

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* DAN
JIGSAW DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA
KELAS VII DI MTS N 4 GUNUNGKIDUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial, Hukum, dan Ilmu Politik Universitas
Negeri Yogyakarta untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Sarjana Pendidikan



Oleh :
Puji Kurnia
NIM 19416244019

**PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL, HUKUM, DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2023

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING DAN
JIGSAW DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA
KELAS VII DI MTS N 4 GUNUNGKIDUL**

Oleh:
Puji Kurnia
NIM 19416244019

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Ada tidaknya perbedaan hasil belajar IPS siswa menggunakan model discovery learning dan jigsaw dibandingkan menggunakan model jigsaw learning di kelas VII Mts N 4 Gunungkidul; 2) Ada tidaknya keefektifan model *discovery learning* dan *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS siswa kelas VII Mts N 4 Gunungkidul.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). Desain penelitian yang digunakan ialah *pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas VII Mts N 4 Gunungkidul pada penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas VII C dan kelas VII D. Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan total sampel sebanyak 64 siswa. Teknik pengumpulan data adalah tes hasil belajar berupa soal *pretest* dan *posttest*. Validitas instrumen ditentukan atas pertimbangan dosen pembimbing. Pengujian reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha*. Uji hipotesis dengan analisis uji-t (*independent sample t-test*).

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *discovery learning* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS dibandingkan menggunakan *jigsaw learning*. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dengan jumlah nilai 68,12. Hasil uji *independent sample t-test* diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% ($3.193 > 2.030$). Selanjutnya besar ukuran efek model *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar sebesar 0,88 ($d > 0,8$) / efek besar hal ini menunjukkan bahwa model *discovery learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII Mts N 4 Gunungkidul.

Kata Kunci: model *discovery learning*, *jigsaw learning*, hasil belajar IPS

***THE EFFECTIVENESS OF IMPLEMENTING DISCOVERY LEARNING
AND JIGSAW MODELS IN IMPROVING IPS CLASS VII STUDENTS AT
MTS N 4 GUNUNGKIDUL***

By:

Puji Kurnia

NIM 19416244019

ABSTRACT

This study aims to determine 1) whether there are differences in social studies learning outcomes for students using the discovery learning and jigsaw models compared to using the jigsaw learning model in class VII Mts N 4 Gunungkidul; 2) Whether there is the effectiveness of the discovery learning and jigsaw models to improve learning outcomes in social studies learning for class VII Mts N 4 Gunungkidul.

This study uses a quasi-experimental research type (quasi experimental design). The research design used was a pretest-posttest control group design. The population in the study were students of class VII Mts N 4 Gunungkidul. This study involved two classes, namely class VII C and class VII D. The sample selection in this study used a purposive sampling technique with a total sample of 64 students. The data collection technique is a test of learning outcomes in the form of pretest and posttest questions. The validity of the instrument is determined at the discretion of the supervisor. Reliability testing using Cronbach Alpha. Test the hypothesis with t-test analysis (independent sample t-test).

The results showed that there were differences in learning outcomes in social studies learning using the discovery learning learning model which was more effective in improving social studies learning outcomes compared to using jigsaw learning. This is evidenced by the average score of students in the experimental class is higher with a total value of 68.12. The results of the independent sample t-test obtained $t_{count} > t_{table}$ at a significance level of 5% ($3,193 > 2,030$). Furthermore, the effect size of the discovery learning model in improving learning outcomes is 0.88 ($d > 0.8$) / large effect. This indicates that the discovery learning model is effective in improving social studies learning outcomes for class VII students of MTs N 4 Gunungkidul.

Keywords: discovery learning model, jigsaw learning, social studies learning outcomes

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Puji Kurnia

NIM : 19416244019

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : Efektivitas Model *Discovery Learning* Dan *Jigsaw* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Di MTS N 4 Gunungkidul

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 12 Mei 2023

Yang menyatakan,

Puji Kurnia

NIM. 19416244019

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

EFEKTIVITAS MODEL *DISCOVERY LEARNING* DAN *JIGSAW* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VII DI MTS N 4 GUNUNGKIDUL

Disusun oleh:

Puji Kurnia

NIM 19416244019

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 12 Mei 2023

Mengetahui,
Ketua Departemen Pendidikan IPS

Disetujui,
Dosen Pembimbing

Dr. Sudrajat, M.Pd.
NIP. 19730524 200604 1002

Dr. Drs. Saliman, M.Pd.
NIP. 19660803 199303 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* DAN
JIGSAW DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA
KELAS VII DI MTS N 4 GUNUNGKIDUL**

Disusun oleh:
Puji Kurnia
NIM 19416244019

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Departemen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Sosial, Hukum,
dan Ilmu Politik Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 8 Juni 2023

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Drs. Saliman, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing
Yumi Hartati, M.Pd Sekretaris Penguji
Dr. Raras Gistha Rosardi, S. Pd., M. Pd Penguji Utama

Yogyakarta,

Fakultas Fakultas Ilmu Sosial, Hukum, dan Ilmu Politik Universitas Negeri

Yogyakarta

Dekan,

Dr. Drs. Suhadi Purwantara, M.Si.

NIP. 19591129 198601 1 001

HALAMAN MOTTO

Bila air yang sedikit bisa menyelamatkanmu dari rasa haus, tak perlu meminta air lebih banyak yang barangkali dapat membuatmu tenggelam, maka selalulah belajar cukup denga napa yang kamu miliki

(RM Imam Koeopangat)

Jadilah kuat untuk semua hal yang membuatmu patah
Jangan jadikan kepedihan dimasa kecilmu sebagai hambatan masa depanmu
Allah SWT tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya

(Penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas kelancaran yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Persembahkan skripsi saya berikan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Mulyadi dan Ibu Sumarni yang selalu memberikan doa, dukungan, kasih sayang, dan selalu mengiringi setiap langkah saya tanpa henti dari awal sampai sekarang.
2. Keluarga besar saya, kakak dan adik yang selalu memberikan dukungan, doa, dan bantuan kepada saya.
3. Sahabat saya yang selalu memberikan dukungan dan menjadi pundak saya untuk bersandar selama ini.
4. Teman-teman Program Studi Pendidikan IPS 2019 B yang telah berjuang bersama dalam perkuliahan ini.
5. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta yang saya banggakan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Efektivitas Model Discovery Learning dan *Jigsaw* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Di Mts N 4 Gunungkidul” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Drs. Saliman, M.Pd dan Ibu Yumi Hartati, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ketua Penguji Bapak Dr. Drs. Saliman, M.Pd, Penguji Utama Dr. Raras Ghista Rosardi, M.Pd. dan Sekretaris Penguji Ibu Yumi Hartati, S.Pd., M.Pd., yang sudah memberikan koreksi dan perbaikan TAS ini.
3. Bapak Dr. Sudrajat, M.Pd. selaku Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial beserta dosen dan staf yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai selesainya TAS ini.
4. Bapak Dr. Drs. Suhadi Purwantara, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Ibu Ari Endah Widyaningsih, SE, M.Pd guru IPS Mts N 4 Gunungkidul yang telah membantu dalam pelaksanaan pengambilan data untuk TAS ini.

6. Semua pihak baik secara langsung atau tidak langsung yang tidak dapat disebut satu persatu yang telah memberikan bantuan dukungan dan motivasi dalam penyelesaian TAS ini.

