memiliki peran yang penting				
12	Saya meminta pendapat teman sebelum membuat keputusan				
13	Saya berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas				
14	Saya terlibat aktif ikut bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok				
15	Saya selalu mengajak teman saya yang tidak ikut bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok				
16	Saya merasa tidak senang apabila ditegur teman karena tidak ikut berdiskusi dalam tugas kelompok				
17	Saya membiarkan teman saya ketika ia tidak ikut berdiskusi pada saat diberikan tugas kelompok				
18	Saya mengerjakan tugas kelompok melebihi waktu yang telah ditentukan oleh guru .				
19	Saya mengumpulkan tugas kelompok yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu				
20	Saya menghargai teman saya ketika belajar berkelompok				
21	Saya memilih-milih teman ketika pembelajaran secara berkelompok				



LAMPIRAN C

C. 1. Uji Validitas Soal Instrumen

Tabel 3. 20 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Soal

No soal	R hitung	R tabel	Keterangan
1	-0,216	0,344	Tidak Valid
2	0,346	0,344	Valid
3	0,172	0,344	Tidak Valid
4	0,635	0,344	Valid
5	0,490	0,344	Valid
6	0,361	0,344	Valid
7	0,422	0,344	Valid
8	0,422	0,344	Valid
9	0,510	0,344	Valid
10	0,302	0,344	Tidak Valid
11	0,452	0,344	Valid
12	0,402	0,344	Valid
13	0,510	0,344	Valid
14	0,618	0,344	Valid
15	0,382	0,344	Valid
16	0,562	0,344	Valid
17	0,455	0,344	Valid
18	0,195	0,344	Tidak Valid
19	0,596	0,344	Valid
20	0,392	0,344	Valid

Tabel 3. 21 Rekapitulasi Perhitungan Validitas Soal Setelah Revisi

No soal	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,861	0,344	Valid
3	0,624	0,344	Valid
10	0,620	0,344	Valid
18	1,445	0,344	Valid

C.2. Uji Reliabilitas Soal Instrumen

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah	Awal	Akhir
1	S-1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	15	8	7
2	S-2	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	12	6	6
3	S-3	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	10	5	5
4	S-4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	10	10
5	S-5	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	15	8	7
6	S-6	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	10	6	4
7	S-7	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18	9	9
8	S-8	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	11	8	3
9	S-9	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	9	2	7
10	S-10	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	10	6	4
11	S-11	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	9	10
12	S-12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	9	10
13	S-13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19	10	9
14	S-14	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	10	5	5
15	S-15	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	6	10
16	S-16	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	8	4	4
17	S-17	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	8	3	5
18	S-18	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	8	3	5
19	S-19	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	11	6	5
20	S-20	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	6	4	2
21	S-21	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14	6	8
22	S-22	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	10	6	4
23	S-23	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	10	6	4
24	S-24	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	5	2	3
25	S-25	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	4	1	3
26	S-26	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	7	3	4
27	S-27	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4	3	1
28	S-28	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	7	6	1
29	S-29	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	7	4	3
30	S-30	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	14	8	6
31	S-31	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	12	6	6
32	S-32	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	12	6	6
33	S-33	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	12	7	5

$$R_{\frac{11}{22}} = \frac{n(\sum x_1 x_2) - (\sum x_1)(\sum x_2)}{\sqrt{[(n\sum x_1^2) - (\sum x_1)^2][n\sum x_2^2 - (\sum x_2)^2]}}$$

x_1 : kelompok data belahan pertama
 x_2 : kelompok data belahan kedua

$$r^{11} = \frac{2 \cdot r_{\frac{11}{22}}}{1 + r_{\frac{11}{22}}}$$

klasifikasi koefisien Reliabilitas	
koefisien reliabilitas	interpretasi
$0.00 \leq r < 0.20$	sangat rendah
$0.20 \leq r < 0.40$	rendah
$0.40 \leq r < 0.60$	sedang/cukup
$0.60 \leq r < 0.80$	tinggi
$0.80 \leq r < 1.00$	sangat tinggi

= 0.634
 = 0.776 Reliabilitas Tinggi

C.3 Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	JBA	JBB	DP	interpretasi	TK	Interpretasi
1	11	9	0.12	Jelek	0.59	Sedang
2	11	7	0.24	Cukup	0.53	Sedang
3	9	4	0.29	Cukup	0.38	Sedang
4	14	9	0.29	cukup	0.68	Sedang
5	9	4	0.29	cukup	0.38	Sedang
6	12	6	0.35	cukup	0.53	Sedang
7	12	5	0.41	baik	0.50	Sedang
8	12	8	0.24	cukup	0.59	Sedang
9	14	4	0.59	baik	0.53	Sedang
10	14	7	0.41	baik	0.62	Sedang
11	15	5	0.59	baik	0.59	Sedang
12	16	9	0.41	baik	0.74	mudah
13	14	5	0.53	baik	0.56	Sedang
14	12	4	0.47	baik	0.47	Sedang
15	10	7	0.18	Jelek	0.50	Sedang
16	8	3	0.29	cukup	0.32	Sedang
17	12	4	0.47	baik	0.47	Sedang
18	12	7	0.29	cukup	0.56	Sedang
19	10	3	0.41	baik	0.38	Sedang
20	10	7	0.18	jelek	0.50	Sedang

C.4 Daya Beda Soal

No Soal	JBA	JBB	DP	Interpretasi
1	11	9	0.12	Jelek
2	11	7	0.24	Cukup
3	9	4	0.29	Cukup
4	14	9	0.29	cukup
5	9	4	0.29	cukup
6	12	6	0.35	cukup
7	12	5	0.41	baik
8	12	8	0.24	cukup
9	14	4	0.59	baik
10	14	7	0.41	baik
11	15	5	0.59	baik
12	16	9	0.41	baik
13	14	5	0.53	baik
14	12	4	0.47	baik
15	10	7	0.18	Jelek
16	8	3	0.29	cukup
17	12	4	0.47	baik
18	12	7	0.29	cukup
19	10	3	0.41	baik
20	10	7	0.18	jelek

Kelompok Atas

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah	
S-13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
S-12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
S-4	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
S-11	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18
S-7	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
S-15	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
S-21	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14
S-5	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	13
S-1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	12
S-3	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	12
S-9	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12
S-30	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	12
S-31	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	12
S-32	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	12
S-33	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	11
S-6	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	10
S-10	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	10
JBA	11	11	9	14	9	12	12	12	14	14	15	16	14	12	10	8	12	12	10	10		

Kelompok bawah

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah
S-14	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	10
S-2	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	9
S-17	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	9
S-18	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	9
S-26	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	9
S-16	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	8
S-19	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	8
S-20	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	8
S-22	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	8
S-23	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	8
S-8	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	7
S-27	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	6
S-24	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	5
S-25	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	5
S-28	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	4
S-29	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	4
JBB	9	7	4	9	4	6	5	8	4	7	5	9	5	4	7	3	4	7	3	7	

Diurutkan dari kelompok atas sampai bawah

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah
1	S-13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
2	S-12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
3	S-4	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
4	S-11	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18
5	S-7	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17
6	S-15	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
7	S-21	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	14
8	S-5	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	13
9	S-1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	12
10	S-3	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	12
11	S-9	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	12
12	S-30	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	12
13	S-31	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	12
14	S-32	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	12
15	S-33	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	11
16	S-6	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	10
17	S-10	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	10
18	S-14	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	10
19	S-2	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	9
20	S-17	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	9
21	S-18	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	9
22	S-26	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	9
23	S-16	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	8
24	S-19	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	8
25	S-20	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	8

26	S-22	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	8
27	S-23	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	8
28	S-8	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	7
29	S-27	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	6
30	S-24	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	5
31	S-25	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	5
32	S-28	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	4
33	S-29	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	4

C.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Kuesioner

Tabel 3. 22 Rekapitulasi Perhitungan Validitas Kuesioner Media Pembelajaran

No Pernyataan	R hitung	R tabel	Keterangan
1	11,10	2,040	Valid
2	0,084	2,040	Tidak Valid
3	3,667	2,040	Valid
4	4,849	2,040	Valid
5	3.200	2,040	Valid
6	3.439	2,040	Valid
7	9.517	2,040	Valid
8	4.026	2,040	Valid
9	3.828	2,040	Valid
10	11,25	2,040	Valid
11	4,511	2,040	Valid
12	11,29	2,040	Valid
13	2.388	2,040	Valid
14	3.367	2,040	Valid
15	2.459	2,040	Valid
16	2,389	2,040	Valid
17	5.888	2,040	Valid
18	14,50	2,040	Valid
19	2,040	2,040	Tidak Valid
20	2,040	2,040	Tidak Valid

Sumber : Dokumen Penelitian, 2024 diolah di MS. Excel 2013,

Tabel 3. 23 Rekapitulasi Perhitungan Validitas Kuesioner Media Pembelajaran Setelah Revisi

No Pernyataan	R hitung	R tabel	Keterangan
1	11,10	2,040	Valid
2	3,667	2,040	Valid
3	4,849	2,040	Valid
4	3.200	2,040	Valid
5	3.439	2,040	Valid
6	9.517	2,040	Valid
7	4.026	2,040	Valid
8	3.828	2,040	Valid
9	11,25	2,040	Valid
10	4,511	2,040	Valid
11	11,29	2,040	Valid
12	2.388	2,040	Valid
13	3.367	2,040	Valid
14	2.459	2,040	Valid
15	2,389	2,040	Valid
16	5.888	2,040	Valid
17	14,50	2,040	Valid

Sumber : Dokumen Penelitian, 2024 diolah di MS. Excel 2013,

Tabel 3. 24 Rekapitulasi Perhitungan Validitas Kuesioner Kemampuan Kerjasama

No Pernyataan	R hitung	R tabel	Keterangan
1	24,40	2,040	Valid
2	4,084	2,040	Valid
3	6,473	2,040	Valid
4	1,057	2,040	Tidak Valid
5	14,21	2,040	Valid
6	4,789	2,040	Valid
7	2,009	2,040	Tidak Valid
8	14,54	2,040	Valid
9	6,561	2,040	Valid
10	4,915	2,040	Valid
11	19,03	2,040	Valid
12	3,295	2,040	Valid
13	2,341	2,040	Valid
14	6,746	2,040	Valid
15	14,38	2,040	Valid
16	2,519	2,040	Valid
17	2,096	2,040	Valid
18	22,53	2,040	Valid
19	21,33	2,040	Valid
20	2,333	2,040	Valid
21	3,004	2,040	Valid
22	0,523	2,040	Tidak valid
23	2.382	2,040	Valid
24	-0,315	2,040	Tidak Valid
25	20,75	2,040	Valid

Sumber : Dokumen Penelitian, 2024 diolah di MS. Excel 2013,

**Tabel 3. 25 Rekapitulasi Uji Coba Validitas Instrumen Kuesioner Kemampuan
kerja Sama Setelah Revisi**

No Pernyataan	R hitung	R tabel	Keterangan
1	7,390	2,040	Valid
2	5,963	2,040	Valid
3	8,606	2,040	Valid
4	3,058	2,040	Valid
5	6,802	2,040	Valid
6	4,944	2,040	Valid
7	10,63	2,040	Valid
8	5,268	2,040	Valid
9	4,915	2,040	Valid
10	19,35	2,040	Valid
11	7,080	2,040	Valid
12	2,842	2,040	Valid
13	19,32	2,040	Valid
14	12,65	2,040	Valid
15	2,982	2,040	Valid
16	19,47	2,040	Valid
17	19,25	2,040	Valid
18	15,87	2,040	Valid
19	3,544	2,040	Valid
20	2,842	2,040	Valid
21	15,88	2,040	Valid

Sumber : Dokumen Penelitian, 2024 diolah di MS. Excel 2013,



LAMPIRAN D

Lampiran D.1

DATA HASIL *PRETEST* dan *POSTEST***TABEL D.1.1****Data Hasil Pretest dan Postest Kelas Eksperimen**

Kelas Eksperimen		
Peserta didik	Nilai Pretest	Nilai Postest
H-1	50	9,5
H-2	5,5	90
H-3	5,5	8,5
H-4	70	80
H-5	60	8,5
H-6	60	80
H-7	4,5	70
H-8	60	7,5
H-9	5,5	70
H-10	60	80
H-11	30	6,5
H-12	4,5	90
H-13	6,5	7,5
H-14	4,5	80
H-15	5,5	8,5
H-16	7,5	90
H-17	50	80
H-18	5,5	80
H-19	3,5	7,5
H-20	3,5	7,5
H-21	7,5	100
H-22	70	8,5
H-23	80	8,5
H-24	30	7,5
H-25	4,5	80
H-26	50	80
H-27	60	8,5
H-28	6,5	100
H-29	70	8,5
H-30	60	80
H-31	60	90
H-32	4,5	60

H-33	40	70
H-34	4,5	70
H-35	60	8,5
H-36	8,5	90
H-37	7,5	90
A-38	56.7	81.82

TABEL D.1.2
Data Hasil Pretest dan Postest Kelas Kontrol

Kelas Kontrol		
Kode Peserta didik	Nilai Pretest	Nilai Postest
J-1	6,5	7,5
J-2	50	60
J-3	70	7,5
J-4	70	7,5
J-5	60	6,5
J-6	40	50
J-7	4,5	50
J-8	30	40
J-9	5,5	50
J-10	5,5	70
J-11	6,5	80
J-12	4,5	5,5
J-13	50	60
J-14	40	50
J-15	4,5	7,5
J-16	30	4,5
J-17	40	40
J-18	60	60
J-19	6,5	6,5
J-20	70	7,5
J-21	50	6,5
J-22	70	70
J-23	40	40
J-24	40	4,5
J-25	60	6,5
J-26	50	5,5
J-27	50	70
J-28	4,5	60
J-29	3,5	40
J-30	4,5	4,5
J-31	4,5	5,5
J-32	60	5,5
J-33	50	5,5
J-34	6,5	6,5
J-35	40	5,5