Semoga segala dukungan dan bantuan yang telah diberikan semua pihak diatas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi sumber informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 12 Mei 2023

Yang menyatakan,

Puji Kurnia

NIM. 19416244019

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	1
DAFTAR TABEL.....	4
DAFTAR GAMBAR	5
DAFTAR LAMPIRAN	6
BAB I PENDAHULUAN.....	7
A. Latar Belakang Masalah.....	7
B. Identifikasi Masalah	12
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian.....	13
F. Manfaat Penelitian	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teori	15
1. Efektivitas Pembelajaran	15
a.Pengertian Efektivitas Pembelajaran	15
b.Indikator Efektivitas Pembelajaran	16
2. Penerapan	17
a.Pengertian Penerapan.....	17
3. Model <i>discovery learning</i>	18
a.Pengertian Model <i>discovery learning</i>	18
b.Sintaks Model <i>Discovery Learning</i>	19

c.	Kekurangan <i>Discovery learning</i>	21
d.	Kelebihan <i>Discovery learning</i>	22
4.	Metode <i>Jigsaw</i>	23
a.	Pengertian metode <i>Jigsaw</i>	23
b.	Sintaks Metode <i>Jigsaw</i>	24
c.	Kekurangan <i>Jigsaw Learning</i>	26
d.	Kelebihan <i>Jigsaw Learning</i>	27
5.	Hasil Belajar	28
a.	Pengertian Hasil Belajar	28
b.	Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	29
c.	Proses Memperoleh Hasil Belajar	30
A.	Kajian Penelitian Yang Relevan	31
B.	Kerangka Berpikir	35
C.	Hipotesis Penelitian	37
BAB III METODE PENELITIAN		38
A.	Desain Penelitian dan Prosedur Penelitian	38
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	39
C.	Populasi dan Sampel Penelitian	39
D.	Definisi Operasional Variabel	40
E.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	41
E.	Validitas dan Reliabilitas Instrumen	42
F.	Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		45
A.	Hasil Penelitian	45
1.	Deskripsi Lokasi Penelitian	45
2.	Pelaksanaan Penelitian	45
3.	Deskripsi Hasil Penelitian	46
B.	Teknik Analisis Data	55
C.	Pembahasan	57
D.	Keterbatasan Penelitian	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		62

A. Kesimpulan	62
B. Implikasi.....	62
C. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain <i>Control Group Pretest Posttest</i>	38
Tabel 2. Populasi	39
Tabel 3. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	46
Tabel 4. Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen.....	48
Tabel 5. Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen	48
Tabel 6. Analisis Deskriptif Kelas Kontrol	50
Tabel 7. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	50
Tabel 8. Analisis Deskriptif <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	51
Tabel 9. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	52
Tabel 10. Analisis Deskriptif <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	53
Tabel 11. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	54
Tabel 12. Uji T <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir.....	36
Gambar 2. Diagram Batang Pretest Kelas Eksperimen	49
Gambar 3. Diagram Batang <i>Pretest</i> kelas Kontrol.....	51
Gambar 4. Diagram Batang Posttest Kelas Eksperimen.....	53
Gambar 5. Diagram Batang Posttest Kelas Kontrol.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validitas Reliabilitas Instrumen Hasil Belajar	68
Lampiran 2 Uji Hipotesis Hasil Belajar	69
Lampiran 3 Modul Ajar Kelas Eksperimen	70
Lampiran 4 Modul Ajar Kelas Kontrol	83
Lampiran 5 Soal Pretest	96
Lampiran 6 Soal Posttest.....	99
Lampiran 7 Data Skor Pretest Kelas Eksperimen	102
Lampiran 8 Data Skor Pretest Kelas Kontrol.....	105
Lampiran 9 Data Skor Posttest Kelas Eksperimen	108
Lampiran 10 Data Skor Posttest Kelas Kontrol	111
Lampiran 11 Hasil Lembar Kerja Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	114
Lampiran 12 Hasil Lembar Kerja Peserta Didik Kelas Kontrol	118
Lampiran 13 Surat Izin Penelitian.....	122

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari masa ke masa mampu merubah tatanan di kehidupan manusia. Dampak adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terutama di Negara Indonesia mulai dapat dirasakan dengan terbukanya berbagai macam *platform* yang mudah diakses oleh masyarakat Indonesia. Ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari bagi masyarakat. Perubahan yang dapat dirasakan dari adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ialah perkembangan pendidikan yang semakin pesat khususnya di bidang pendidikan. Berkaitan dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membuat masyarakat mampu bersaing di bidang pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu penentu kualitas sumber daya manusia. Apabila kualitas pendidikan di suatu negara bermutu maka sumber daya manusia yang dibentuk akan memiliki mutu yang baik pula. Maju tidaknya arah pendidikan dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi globalisasi. Arus globalisasi dan ilmu pengetahuan teknologi mempunyai pengaruh dalam mendorong akan perubahan arah pendidikan yang semakin meningkat. Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan globalisasi memudahkan seseorang untuk mendapatkan fasilitas yang menunjang khususnya di bidang pendidikan. Banyak bentuk dari adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memberikan pengaruh khususnya dalam bidang pendidikan hal ini ditandai dengan

mudahnya mengakses informasi dalam ketersediaan sumber belajar hal ini menjadikan guru pada saat melakukan proses pembelajaran lebih terbantu. Berbagai hal dapat ditemukan dengan mudah untuk mendukung kelancaran pada saat proses pembelajaran. Mudah teraksesnya berbagai macam platform untuk menemukan komponen pembelajaran didukung oleh akses ilmu pengetahuan dan teknologi yang terbuka.

Proses pembelajaran dapat berjalan apabila dilengkapi komponen pembelajaran seperti dilengkapinya model pembelajaran. Isi komponen pembelajaran meliputi kurikulum, guru, siswa, metode pembelajaran dan model pembelajaran. Peran seorang guru dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran yang berkualitas. Sehingga berhasil tidaknya proses pembelajaran selalu dihubungkan dengan kiprah dan peran seorang guru. Oleh karena itu, usaha yang dilakukan dalam meningkatkan pembelajaran dimulai dari kualitas peran seorang guru.

Guru memiliki peranan penting pada saat proses pembelajaran berlangsung. Namun bukan berarti dalam proses kegiatan pembelajaran hanya guru yang berperan aktif sedangkan siswanya pasif. Setiap proses kegiatan pembelajaran guru mengharapkan adanya interaksi dua belah pihak. Hasil penelitian Saliman (2009) menunjukkan bahwa proses belajar tidak dapat dipisahkan dari aktivitas dan interaksi, karena persepsi dan aktivitas berjalan seiring secara dialogis. Apabila interaksi antara guru dan siswa berjalan dengan lancar suasana proses pembelajaran akan lebih terarah pada tujuan yang akan dicapai. Bagi guru membangun komunikasi yang efektif saat pembelajaran berlangsung bukan suatu hal yang sulit

karena komunikasi merupakan modal bagi guru untuk menciptakan keberhasilan pada saat mengajar.

Dijelaskan dalam hasil penelitian Satriani (2017) terdapat kecenderungan bahwa dalam pemilihan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang bervariasi dan cenderung monoton. Guru sebagai komponen utama dalam pembelajaran dapat menentukan model belajar yang paling tepat untuk diterapkan di kelas untuk memudahkan peserta didik mencapai tujuan-tujuan dari pembelajaran. Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran akan tetapi yang sering digunakan sebagai alternatif ialah metode ceramah atau konvensional. Guru Perlu Menguasai Model Pembelajaran yang Relevan dilansir dari (kompas.id, 2021) Ester Lince Napitupulu mengatakan bahwa:

Teknologi digital di dunia pendidikan yang terus berkembang dan harus dioptimalkan untuk mengubah cara pembelajaran model tradisional. Untuk itu, guru perlu menguasai model pembelajaran yang memadukan teknologi digital dalam menyampaikan materi dengan pertemuan luring/daring yang mengasah kemampuan bernalar tingkat tinggi siswa. Guru harus terus mau belajar untuk meningkatkan diri, berinovasi, menguasai teknologi digital untuk menentukan model pembelajaran yang hendak digunakan secara optimal. Memakai teknologi tidak sekadar Zoom. Guru tidak mengajarkan semua materi saat di kelas, tetapi bisa meminta siswa menyiapkan diri dari rumah. Di sekolah jadi kesempatan untuk memecahkan masalah, berpikir kritis, dan percaya diri. Kalau perubahan ini terjadi, akan muncul gerakan siswa belajar mandiri.

Pemilihan model pembelajaran yang sesuai diperlukan pematapan serta kesesuaian antara kondisi lingkungan dan kondisi sosial di suatu tempat. Realita yang terjadi di kelas VII Mts N 4 Gunungkidul, terlihat bahwa pada saat pembelajaran berlangsung siswa lebih mengerti apabila diberikan perumpamaan saat penjelasan materi berlangsung dengan model ceramah. Guru memberikan contoh di setiap pembelajaran dengan cara mengaitkan materi pembelajaran yang

disampaikan dengan kejadian aktivitas sehari-hari tujuannya agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan. Hal yang menyebabkan guru di Mts N 4 Gunungkidul harus memberikan berbagai macam contoh kejadian nyata di setiap pembelajaran berlangsung tingkat kefokusannya siswa cenderung mudah terganggu dan kurang mudah mengerti apabila hanya dijelaskan secara lisan tanpa diberikan contoh yang nyata. Faktor berikutnya ialah tingkat fokus siswa pada saat pembelajaran mudah terganggu dengan kondisi lingkungan sekitar maupun gangguan yang lain. Saat proses pembelajaran berlangsung komunikasi antara guru dan siswa belum sepenuhnya berjalan dengan komunikatif. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS yang diterapkan oleh guru pengampu belum sepenuhnya menjalin komunikasi dua arah. Kenyataan yang ada menunjukkan siswa cenderung menunggu materi secara terus menerus yang disampaikan oleh guru selain itu siswa tidak terlihat antusias untuk berpendapat apabila tidak diberikan pemantik oleh guru pengampu mata pelajaran IPS.

Menurut pengampu mata pelajaran IPS mengatakan bahwa model yang digunakan selama mengajar ialah model ceramah. Penggunaan metode yang digunakan selama pembelajaran lebih sering menyesuaikan dengan kondisi siswa. Kurang bervariasinya model pembelajaran tentu akan menyebabkan kejenuhan yang terjadi pada siswa, sedangkan siswa Mts N 4 Gunungkidul memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda hal. Tingkat pemahaman yang berbeda dilihat dari hasil tes sumatif mata pelajaran IPS kelas VII tahun ajaran 2022/2023, terdapat 32 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Rata-rata nilai

yang didapat pada saat tes sumatif ialah 37,19. Perolehan nilai tertinggi pada tes sumatif tersebut ialah

Hasil penelitian Nurhidayati (2011) menunjukkan bahwa beberapa model pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif agar kegiatan belajar mengajar menjadi aktif seperti halnya menggunakan model *discovery learning*. Model *discovery learning* termasuk salah satu model yang tujuannya menuntut siswa untuk berpikir dan memecahkan permasalahan yang telah disajikan hingga menghasilkan sebuah kesimpulan dan siswa dituntut untuk mencari dan menemukan materi pelajaran sendiri melalui berbagai aktivitas. Apabila dikaitkan dengan adanya perubahan kurikulum model *discovery learning* dapat dijadikan sebagai alternatif untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran tidak hanya dengan model *discovery learning*.

Model pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai cara lain ialah metode *jigsaw*. Berkaitan dengan metode *jigsaw* terdapat hubungan yang saling memiliki hubungan antar siswa, adanya rasa tanggungjawab di setiap perseorangan dan adanya komunikasi antar kelompok. Terjadinya komunikasi antar kelompok diharapkan mampu membuat anggota di setiap kelompok dapat memahami materi yang sedang didiskusikan bersama guna mendapatkan hasil yang sesuai. Setiap model pembelajaran tentu memiliki tujuan untuk membantu memperoleh keterampilan, hasil akhir yang memuaskan dan membantu siswa untuk belajar mandiri. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti tertarik untuk mengetahui

efektivitas model *discovery learning* dan *jigsaw* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII di Mts N 4 Gunungkidul.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut:

1. Belum optimalnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.
2. Kurang bervariasinya model pembelajaran yang diterapkan oleh guru pada saat pembelajaran IPS berlangsung.
3. Pada saat proses pembelajaran siswa masih cenderung pasif.
4. Hasil belajar siswa yang belum optimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di paparkan di atas maka masalah dibatasi yaitu:

1. Kurang bervariasinya model pembelajaran yang diterapkan oleh guru pada saat pembelajaran IPS berlangsung
2. Hasil belajar siswa yang belum optimal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan hasil belajar IPS dengan menggunakan model *discovery learning* dibandingkan menggunakan model *jigsaw* di kelas VII Mts N 4 Gunungkidul?

2. Bagaimana efektivitas model *discovery learning* dan *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII Mts N 4 Gunungkidul?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Ada tidaknya perbedaan hasil belajar IPS siswa menggunakan model *discovery learning* dan *jigsaw* dibandingkan menggunakan model *jigsaw learning* di kelas VII Mts N 4 Gunungkidul
2. Ada tidaknya keefektifan model *discovery learning* dan *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII Mts N 4 Gunungkidul.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, hasil dari penelitian harapannya memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Harapannya dengan penelitian ini dapat memberikan informasi tambahan atau referensi tambahan dalam pembelajaran IPS dengan adanya efektivitas model *discovery learning* dan *jigsaw* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII di Mts N 4 Gunungkidul.

2. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis, hasil penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat praktis antara lain sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti untuk memberikan referensi terbaru mengenai model *discovery Learning* dan *Jigsaw learning*.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai refleksi bagi guru IPS khususnya efektivitas model *discovery learning* dan *jigsaw* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII di Mts N 4 Gunungkidul sebagai model pembelajaran agar dapat membantu kelancaran pada proses kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana secara efektif dan efisien.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan yaitu memberikan masukan dalam upaya mengembangkan proses pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar maupun minat siswa dalam pembelajaran IPS.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Efektivitas Pembelajaran

a. Pengertian Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran tidak terlepas dari peran guru yang efektif, kondisi pembelajaran yang efektif, dan keterlibatan siswa. Ridwan Abdullah Sani (2013: 41) berpendapat bahwa pada umumnya siswa dapat menyerap materi pembelajaran secara efektif jika pelajaran diterapkan dalam kondisi nyata atau kontekstual yang dialami oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari". Sedangkan Supardi (2013) mengemukakan pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berbeda halnya dengan pendapat Trianto (2009: 20) mengemukakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar dengan segala upaya guru untuk membantu para siswa agar bisa belajar dengan baik. Efektivitas ditujukan untuk menjawab seberapa jauh tujuan pembelajaran yang telah dicapai oleh siswa.