J-36	5,5	50
J-37	70	70
J-38	60	6,5
J-39	50	60

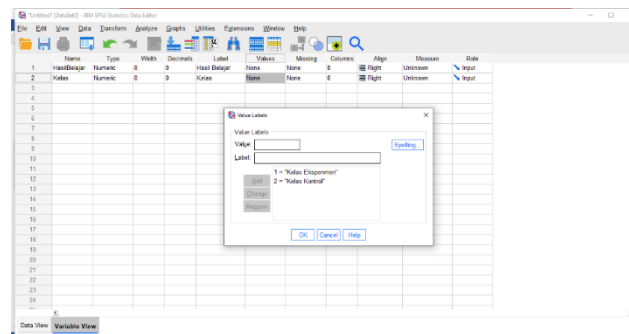
LAMPIRAN D.2

ANALISIS DATA TES AWAL (*PRETEST*)

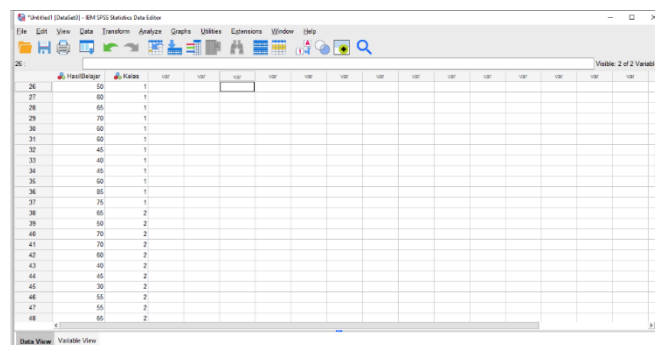
A. Uji Normalitas Data Tes Awal (*Pretest*)

Untuk menguji data dalam penelitian ini menggunakan uji Lilliefors. Adapun langkah-langkah uji Lilliefors menggunakan SPSS 27.0 adalah sebagai berikut:

- a. Pada lembar *Variabel View* dan SPSS editor kita definisikan variabel nilai dengan nama nilai dan variabel kelas yang menunjukkan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nama kelas (di mana data value '1 = kelas eksperimen dan , '2 = kelas kontrol sebagai berikut :

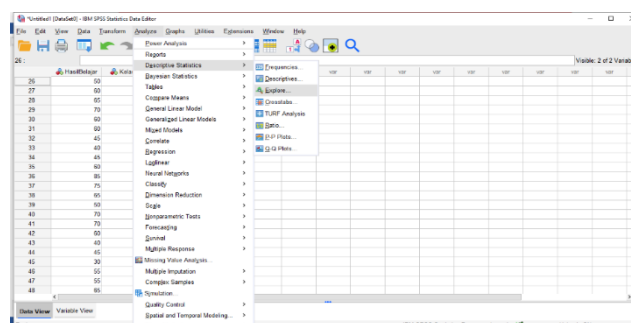


- b. Kemudian pada lembar *Data View* dari SPSS Data Editor, kita masukkan data nilai dan kelas kedalam SPSS sebagai berikut:

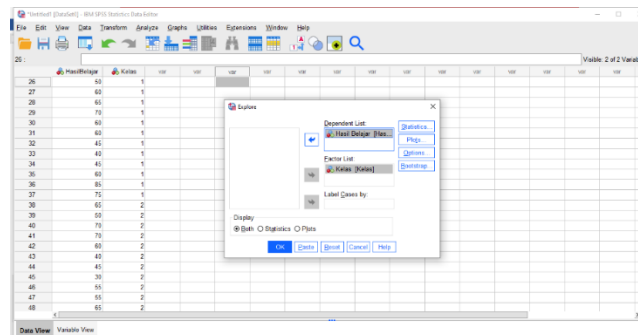


Disini akan dilakukan uji normalitas dari data yang telah dimasukkan berdasarkan kelas eksperimen dan kelas kontrol

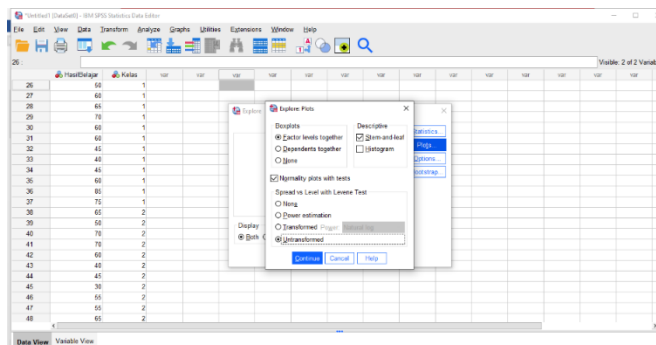
- c. Klik *Analyze – Descriptive Statistics – Explorer* sebagai berikut:



- d. Akan didapat tampilan berikut, kemudian pindahkan variabel nilai yang akan diuji normalitasnya kedalam *Dependent List* dan variabel kelas kedalam *Factor List*



- e. Kemudian klik *Plots* dan beri tanda *check* pada kotak di samping kiri *Normality plots With test* dan *Untransformed* sebagai berikut:



- f. Kemudian klik Continue dan klik OK. Output dari *Tests of Normality*. Variabel nilai yang dikelompokkan berdasarkan kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statisti	df	Sig.	Statisti	df	Sig.
Kelas		c	df	Sig.	c	df	Sig.
Hasil Belajar	Kelas Eksperimen	.117	37	.200*	.975	37	.560
	Kelas Kontrol	.134	39	.073	.946	39	.059

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

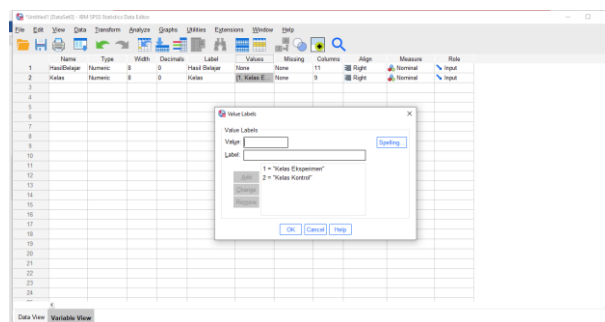
Dari tabel tersebut diperoleh nilai Sig. kelas eksperimen sebesar 0,560 dan α sebesar 0,05, karena $0,560 > 0,05$ maka hasil pretest pada kelas eksperimen berdistribusi normal . Sedangkan nilai Sig. kelas kontrol sebesar 0,059 dan α sebesar 0,05 karena $0,059 > 0,05$ maka hasil pretest pada kelas kontrol berdistribusi normal .