Efektivitas pembelajaran merupakan aktivitas interaksi aktif individu terhadap lingkungan sehingga terjadi perubahan tingkah laku selama proses belajar dengan kondisi lingkungan yang kondusif. Berdasarkan pendapat para ahli pengertian efektivitas dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan suatu ukuran yang

menyatakan seberapa jauh target kuantitas, kualitas serta waktu yang telah dicapai oleh manajemen target tersebut sudah ditentukan terlebih dahulu. Berkaitan dengan efektivitas pembelajaran ditandai dengan adanya pencapaian kompetensi yang telah digariskan dan terjabar dalam indikator pencapaian.

b. Indikator Efektivitas Pembelajaran

Menurut Hamzah B. Uno mengemukakan bahwa (2011: 174) proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil apabila kegiatan belajar tersebut membangkitkan proses belajar. Berdasarkan hasil penelitian dan pengkajian terdapat tujuh indikator yang dapat menentukan efektivitas pembelajaran yaitu:

“(1) pengorganisasian materi yang baik, (2) komunikasi yang efektif, (3) penguasaan dan antusiasme terhadap, (4) sikap positif terhadap siswa, (5) pemberian nilai yang adil, (6) keluwesan dalam pendekatan pembelajaran, (7) hasil belajar yang baik”

Indikator efektivitas pembelajaran adalah tahapan pembelajaran yang dapat menghasilkan pembelajaran bermanfaat, terfokus dan terarah pada siswa melalui penggunaan prosedur yang tepat. Terdapat hal penting dalam efektivitas pembelajaran yaitu suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila pada saat proses pembelajaran tersebut dapat membangkitkan proses belajar dan meningkatkan hasil belajar. Menurut (Ridwan Abdullah Sani, 2013: 43) mengemukakan bahwa efektivitas pembelajaran tidak terlepas dari peranan guru yang efektif dan suasana belajar mendukung yang dilakukan dengan mempersiapkan proses pembelajaran, menumbuhkan sikap positif saat pembelajaran berlangsung, memahami segala bentuk karakter siswa dan memiliki cara untuk mengatasi kondisi kelas yang kurang kondusif.

Indikator efektivitas pembelajaran tidak terlepas dari aktivitas yang berkualitas dan peran guru yang efektif dengan suasana belajar yang mendukung. Menurut Trianto (2009: 21) mengemukakan bahwa suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektifan pengajaran. Berdasarkan uraian pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa indikator efektivitas pembelajaran dapat dilakukan dengan cara: adanya pengorganisasian materi yang baik, memahami karakteristik peserta didik, kreatif dalam menggunakan berbagai upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, pemberian nilai yang adil kepada siswanya dan melakukan evaluasi bersama atas kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan selalu berupaya untuk membantu siswa saat pembelajaran berlangsung.

2. Penerapan

a. Pengertian Penerapan

Menurut Lukman Ali (2007: 104) penerapan merupakan suatu bentuk upaya mempraktekkan, memasang atau pelaksanaan dengan cara yang dilakukan agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam hal ini, penerapan adalah pelaksanaan sebuah hasil kerja yang diperoleh melalui sebuah cara agar dapat dipraktekkan kedalam masyarakat. Penerapan dalam hal ini dapat dikaitkan dalam hal pembelajaran. Dalam pembelajaran penerapan dapat dikatakan sebagai bentuk implementasi dari suatu hal yang telah dipelajari untuk diterapkan. Menurut Wahab (2008, 63) menyatakan bahwa penerapan merupakan tindakantindakan yang dilakukan baik oleh individu-individu atau kelompok-kelompok yang diarahakan pada tercapainya tujuan yang telah digariskan dalam keputusan.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa penerapan merupakan suatu bentuk upaya pelaksanaan yang mengacu pada Tindakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan diakhir pencapaian

3. Model *discovery learning*

a. Pengertian Model *discovery learning*

Metode penemuan (*discovery*) menurut B. Suryosubroto (2002: 192) adalah suatu metode di mana dalam proses pembelajaran guru memperkenankan siswa menemukan sendiri informasi yang secara tradisional biasa diberitahukan atau diceramahkan. Sedangkan menurut Hanafiah dan Cucu Suhana (2012:77), *discovery learning* merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku.

Model *discovery learning* adalah model yang mendorong siswa untuk belajar dengan menemukan konsep baru melalui kegiatan antara lain mengamati, menggolongkan, menjelaskan, dan menarik kesimpulan. Dalam proses penemuan, guru merupakan pembimbing dan pengarah belajar yang dilakukan siswa serta menyediakan sumber-sumber belajar yang diperlukan siswa. (Suryosubroto, 2002: 193) menyatakan bahwa model *discovery* merupakan suatu prosedur pengajaran yang mementingkan objek dan percobaan dengan cara memperkenankan siswa untuk menemukan informasi secara tradisional. Tujuannya agar siswa sadar akan pengertian, guru tidak menjelaskan dengan kata-kata. Penggunaan model *discovery*

dalam proses belajar mengajar, menemukan hal-hal baru secara mandiri tanpa diberitahukan.

Berdasarkan uraian-uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran penemuan (*discovery learning*) merupakan pembelajaran materi yang tidak disajikan dalam bentuk finalnya, namun siswa dihadapkan akan suatu permasalahan yang direkayasa oleh guru agar lebih mudah diterima oleh siswa. Kemudian siswa diminta untuk menggunakan kemampuannya agar permasalahan tersebut dapat terpecahkan melalui kegiatan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan. Hasil daripada kegiatan tersebut nantinya dapat membimbing siswa untuk menemukan konsep dan prinsip-prinsip melalui proses penemuan sendiri.

b. Sintaks Model *Discovery Learning*

Sebagai upaya mempermudah penerapan model *discovery learning* dibutuhkan langkah pokok yang harus dilalui terlebih dahulu, menurut (Suryosubroto, 2002: 197) mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran *Discovery learning* dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa, kemudian menentukan konsep pembelajaran yang akan dipelajari, memberikan topik permasalahan kepada siswa, selanjutnya guru membantu memperjelas topik permasalahan yang diberikan, menyiapkan segala peralatan dan tempat yang diperlukan. Langkah berikutnya guru melakukan pemantauan terhadap pemahaman siswa pada masalah yang akan dipecahkan dan tugas-tugas siswa berikutnya memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan penemuan dari pemahaman yang didapatkan, berikutnya guru memimpin analisis dengan pertanyaan yang mengarahkan dan

mengidentifikasi proses tujuannya agar terjadi interaksi antar siswa, dan memuji siswa yang bergiat dalam proses penemuan hingga terselesaikannya hasil penemuan.

Langkah-langkah dalam mengaplikasikan *discovery learning* ada beberapa tahapan pembelajaran yang harus dilaksanakan. Tahapan atau langkah-langkah tersebut menurut Syah (2014: 17) secara umum dapat diperinci menjadi beberapa bagian yaitu stimulasi kemudian menyatakan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian dan menarik kesimpulan. Selain itu, menurut Anitah (2010: 57) menyebutkan ada langkah-langkah dalam pembelajaran *discovery learning* yang harus diperhatikan seperti identifikasi masalah selanjutnya mengembangkan solusi (hipotesis), pengumpulan data, analisis dan interpretasi data, serta uji kesimpulan

Berdasarkan teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa sintaks dalam *model discovery learning* yaitu:

- 1) Stimulasi

Tahap di mana pendidik menghadapkan siswa kepada sebuah masalah serta memberikan arahan agar memiliki rasa keingintahuan dan mengajukan pertanyaan mengenai masalah tersebut.

- 2) Menyatakan Masalah

Tahapan di mana siswa mengidentifikasi masalah yang pada akhirnya akan dipilih salah satu dan dibuat hipotesis.

- 3) Pengumpulan Data

Pada tahap ini siswa mengumpulkan informasi mengenai masalah yang sedang dibahas kemudian dapat memperdalam melalui sumber baca seperti buku, Koran, majalah, atau pun internet.

4) Pengoalahan data

Setelah pengumpulan data kemudian siswa mengolah data tersebut dan dikembangkan sesuai pernyataan pendukung data.

5) Pembuktian

Pada tahap ini siswa melakukan pengecekan kembali data dengan seksama untuk membuktikan hipotesis yang telah dibuat.

6) Penarikan Kesimpulan

Tahap akhir yaitu tahapan membuat kesimpulan dari hasil data secara umum dengan memperhatikan hasil verifikasi.

c. Kekurangan *Discovery learning*

Setiap bentuk pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan *discovery learning*. Adapun kekurangan *discovery learning* menurut Roestiyah (2012) menjelaskan bahwa terdapat pula kelemahan yang perlu diperhatikan dari *discovery learning* seperti siswa harus memiliki kesiapan mental untuk cara belajar *discovery learning*, berikutnya siswa yang sudah terbiasa dengan perencanaan dan pengajaran tradisional akan merasa asing dengan teknik penemuan serta kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berfikir kreatif.

Kelemahan yang terdapat pada *discovery learning* membutuhkan penyesuaian waktu yang cenderung cukup lama dalam proses pembelajarannya. Sehubungan dengan hal tersebut, Menurut (Suryosubroto, 2002 : 201) memaparkan beberapa

kelemahan model *discovery learning* seperti harus terdapat kesiapan mental pada cara belajar ini, model *discovery learning* dirasa kurang berhasil apabila dipergunakan untuk mengajar kelas yang berskala besar berikutnya perencanaan dan pengajaran dilakukan secara tradisional, kurangnya mementingkan sikap dan keterampilan dan strategi ini kurang memberikan kesempatan siswa untuk berpikir secara mandiri.

Berdasarkan penjelasan kelemahan model *discovery learning* tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa lebih dituntut untuk berpikir secara mandiri serta ada beberapa yang masih menganggap bahwa model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang kurang berhasil dalam proses pembelajaran yang berskala besar.

d. Kelebihan *Discovery learning*

Setiap bentuk pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan, hal itu ditunjukkan pada model *discovery learning*. Adapun kelebihan *discovery learning* menurut (Roestiyah, 2012:20-21), yaitu model *discovery learning* membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang bersifat pribadi, dapat membantu siswa dalam mengembangkan dan memperbanyak kesiapan di setiap proses kognitif atau pengenalan siswa, pembelajaran lebih berpusat pada siswa tidak pada guru dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang maju sesuai dengan kemampuannya masing-masing hingga membangkitkan semangat belajar siswa lebih giat.

Pendapat lain mengenai kelebihan model *discovery* diungkapkan oleh (B.Suryosubroto, 2002: 201) bahwa *discovery learning* dapat membantu

mengembangkan penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa sehingga pengetahuan yang diperoleh merupakan pengetahuan yang kukuh, membangkitkan semangat siswa karena siswa merasakan jerih payah menyelidiki, memberikan kesempatan siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya sendiri dan memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang kelebihan model *discovery learning* dapat disimpulkan bahwa. Kelebihan model *discovery learning* dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan untuk berpikir secara mandiri. Serta menemukan hal-hal baru dari apa yang sudah dipelajari tanpa harus diberi tahu terlebih dahulu oleh gurunya.

4. Metode *Jigsaw*

a. Pengertian metode *Jigsaw*

Arti *Jigsaw* dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah *puzzle* yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif model *jigsaw* ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*zigzag*), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama (Nurdyansah, 2016: 70). Model *jigsaw learning* apabila digunakan pada saat proses pembelajaran memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapar dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan informasi kepada kelompok lain.

Sedangkan menurut (Helmiati, 2012:85) *jigsaw learning* merupakan strategi pembelajaran kooperatif dimana siswa, bukan guru lebih memiliki tanggungjawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan *jigsaw* untuk mengembangkan kerja tim, keterampilan belajar kooperatif, dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian. Sedangkan menurut Hisyam Zaini (2008: 56) mengemukakan bahwa *jigsaw learning* merupakan strategi menarik untuk digunakan apabila materi yang akan dipelajari dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *jigsaw* merupakan salah satu model pembelajaran yang memfokuskan pada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil serta siswa akan lebih terlatih khususnya kemampuan diri dalam bekerja sama.

b. Sintaks Metode *Jigsaw*

Menurut (Nurdyansyah, 2016:71) mengemukakan bahwa langkah-langkah metode pembelajaran *jigsaw* sebagai berikut:

“1) siswa dikelompokkan ke dalam 1 sampai 5 anggota tim, 2) tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda, 3) tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang tugaskan, 4) anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/subbab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab mereka, 5) setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan seksama, 6) tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi, 7) guru memberi evaluasi, 8) penutup”.

Langkah-langkah dalam mengaplikasikan metode *jigsaw* ada beberapa tahapan pembelajaran yang harus dilaksanakan. Tahapan atau langkah-langkah tersebut menurut (Nurdyansyah, 2016:72) secara umum dapat diperinci sebagai

berikut bahwasannya siswa dianjurkan untuk mencari informasi guna memperoleh informasi dari penelitian tersebut kemudian membentuk kelompok untuk mendiskusikan permasalahan yang sudah ditemukan, tahapan berikutnya setiap kelompok yang mendiskusikan topik permasalahan diharapkan menjelaskan hasil yang telah didapat, diadakannya kuis akan topik yang sedang dibahas dan memberikan penilaian terhadap masing-masing kelompok.

Metode *jigsaw* termasuk dalam model pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Menurut Tukiran Taniredja (2011: 103) mengemukakan bahwa langkah-langkah *jigsaw learning* dilakukan dengan cara siswa dikelompokkan ke dalam 4 anggota tim di setiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda, berikutnya tiap orang dalam tim diberi materi yang ditugaskan untuk dipelajari, pada tahapan berikutnya anggota tim yang berbeda dan yang telah mempelajari bagian yang sama bertemu dalam kelompok baru untuk mendiskusikan sub bab masing-masing setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub bab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah metode pembelajaran *jigsaw* adalah adanya pemilihan materi langkah berikutnya membagi siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah materi yang akan dipelajari, kemudian setiap kelompok diharapkan membaca dan memahami materi yang telah diberikan selanjutnya pada tahap berikutnya setiap satu kelompok siswa

wajib menunjuk salah satu anggota kelompoknya untuk menyampaikan apa yang sudah dipelajari dan terdapat evaluasi antara guru dan kelompok.

c. Kekurangan *Jigsaw Learning*

Model pembelajaran *jigsaw* termasuk dalam model pembelajaran kooperatif menurut (Helmiati, 2012:86) terdapat kekurangan seperti siswa yang lemah dalam penguasaan materi lebih menggantungkan dirinya kepada siswa yang lebih pandai dan menguasai materi, apabila guru tidak memiliki keterampilan yang kreatif pembelajaran tidak akan berjalan, berikutnya guru akan cenderung membutuhkan waktu yang lebih lama dalam mempersiapkan proses pembelajaran, dan kelompok yang banyak cenderung akan menimbulkan masalah dengan kelompok lain karena kondisi kelas tidak kondusif karena suasana kelas yang ramai.