LAMPIRAN D.3 ANALISIS DATA TES AKHIR (*POSTEST*)

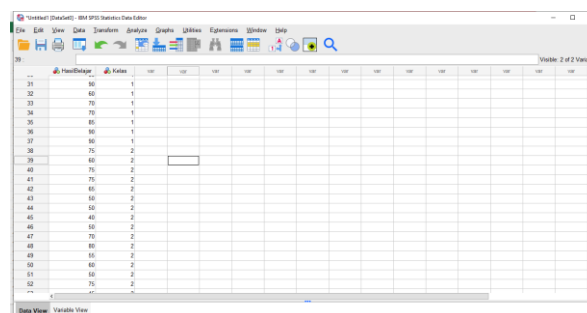
A. Uji Normalitas Data Tes Akhir (*Posttest*)

Untuk menguji data dalam penelitian ini menggunakan uji *Lilliefors*. Adapun langkah-langkah uji *Lilliefors* menggunakan SPSS 27.0 adalah sebagai berikut:

- Pada lembar Variabel View dan SPSS editor kita definisikan variabel nilai dengan nama nilai dan variabel kelas yang menunjukkan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nama kelas (di mana data value '1 = kelas eksperimen dan , '2 = kelas kontrol sebagai berikut :

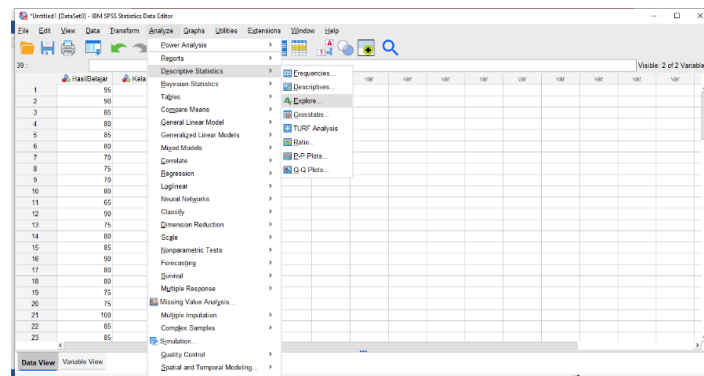


- Kemudian pada lembar Data View dari SPSS Data Editor, kita masukkan data nilai dan kelas kedalam SPSS sebagai berikut:

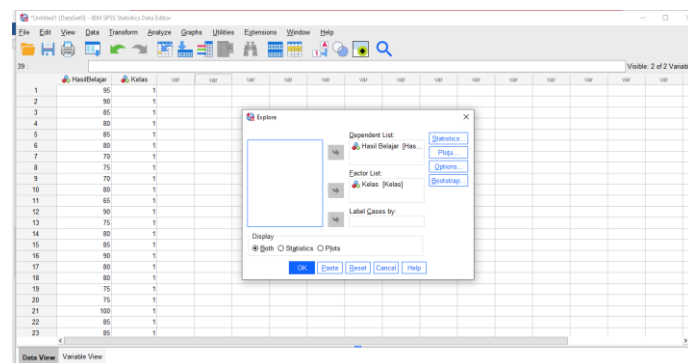


Disini akan dilakukan uji normalitas dari data yang telah dimasukkan berdasarkan kelas eksperimen dan kelas kontrol

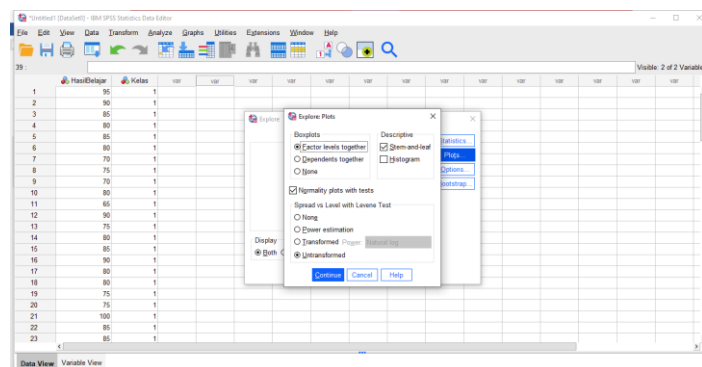
c. Klik *Analyze – Descriptive Statistics – Explorer* sebagai berikut:



d. Akan didapat tampilan berikut, kemudian pindahkan variabel nilai yang akan diuji normalitasnya kedalam *Dependent List* dan variabel kelas kedalam *Factor List*



e. Kemudian klik *Plots* dan beri tanda *check* pada kotak di samping kiri *Normality plots With test* dan *Untransformed* sebagai berikut:



- f. Kemudian klik *Continue* dan klik OK. Output dari *Tests of Normality*. Variabel nilai yang dikelompokkan berdasarkan kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Kelas Eksperimen	.137	37	.078	.968	37	.363
	Kelas Kontrol	.111	39	.200*	.952	39	.099

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel tersebut diperoleh nilai Sig. kelas eksperimen sebesar 0,363 dan α sebesar 0,05, karena $0,363 > 0,05$ maka hasil *posttest* pada kelas eksperimen berdistribusi normal . Sedangkan nilai Sig. kelas kontrol sebesar 0,099 dan α sebesar 0,05 karena $0,009 > 0,05$ maka hasil *posttest* pada kelas kontrol berdistribusi normal .

B.Hasil Uji Homogenitas

Tabel data Uji Homogenitas Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Belajar Peserta Didik	Based on Mean	3.719	1	74	.058
	Based on Median	3.496	1	74	.065
	Based on Median and with adjusted df	3.496	1	73.602	.066
	Based on trimmed mean	3.705	1	74	.058

Berdasarkan output diatas , diketahui nilai signifikan (Sig.) *Based On Mean* sebesar $0,58 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data *posttest* maka nilai *posttest* adalah homogen . Dengan demikian , maka salah satu syarat (tidak mutlak) dari *Uji Independent Sample t-test* terpenuhi , maka selanjutnya menggunakan cara alternative dengan menggunakan Uji T atau *Uji Independent Sample t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

C.Hasil Uji Gain Ternormalisasi

Tabel D.5.1 Hasil Uji Gain Ternormalisasi Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	37	.25	1.00	.5716	.18289
Valid N (listwise)	37				

Sumber: Dokumen Penelitian, diolah SPSS versi 27, 2024

Tabel D.5.2 Hasil Uji Gain Ternormalisasi Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	39	-.12	.55	.1397	.14682
Valid N (listwise)	39				