Jigsaw learning merupakan model kooperatif yang dikembangkan kemudian diadaptasi untuk menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dengan beberapa tahapan yang harus dilalui oleh siswa. Menurut Sugiyanto (2009: 37) mengemukakan bahwa kekurangan *jigsaw learning* dapat menyebabkan siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi pada saat proses belajar berlangsung dan siswa yang tidak terbiasa untuk berkompetisi akan cenderung kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa kekurangan *jigsaw learning* dapat menimbulkan kesenjangan antar sesama kelompok apabila pembagian kelompok tidak merata, sedangkan apabila *jigsaw learning* tidak didukung dengan peran guru yang intensif hal tersebut akan timbul kondisi kelas yang tidak kondusif dan proses pembelajaran cenderung menjadi ramai.

d. Kelebihan *Jigsaw Learning*

Menurut (Nurdyansyah, 2016:72) mengemukakan bahwa kelebihan metode pembelajaran *jigsaw* sebagai berikut:

“1) Meningkatkan hasil belajar, 2) Meningkatkan daya ingat, 3) Dapat digunakan mencapai taraf penalaran tingkat tinggi, 4) Mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik (kesadaran individu), 5) Meningkatkan hubungan antar manusia yang heterogen 6) Meningkatkan sikap anak yang positif terhadap sekolah, 7) Meningkatkan sikap positif guru, 8) Meningkatkan harga diri anak, 9) Meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif, 10) Meningkatkan keterampilan hidup bergotong-royong”

Model *jigsaw learning* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan dalam berkomunikasi pada saat berkelompok. Menurut (Helmiati, 2012:85) model *jigsaw learning* dapat melibatkan seluruh siswa dalam belajar dan sekaligus sebagai alternatif belajar yang terjadi timbal balik dari pihak pembelajar berdasarkan materi yang dipelajarinya pula. Menurut (L. Ainun, 2016: 101) mengemukakan bahwa kelebihan *jigsaw learning* salah satunya mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. *Jigsaw* didesain sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan rasa tanggungjawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan model pembelajaran *jigsaw* mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasi siswa di sekolah. Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *jigsaw learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas kelompok sehingga dapat menimbulkan interaksi antar anggota kelompok dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan uraian untuk menjawab, hasil belajar ini merefleksikan keleluasaan, kedalaman, dan kompleksitas (secara bergradasi) dan digambarkan secara jelas serta dapat diukur dengan teknik-teknik penilaian tertentu. Perbedaan tentang kompetensi dan hasil belajar terdapat pada batasan dan patokan-patokan kinerja siswa yang dapat diukur (Sugandi, 2006: 63).

Menurut Purwanto (2008:38) menjelaskan bahwa suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya secara fungsional. Berdasarkan pendapat ahli yang telah diuraikan hasil belajar diperoleh setelah siswa mengalami berbagai kegiatan belajar yang menyebabkan perubahan dalam dirinya. Hasil belajar siswa dapat diukur dengan kriteria atau patokan-patokan tertentu. Pengukuran hasil belajar siswa dibatasi dimulai dari ranah kognitif pada aspek pengetahuan, pemahaman yang dinilai melalui evaluasi yang diberikan oleh guru kepada siswa dalam bentuk tes.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar yang dapat diukur dan juga merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkatan perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan dalam hal ini adalah perubahan menjadi lebih baik.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menurut Muhibbin Syah (2011) dipengaruhi oleh dua kelompok faktor, yaitu yang berasal dari internal dan eksternal. Faktor yang terdapat dalam diri individu dikelompokkan menjadi dua faktor, yaitu faktor psikis dan faktor fisik. Terdapat dua faktor yang termasuk dalam faktor psikis antara lain kognitif, afektif, psikomotor, campuran, kepribadian sedangkan yang termasuk faktor fisik antara lain kondisi Indera, anggota badan, tubuh, kelenjar, syaraf dan organ-organ dalam tubuh. Faktor psikis dan fisik ini keadaannya ada yang ditentukan oleh faktor keturunan, ada yang faktor lingkungan dan ada pula yang dipengaruhi keturunan maupun lingkungan. Guru sebaiknya memperhatikan perbedaan siswa dalam memberikan pelajaran kepada mereka supaya dapat menangani sesuai dengan kondisi siswanya untuk menunjang keberhasilan belajar.

Faktor yang berasal dari luar diri individu di kelompokkan menjadi faktor lingkungan alam, faktor sosial ekonomi, guru, metode mengajar, kurikulum, program dan sarana prasarana. Menurut Slameto (2010:54) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu faktor internal yang meliputi faktor psikis dan faktor fisik dan faktor eksternal yang meliputi faktor lingkungan alam, faktor sosial ekonomi, guru, metode mengajar, kurikulum, program dan sarana prasarana. Ada juga faktor intrinsik yang meliputi kecerdasan, bakat, minat dan motivasi dan faktor ekstrinsik yang meliputi

pengalaman-pengalaman, lingkungan sekitarnya metode pembelajaran dan media pembelajaran.

Proses belajar mengajar dipengaruhi oleh satu faktor penting yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yaitu pemilihan metode dan media pembelajaran. Faktor ini berpengaruh karena pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat oleh guru akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Metode beserta media pembelajaran sebaiknya dibuat sedemikian menarik, agar siswa tidak mudah merasa bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penyusunan metode pembelajaran yang baik diperlukan beberapa variasi untuk meminimalisir tingkat kejenuhan dan kebosanan siswa dalam suatu proses pembelajaran, mengingat siswa SMP khususnya kelas VII masih usia awal dimana merasa dirinya seperti anak Sekolah Dasar.

c. Proses Memperoleh Hasil Belajar

Tes hasil belajar dilakukan untuk mengukur hasil belajar yakni sejauh mana perubahan perilaku yang diinginkan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh para siswa. Proses untuk memperoleh hasil belajar dikelompokkan ke dalam beberapa kategori. Menurut Purwanto (2011: 52) mengemukakan bahwa dalam melaksanakan proses hasil belajar dibagi menjadi empat macam yaitu tes formatif, tes sumatif, tes diagnostik dan tes penempatan.

Menurut Zainal Arifin (2009: 119) menjelaskan bahwa tes hasil belajar dapat dibedakan menjadi beberapa jenis seperti adanya tes buatan guru dan tes baku. Tes buatan guru adalah tes yang disusun sendiri oleh guru yang akan mempergunakan tes tersebut. Tes ini biasanya digunakan untuk ulangan harian formatif, sumatif dan

ulangan umum. Tes buatan guru ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang sudah disampaikan. Untuk itu guru harus membuat soal secara logis dan rasional mengenai pokok-pokok materi apa saja yang patut dan seharusnya ditanyakan sebagai bahan pengetahuan penting untuk diketahui dan dipahami oleh peserta didiknya. Berbeda halnya dengan tes yang dibakukan atau tes baku. Tes baku adalah tes yang sudah memiliki derajat validitas dan reliabilitas yang tinggi berdasarkan percobaan-percobaan sampel yang cukup besar dan representatif. Tes baku bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam tiga aspek, yaitu kedudukan belajar, kemajuan belajar, dan diagnostik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar untuk memperoleh hasil belajar dikelompokkan ke dalam beberapa kategori. Pelaksanaan untuk memperoleh hasil belajar di bagi menjadi empat macam yaitu ulangan harian, tes sumatif, ulangan umum dan tes penempatan. Berkaitan dengan nilai hasil belajar yang akan diperoleh melalui hasil tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dan *jigsaw* dengan materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan.

A. Kajian Penelitian Yang Relevan

Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan jenis penelitian ini yang dilakukan dengan Efektivitas model *discovery learning* terhadap hasil belajar IPS siswa belum ditemukan penelitian yang relevan, namun peneliti mencoba memberikan penelitian yang relevan walaupun jenis media yang digunakan berbeda ,antara lain sebagai berikut:

Pertama penelitian yang dilakukan oleh Elis Suryani dan Aman tahun (2019) dengan judul Efektivitas pembelajaran IPS melalui implementasi metode *jigsaw* ditinjau dari aktivitas dan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian pada penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa menggunakan metode *jigsaw* dibandingkan menggunakan metode ceramah di kelas VIII SMP N 1 Masaran Sragen. Penelitian ini merupakan penelitian *true experimental design* dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Elis Suryani dan Aman Aman dengan penelitian yang ditulis dalam tugas akhir skripsi ini ditunjukkan pada jenis penelitian yaitu penelitian eksperimen. Hal lain ditunjukkan pada analisis yang digunakan yaitu analisis statistik *independent sample t-test* serta terdapat persamaan pada teknik pengumpulan data yang menggunakan tes hasil belajar.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Elis Suryani dan Aman ditunjukkan pada model pembelajaran yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode ceramah dan *jigsaw* sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan model *discovery learning* dan *jigsaw*. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan penulis memiliki persamaan yaitu untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar menggunakan sebuah model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

Kedua penelitian yang dilakukan oleh Taat Wulandari tahun (2016) dengan judul Efektivitas model CTL dan PBL Terhadap Hasil Belajar IPS, tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model PBL dan CTL serta membedakan efektivitas antara model CTL dan PBL untuk meningkatkan hasil

belajar IPS di SMP N 2 Bantul. Penelitian ini dilakukan dengan jenis penelitian *quasi experiment* dengan *subject machth design*. Persamaan pada penelitian ini ditunjukkan dari sampel yang dipilih sebanyak dua kelas, Teknik pengumpulan data yang digunakan sama-sama menggunakan tes hasil belajar. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *independent sample t-test* yang dilanjut dengan uji efek (*effect size*). Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Taat Wulandari dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ditunjukkan pada model pembelajaran yang dilakukan berbeda yaitu dengan model CTL dan PBL sedangkan yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan model *discovery learning* dan *jigsaw learning*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar dengan model PBL dan model CTL.

Ketiga penelitian yang dilakukan oleh Yuli Rahmalia tahun (2014) dengan judul Efektivitas Model *discovery learning* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Kompetensi Dasar Analisis Rangkaian Kemagnetan Di SMK 1 Pundong. Pada penelitian ini dijelaskan bahwa penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment*. Subjek penelitiannya siswa kelas X SMK 1 Pundong sejumlah 60 orang dari kelas X-LA dan X-LB Program Keahlian Teknik Ketenagalistrikan. Kelas X-LA sebagai kelas kontrol dan kelas X-LB sebagai kelas eksperimen. Validitas *moment*, dan uji reliabilitas dengan spearman brown. Pada penelitian ini terdapat perbedaan seperti perbedaan hasil belajar yang ditinjau dari ranah kognitif dan ranah afektif. Namun relevansi penelitian yang di lakukan oleh Yuli Rahmalia

sama-sama bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model *discovery learning*.

Keempat penelitian ini dilakukan oleh Laili Asya Mufarika tahun (2022) dengan judul Efektivitas Model Pembelajaran Treffinger Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. Tujuan penelitian ini untuk melihat efektivitas model pembelajaran *terffinger* guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP N 3 Jombang. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini ditunjukkan pada metode penelitian yang digunakan dengan metode eksperimen semu. Hal lain ditunjukkan pada Teknik pengumpulan data yang menggunakan tes hasil belajar dan penentuan sampel menggunakan Teknik *purposive sampling*. Perbedaan yang terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Laili Asya Mufarika ditunjukkan pada model pembelajaran yang digunakan berbeda dengan model pembelajaran yang akan dilakukan oleh peneliti. Hasil penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran *Treffinger* efektif diimplementasikan didalam pembelajaran guna menaikkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMPN 3 Jombang.

Kelima penelitian ini dilakukan oleh Ainur Rokhimah (2021) dengan judul Efektivitas Metode Pembelajaran *Discovery* Terhadap Kemampuan Masalah Matematis Siswa Materi Pecahan Kelas V di MI Ma'arif Setono Jenangan Ponorogo. Menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh metode pembelajaran *discovery learning* dan siswa yang memperoleh metode konvensional. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai rata-rata hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematis

siswa yang diajar dengan model *discovery learning* sebesar 89,71. Sedangkan, hasil nilai rata-rata hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional sebesar 58,38. Persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Ainur Rokhimah menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen.

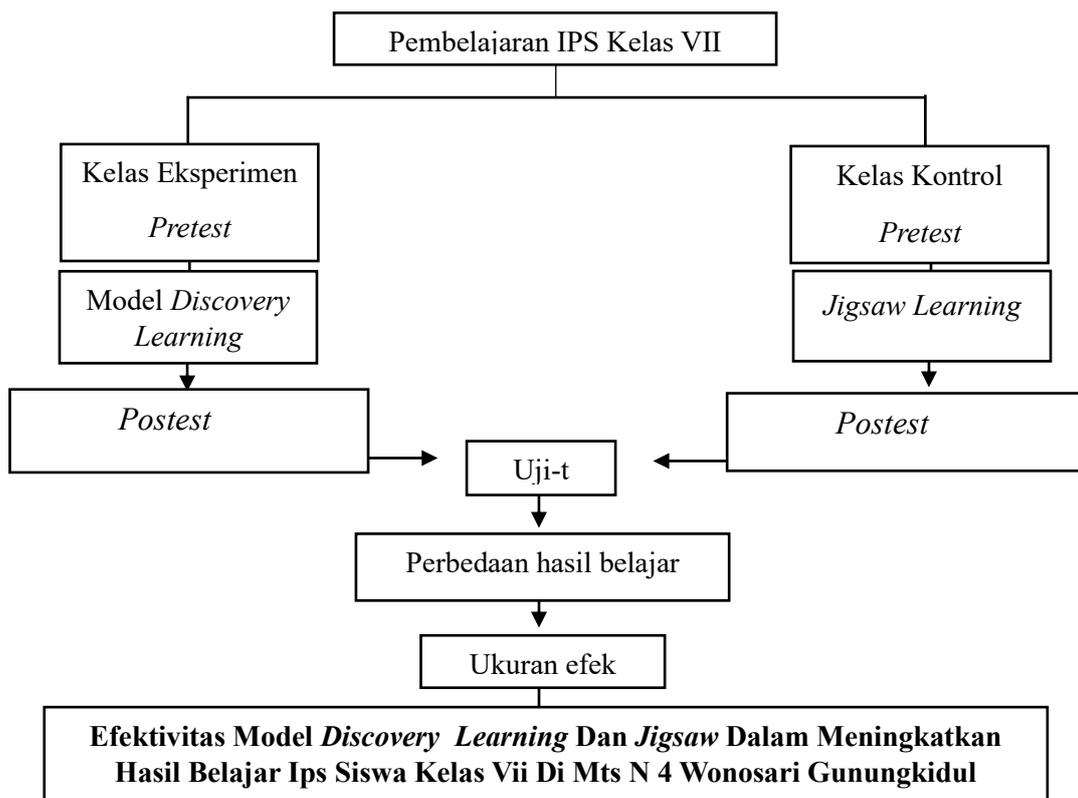
Keenam penelitian ini dilakukan oleh Fatma Dewi dengan judul Efektivitas Model *discovery learning* Untuk Peningkatan Kompetensi Belajar Analisis Karakteristik Komponen Elektronika Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Wonosari. Menunjukkan bahwa model *discovery learning* lebih efektif untuk meningkatkan kompetensi siswa tetapi terdapat persamaan dalam metode penelitian yang digunakan oleh Fatma Dewi menggunakan metode Penelitian quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah non-equivalent control group design. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan lembar observasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji-t. Akan tetapi relevansi penelitian yang dilakukan oleh Fatma Dewi sama-sama bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan model *discovery learning* untuk mengetahui hasil belajar siswa.