Sumber: Dokumen Penelitian, diolah SPSS versi 27, 2024

Berdasarkan tabel diatas bahwa dapat diidentifikasi hasil dari uji N-Gain sebagai salah satu uji analisis data untuk melihat peningkatan kemampuan kerjasama yang dilihat dari hasil belajar dan kegiatan proses belajar peserta didik selama dikelas setelah diberikan *treatment*(perlakuan) . Dari hasil perhitungan uji N-Gain ternormalisasi pada kelas eksperimen didapat hasil 0,5716 dan pada kelas kontrol hasil perhitungan uji N-Gain ternormalisasi didapat hasil 0,1397. Dapat ditinjau dari interpretasi gain ternormalisasi hasil 0,5716 berada pada $0,30 \leq g < 0,70$ dengan kategori sedang . dan pada kelas kontrol dapat ditinjau dari interpretasi gain ternormalisasi hasil 0,1397 berada pada $0,00 \leq g < 0,30$ dengan kategori rendah

. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kerjasama yang ditinjau dari hasil belajar peserta didik yang menggunakan media ular tangga

Tabel D.5.3 Gain Kelas Eksperimen

N Gain Kelas Eksperimen						
Kode Peserta Didik	Post Test	Pretest	Post-pre	Skor Ideal	N Gain Skor	Kategori
A-1	95	50	45	50	0.9	Tinggi
A-2	90	55	35	45	0.78	Tinggi
A-3	85	55	30	45	0.67	Sedang
A-4	80	70	10	30	0.33	Sedang
A-5	85	60	25	40	0.63	Sedang
A-6	80	60	20	40	0.50	Sedang
A-7	70	45	25	55	0.45	Sedang
A-8	75	60	15	40	0.38	Sedang
A-9	70	55	15	45	0.33	Sedang
A-10	80	60	20	40	0.50	Sedang
A-11	65	30	35	70	0.50	Sedang
A-12	90	45	45	55	0.82	Tinggi
A-13	75	65	10	35	0.29	Rendah
A-14	80	45	35	55	0.64	Sedang
A-15	85	55	30	45	0.67	Sedang
A-16	90	75	15	25	0.60	Sedang
A-17	80	50	30	50	0.60	Sedang
A-18	80	55	25	45	0.56	Sedang
A-19	75	35	40	65	0.62	Sedang
A-20	75	35	40	65	0.62	Sedang
A-21	100	75	25	25	1.0	Tinggi
A-22	85	70	15	30	0.5	Sedang
A-23	85	80	5	20	0.3	Rendah
A-24	74	30	44	70	0.6	Sedang
A-25	80	45	35	55	0.6	Sedang
A-26	80	50	30	50	0.6	Sedang
A-27	85	60	25	40	0.6	Sedang
A-28	100	65	35	35	1.0	Tinggi
A-29	85	70	15	30	0.5	Sedang
A-30	80	60	20	40	0.5	Sedang
A-31	90	60	30	40	0.8	Tinggi
A-32	60	45	15	55	0.3	Rendah
A-33	70	40	30	60	0.5	Sedang

A-34	70	45	25	55	0.5	Sedang
A-35	85	60	25	40	0.6	Sedang
A-36	90	85	5	15	0.3	Sedang
A-37	90	75	15	25	0.6	Sedang
Jumlah	3014.0	2075.0	939.0	1625.0	21.1	
Rata-Rata	81.46	56.08	25.38	43.92	0.57	

Sumber : Dokumen Penelitian , diolah di Microsoft Excel 2013

Tabel D.5.4 Gain Kelas Kontrol

N Gain Kelas Kontrol						
Kode Peserta Didik	Post Test	Pretest	Post-pre	Skor Ideal	N Gain	Kategori
B-1	75	65	10	35	0.29	Rendah
B-2	60	50	10	50	0.20	Rendah
B-3	75	70	5	30	0.17	Rendah
B-4	75	70	5	30	0.17	Rendah
B-5	65	60	5	40	0.13	Rendah
B-6	50	40	10	60	0.17	Rendah
B-7	50	45	5	55	0.09	Rendah
B-8	40	30	10	70	0.14	Rendah
B-9	50	55	-5	45	-0.11	Rendah
B-10	70	55	15	45	0.33	Sedang
B-11	80	65	15	35	0.43	Sedang
B-12	55	45	10	55	0.18	Rendah
B-13	60	50	10	50	0.20	Rendah
B-14	50	40	10	60	0.17	Rendah
B-15	75	45	30	55	0.55	Sedang
B-16	75	30	45	70	0.64	Sedang
B-17	40	40	0	60	0.00	Rendah
B-18	60	60	0	40	0.00	Rendah
B-19	65	65	0	35	0.00	Rendah
B-20	75	70	5	30	0.17	Rendah
B-21	65	50	15	50	0.30	Sedang
B-22	80	70	10	30	0.33	Sedang
B-23	60	40	20	60	0.33	Sedang
B-24	45	40	5	60	0.08	Rendah
B-25	65	60	5	40	0.13	Rendah
B-26	55	50	5	50	0.10	Rendah

B-27	70	50	20	50	0.40	Sedang
B-28	60	45	15	55	0.27	Rendah
B-29	40	35	5	65	0.08	Rendah
B-30	50	45	5	55	0.09	Rendah
B-31	55	45	10	55	0.18	Rendah
B-32	65	60	5	40	0.13	Rendah
B-33	55	50	5	50	0.10	Rendah
B-34	70	65	5	35	0.14	Rendah
B-35	55	40	15	60	0.25	Rendah
B-36	60	55	5	45	0.11	Rendah
B-37	75	70	5	30	0.17	Rendah
B-38	6,5	60	5	40	0.13	Rendah
B-39	60	50	10	50	0.20	Rendah
Jumlah	2330	2030	365	1870	7.4	
Rata-Rata	61.32	52.05	9.36	47.95	0.19	

Sumber : Dokumen Penelitian , diolah di Microsoft Excel 2013

Dari kedua tabel tersebut dihasilkan nilai N Gain pada kelas eksperimen 0,57 pada kelas eksperimen dan 0,19 dikelas kontrol . Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dengan menggunakan media ular tangga terdapat peningkatan dengan kategori sedang dan kelas kontrol dengan media teka-teki silang dengan kategori rendah .

D.Data Uji T-Test

Data Grup Statistik Uji Independent Sampel T-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Peserta Didik	Kelas Eksperimen	37	81.486	8.9648	1.4738
	Kelas Kontrol	39	58.974	11.4236	1.8292

Sumber : Dokumen Penelitian, diolah di SPSS 27, 2024

Berdasarkan tabel *output "Group Statistics"* diketahui nilai rata - rata hasil posttest peserta didik untuk kelas eksperimen adalah sebesar 81,48, sementara untuk kelas kontrol adalah sebesar 58,97. Selanjutnya untuk membuktikan apakah

perbedaan tersebut berarti signifikan (nyata) atau tidak maka selanjutnya menafsirkan output dari "*Independent Sample Test*" berikut ini:

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3.719	.058	9.523	74	.000	22.512	2.364	17.802	27.223
	Equal variances not assumed			9.583	71.531	.000	22.512	2.349	17.829	27.195

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample T-Test* sebagai berikut:

1) Jika Nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata hasil posttest peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2) Jika Nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil posttest peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penafsiran tabel *output Independent Samples Test* di atas berpedoman pada nilai yang terdapat dalam tabel *Equal Variances Assumed* dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent samples T-Test* dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

Lampiran D.4 Data Hasil Instrumen Angket

- a. Menghitung mean (μ) dan standar deviasi pada tingkat kemampuan kerja sama

Tabel D.7.1 Hasil Perhitungan nilai mean kelas eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Kemampuan Kerja Sama	37	60	80	70.38	5.818
Valid N (listwise)	37				

b. Menghitung kategori kemampuan kerja sama pada peserta didik di kelas eksperimen

Tabel D.7.2 Skor Kemampuan Kerja Sama Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen		
No	Kategori	Skala Skor
1	Tinggi	$X > 76,19$
2	Sedang	$64.57 < X \leq 76,19$
3	Rendah	$X < 64.57$

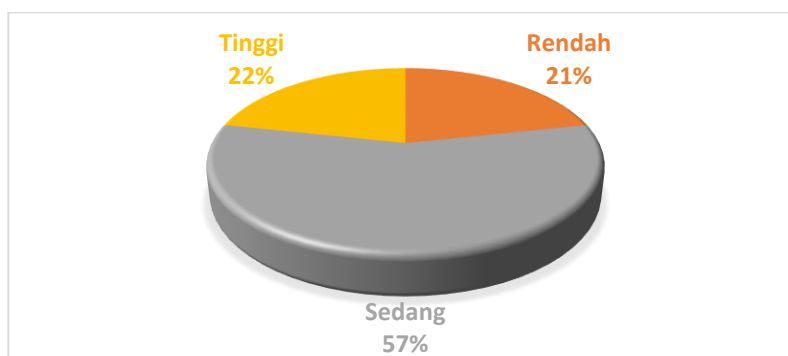
Sumber : Dokumen Penelitian , diolah di Microsoft Excel 2013

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa kemampuan kerja sama dikelas eksperimen dapat dikategorikan tinggi jika mempunyai skor $x > 76,19$, dikategorikan sedang jika skor berada diantara $64.57 < X \leq 76,19$ dan dikategorikan rendah jika $X < 64.57$.

c. Analisis Presentase kemampuan kerja sama di kelas eksperimen

Tabel D.7.3 Presentase Kemampuan Kerja Sama Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen				
No	Kategori	Skala Skor	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	$X > 76,19$	8	22%
2	Sedang	$64.57 < X \leq 76,19$	21	57%
3	Rendah	$X < 64.57$	8	21%



Sumber : Dokumen Penelitian , diolah di Microsoft Excel 2013

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap peningkatan kemampuan kerjasama pada peserta didik, peneliti menggunakan analisis uji *Regresi Linier Sederhana* untuk melihat pengaruhnya. Hasil analisis uji regresi linier sederhana dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 21 Hasil Analisis Uji Regresi Linear Sederhana

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.623 ^a	.572	.152	11.35726

a. Predictors: (Constant), Media Ular Tangga

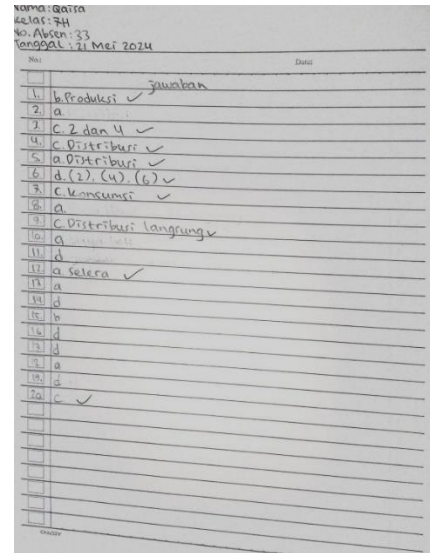
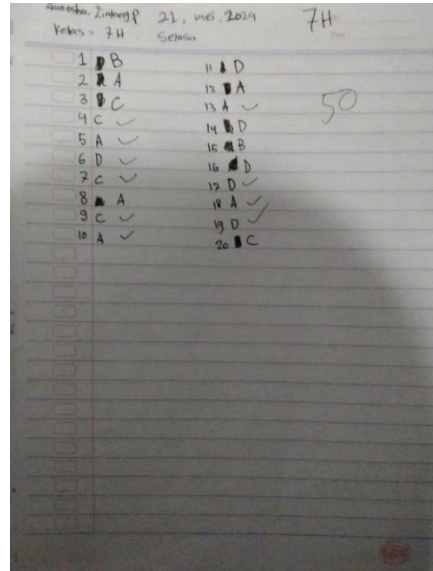
Sumber: Dokumen Penelitian, diolah SPSS versi 27



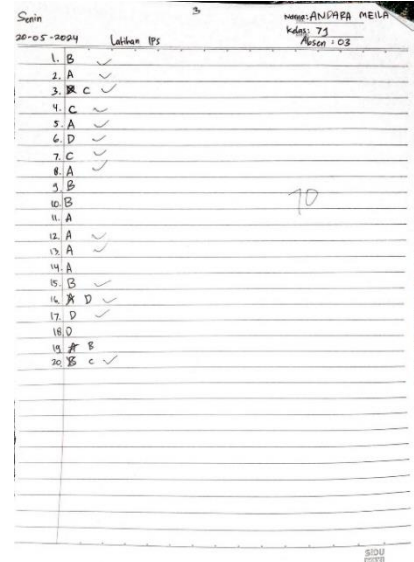
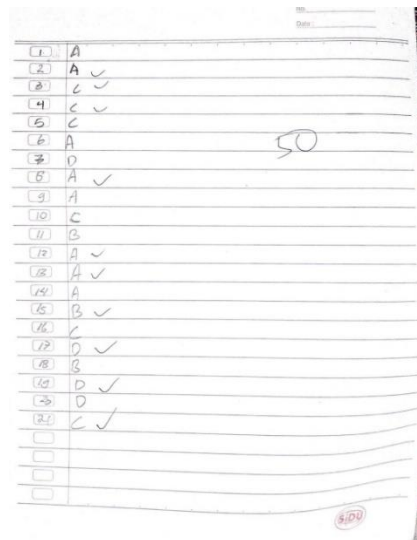
LAMPIRAN E

Lampiran E.1 Sampel Jawaban Pretest Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

a. Sampel Jawaban Pretest Kelas Ekperimen

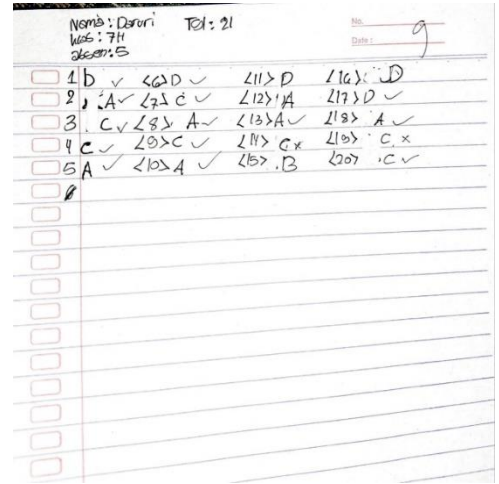
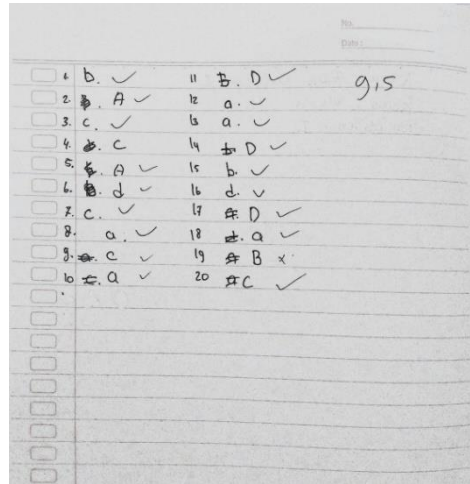


b. Sampel Jawaban Pretest Kelas Kontrol

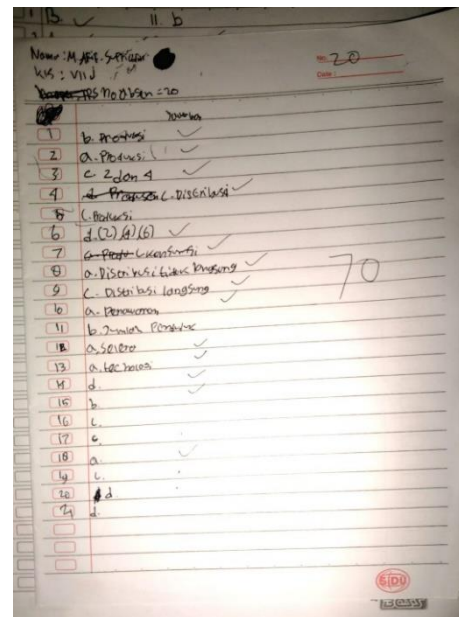
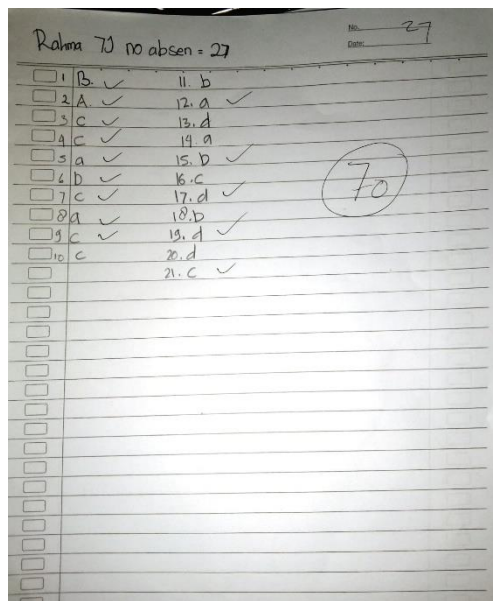


Lampiran E.2 Sampel Jawaban Soal Postest Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

a. Sampel Jawaban Soal Postest Kelas Ekperimen



a. Sampel jawaban soal postest kelas kontrol



Lampiran E.3 Sampel jawaban Instrumen Angket

Nama Sekolah: SMP 3 Garut
 Tanggal: 22/05/2020

Assalamu'alaikum W,W, , salam sejahtera bagi kita semua perkenalkan nama saya Gina Amalia Mahasiswa program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial angkatan 2020 Institut Pendidikan Indonesia .

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir di Institut Pendidikan Indonesia Sehubungan dengan itu , dimohon kesediaan kalian untuk dapat mengisi angket ini dengan sejujur-jujurnya yang dirasakan oleh responden .

Atas partisipasi dan kesediannya dalam mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih .

Penunjuk Pengisian Angket:

- Baca dan pahami baik-baik setiap pernyataan berikut, kemudian jawablah semua pernyataan dengan jujur.
- Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang anda pilih
- Pilihlah salah satu jawaban dari 4 jawaban yang tersedia.

Keterangan jawaban.
 SS = Sangat Setuju
 TS = Tidak Setuju
 S = Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN					
No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Mengikuti pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran merupakan pengalaman baru untuk saya.				✓
2	Pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran dapat melatih saya untuk berkolaborasi dengan teman-teman saya.		✓		
3	Penggunaan media pembelajaran membuat pembelajaran IPS lebih menarik untuk dipelajari		✓		

4	Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada saya untuk lebih aktif didalam proses pembelajaran secara berkelompok				✓
5	Saya merasa tertarik dengan adanya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS		✓		
6	Saya merasa senang pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran	✓			
7	Tampilan media pembelajaran yang menarik membuat saya termotivasi untuk mengikuti pembelajaran		✓		
8	Saya tidak merasa senang dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran		✓		
9	Saya merasa cepat bosan apabila mengikuti pembelajaran yang hanya mencaai dan mendugarkan saja tanpa adanya media dalam pembelajaran		✓		
10	Saya merasa pembelajaran IPS menjadi lebih mudah dengan adanya penggunaan media pembelajaran	✓			
11	Saya lebih tertarik dengan penggunaan media buku paket pada pembelajaran IPS		✓		
12	Menurut saya pembelajaran IPS akan lebih menyenangkan jika guru menggunakan media pembelajaran		✓		
13	Penggunaan media dalam pembelajaran IPS dapat membantu saya untuk memahami isi materi				✓
14	Menurut saya dengan guru menggunakan media didalam pembelajaran IPS membuat saya tertarik untuk aktif mengikuti pembelajaran di kelas				✓
15	Saya kurang bersemangat mengikuti pembelajaran IPS apabila guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik		✓		
16	Saya sangat antusias mengikuti pembelajaran IPS ketika guru menggunakan media pembelajaran	✓			
17	Saya selalu berdiskusi dengan teman pada saat pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran		✓		

ANGKET KEMAMPUAN KERJA SAMA PESERTA DIDIK					
No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya menggunakan waktu dengan sebaik mungkin pada saat berdiskusi		✓		
2	Saya akan merasa rugi jika tidak menggunakan kesempatan dengan baik				✓
3	Saya berusaha untuk memanfaatkan kesempatan dengan baik	✓			
4	Saya selalu ikut berkontribusi pada saat melakukan kerja kelompok	✓			
5	Saya suka mengajak teman saya untuk ikut berkontribusi dalam mengerjakan tugas kelompok .		✓		
6	Ketika diberikan tugas kelompok oleh guru saya tidak ikut berkontribusi			✓	
7	Saya mengancam teman yang tidak berkontribusi dalam tugas kelompok			✓	
8	Saya berinisiatif dalam kegiatan diskusi kelompok untuk menyelesaikan masalah.		✓		
9	Saya berbagi tugas dengan teman ketika diberikan tugas kelompok oleh guru .	✓			
10	Saya percaya pada teman yang pandai sehingga saya tidak perlu berpartisipasi dalam diskusi kelompok				✓
11	Saya menganggap setiap anggota kelompok memiliki peran yang penting		✓		
12	Saya meminta pendapat teman sebelum membuat keputusan	✓			
13	Saya berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas		✓		
14	Saya terlibat aktif ikut bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok		✓		
15	Saya selalu mengajak teman saya yang tidak ikut bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok	✓			
16	Saya merasa tidak senang apabila ditegur teman karena tidak ikut berdiskusi dalam tugas kelompok				✓

17	Saya membiarkan teman saya ketika ia tidak ikut berdiskusi pada saat diberikan tugas kelompok				✓
18	Saya mengerjakan tugas kelompok melebihi waktu yang telah ditentukan oleh guru .				✓
19	Saya mengumpulkan tugas kelompok yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu	✓			
20	Saya menghargai teman saya ketika belajar berkelompok	✓			
21	Saya memilih-milih teman ketika pembelajaran secara berkelompok				✓



LAMPIRAN F

Lampiran F

F.1 Dokumentasi Uji Coba Instrumen Penelitian



Lampiran F.2 Dokumentasi Pengisian Soal Pretest

Kelas Eksperimen



Kelas Kontrol



Lampiran F.3 Dokumentasi Pengisian Soal *Postest*

Kelas Eksperimen



Kelas Kontrol



F.4 Lampiran Dokumentasi Pembelajaran

Kelas Eksperimen




Kelas Kontrol





LAMPIRAN G

Lampiran G.1 Surat Izin Penelitian



YAYASAN GRIYA WINAYA GARUT
INSTITUT PENDIDIKAN INDONESIA
 FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU SOSIAL, BAHASA DAN SAstra
 Jalan Terusan Pahlawan No. 32 Sukagalih - Tarogong Kidul, Garut
 Telp. (0262) 233556 Fax. (0262) 540469 Kode Pos : 44151
 email : fpisbs@institutpendidikan.ac.id web : www.institutpendidikan.ac.id

Nomor : **463** /IPLDI/AKM/IV/2024
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Bapak/Ibu Pimpinan
 SMP Negeri 3 Garut
 di Tempat

Disampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami:


Nama	: Gina Amalia
Nomor Induk Mahasiswa	: 20816010
Program Studi	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial/ S-1
Tingkat/ Semester	: IV/ VIII
Alamat	: Kp.Cibangban RT/RW 01/03 Kel.Karangmulya , Kecamatan Karangpawitan Kabupaten Garut

bermaksud memohon izin melakukan pengambilan data melalui wawancara dan observasi di tempat Bapak/ Ibu memimpin untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Kuliah.



Kami berharap Bapak/ Ibu berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa tersebut. Demikian surat ini dibuat, atas perhatian dan kerjasama Bapak/ Ibu kami ucapkan terima kasih.

Garut, 27 Maret 2024


Dr. Lina Siti Nurwahidah, M.Pd.
 NIP 196805271993032001



Lampiran G.2 Surat Balasan Dari Sekolah


PEMERINTAH KABUPATEN GARUT
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 3 GARUT
 JALAN SMP 3 NO.12 TLP. 233412 GARUT
 

Nomor : DK.02.02 /SD-SMPN
 Lampiran : -
 Perihal : Pemberian Izin Observasi

Kepada Yth :
 Bapak / Ibu Pimpinan IPI Garut
 Di
 Garut

Kepala SMP Negeri 3 Garut, dengan ini memberikan izin kepada :


Nama : Gina Amalia
 NIM : 20816010
 Prodi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial / S-1

Untuk melaksanakan penelitian di sekolah kami, dalam rangka pengambilan data melalui wawancara dan observasi untuk keperluan penulisan Tugas Kuliah, dengan judul :

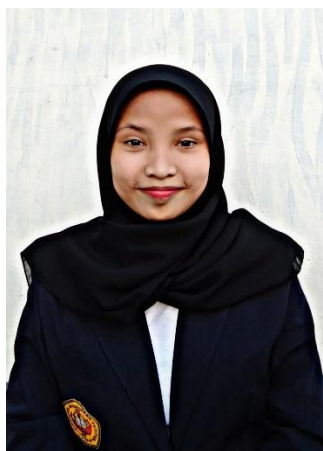
“Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Peningkatan Kemampuan Kerjasama Peserta Didik”

Demikian Surat Pemberian Izin Observasi ini Kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Garut, 13 Juni 2024

Kepala Sekolah

 Drs. H. Agus, M.Pd
 NIP. 196608011988031014

RIWAYAT HIDUP



Gina Amalia adalah nama penulis Skripsi ini. Merupakan anak pertama dari dua bersaudara yang lahir di Garut pada tanggal 31 Agustus 2002. Penulis bertempat tinggal di kampung Cibangban 001/003 kelurahan karangmulya , kecamatan karangpawitan . Penulis pertama kali masuk Pendidikan di Taman Kanak-Kanak B.K.B KEMAS lulus tahun 2008. Lalu meneruskan Pendidikan sekolah dasar di MI Al-Khoiriyyah III lulus tahun 2013.Lalu meneruskan

Pendidikan di MTs Negeri 1 Garut lulus tahun 2017. Kemudian melanjutkan lagi ke jenjang SLTA di MA Negeri 1 Garut lulus tahun 2020. Dan pada tahun yang sama penulis terdaftar sebagai mahasiswa Institut Pendidikan Indonesia, Fakultas Pendidikan, Ilmu Sosial, Bahasa dan Sastra, Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Riwayat Organisasi selama perkuliahan yaitu menjadi Wakil Sekretaris I selama 2 periode , kepengurusan masa bakti 2021-2022 dan , kepengurusan masa bakti 2022-2023 di HIMADIKSOS dan menyelesaikan studinya pada tahun 2024.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar besarnya kepada Allah SWT atas terselesaikannya skripsi ini. Terimakasih kepada orang tua dan teman-teman yang membersamai dalam proses ini. Teruntuk pembaca yang merasa tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut silahkan untk menghubungi laman berikut:

E-mail : aginaaamalia@gmail.com

Instagram : @g.inaamalia