B. Kerangka Berpikir

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas model *discovery learning* dan *jigsaw* dalam hasil belajar IPS siswa kelas VII Mts N 4 Gunungkidul dengan menggunakan model *discovery learning* dan metode *jigsaw*. Berdasarkan hubungan variabelnya, hal yang melatarbelakangi penelitian ini yaitu peneliti ingin mengetahui ada tidaknya perubahan hasil belajar apabila menggunakan model

discovery learning dan metode *jigsaw* pada pembelajaran IPS siswa kelas VII di Mts N Gunungkidul.

Pengampu mata pelajaran IPS di Mts N 4 Gunungkidul lebih sering menggunakan model ceramah yang di sertai dengan diberikannya perumpamaan. Siswa tentu akan merasa jenuh pada saat pembelajaran berlangsung. Kejenuhan yang dirasakan oleh siswa pada umumnya cenderung akan menyebabkan menurunnya hasil belajar. Berkaitan hal ini dibutuhkan solusi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai salah satunya menggunakan model *discovery learning* pada kelas eksperimen dan *jigsaw learning* pada kelas kontrol. Peneliti ingin membuktikan bahwa model *discovery learning* dan *jigsaw* mampu meningkatkan hasil belajar. Berikut skema kerangka berpikir dijabarkan pada bagan tersebut:



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Ho: Tidak ada perbedaan antara hasil belajar IPS siswa dalam pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dibandingkan dengan menggunakan metode *jigsaw* di siswa kelas VII di MTs N 4 Gunungkidul

Ha: Ada perbedaan antara hasil belajar IPS siswa dalam pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dibandingkan dengan menggunakan metode *jigsaw* di siswa kelas VII di MTs N 4 Gunungkidul.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dikatakan penelitian kuantitatif, karena data penelitian berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan dan digunakan untuk mengetahui variabel independent (perlakuan) terhadap variabel dependent (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas control kedua kelas pada penelitian ini diberikan pretest dan posttest. Ciri khas dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan atau treatment yang bertujuan mengetahui ada tidaknya pengaruh dan seberapa besar pengaruh dari *treatment* pada obyek yang diteliti.

Penelitian eksperimen semu terdapat dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penelitian ini dikatakan penelitian eksperimen semu karena peneliti tidak memungkinkan untuk mengontrol semua variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa kelas VII dengan menggunakan model discovery learning. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pretest posttest control group design. Berikut bagan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2019: 120).

Tabel 1. Desain *Control Group Pretest Posttest*

Grup	<i>Pretest</i>	Variabel Terikat	<i>Posttest</i>
Eksperimen	Y ₁	X ₁	Y ₂
Kontrol	Y ₃	X ₂	Y ₄

Keterangan :

Eksperimen : Kelas eksperimen dengan menggunakan Model *Discovery learning*

Kontrol : Perlakuan dengan menggunakan *Jigsaw Learning*

Y₁, Y₃ : *Pretest*

Y₂, Y₄ : *Posttest*

X₁ : Perlakuan dengan Model *Discovery learning*

X₂ : Perlakuan dengan *Jigsaw Learning*

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MTs N 4 Gunungkidul yang beralamat di Jl. Kyai Legi, RT.07/RW.04, Bansari,Kepek, Kec. Wonosari, Kabupaten Gunung Kidul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55813. Pelaksanaan penelitian akan dijadwalkan pada bulan Desember 2022 sampai dengan bulan Maret 2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sugiyono (2018: 126) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs N 4 Gunungkidul, dengan data sebagai berikut:

Tabel 2. Populasi

Kelas	A	B	C	D	E	F
Jumlah Siswa	32	32	32	32	32	32

(Sumber: mtsn4gk.sch.id)

2. Sampel

Sugiyono (2018: 127) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu. Peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *purposive sampling*. Sugiyono (2018: 133) menyatakan bahwa *purposive sampling* adalah teknik pengumpulan data dengan pertimbangan tertentu. Pada penelitian ini penentuan sampel dilakukan secara acak, dari keenam kelas akan dipilih dua kelas untuk disajikan sampel. Berikutnya akan ditentukan satu kelas menjadi kelas eksperimen 1 dan kelas berikutnya menjadi kelas eksperimen 2. Kelas eksperimen 1 akan diberi perlakuan pembelajaran dengan model *discovery learning* dan kelas eksperimen 2 diberi perlakuan dengan pembelajaran metode *jigsaw*.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Model *discovery learning*

Discovery learning merupakan model pembelajaran yang materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk finalnya, namun siswa dihadapkan pada suatu permasalahan yang direkayasa oleh guru agar lebih mudah diterima oleh siswa dan mengembangkan siswa untuk belajar aktif. Model *discovery learning* menuntut siswa untuk menggunakan kemampuannya agar permasalahan tersebut dapat terpecahkan melalui kegiatan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan. Hasil daripada kegiatan tersebut nantinya dapat

membimbing siswa untuk menemukan konsep dan prinsip-prinsip melalui proses penemuan sendiri.

2. *Jigsaw Learning*

Metode pembelajaran *jigsaw* merupakan metode pembelajaran yang memfokuskan pada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil serta siswa akan lebih terlatih khususnya kemampuan diri dalam bekerja sama. *Jigsaw learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas kelompok sehingga dapat menimbulkan interaksi antar anggota kelompok dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar yang dapat diukur serta merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkatan perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan dalam hal ini adalah perubahan menjadi lebih baik. Hasil belajar dalam penelitian ini diukur dengan pretest dan *posttest* yang berbentuk tes pilihan ganda dengan empat jawaban (A,B,C,D) *Pretest dan Posttest diberikan* kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data guna mendapatkan keterangan secara lengkap. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data. Berikutnya teknik pengumpulan data

yang digunakan pada penelitian ini ialah Tes. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur ranah kognitif guna mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam memahami materi. Tahapan berikutnya sebelum pemberian perlakuan (*pretest*) pada model *discovery learning* dan *jigsaw* pada kelas kedua eksperimen.

2. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2018: 156) mengatakan instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Tes hasil belajar terdiri dari soal yang berbentuk pilihan ganda, dan hanya ada satu jawaban benar pada setiap soalnya. Jawaban benar pada setiap soal diberi skor 1 (satu) dan untuk jawaban salah diberikan skor 0 (nol). Penyusunan soal disesuaikan dengan kompetensi dasar yang telah ada. Peneliti akan menyesuaikan butir instrumen dan kisi-kisi penyusunan butir soal berdasarkan kurikulum yang digunakan berikut butir instrument dan kisi-kisi soal dapat dilihat pada (lampiran 7).

E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid Sugiyono (2018: 175). Uji Instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan validitas konstruk. Validitas konstruk berkaitan dengan tingkatan dimana skala mencerminkan dan berperan sebagai konsep yang sedang diukur dua aspek pokok dalam validitas konstruk ialah secara alamiah

bersifat teoritis dan statistik Jonathan sarwono (2006: 100). Pengujian validitas pada penelitian ini dilakukan dengan cara bantuan ahli yaitu dosen pembimbing untuk dikonsultasikan atas instrumen yang telah disusun. Berikutnya instrumen lembar observasi akan divalidasi oleh pembimbing untuk mengetahui validasi konstruk dalam instrumen lembar tes.

2. Reliabilitas Instrumen

Instrumen penelitian dikatakan reliabel apabila selalu memberikan hasil yang sama apabila diujikan pada kelompok yang sama pada waktu yang berbeda. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk menentukan objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Untuk menentukan tingkat reliabilitas instrumen penelitian, maka pengujian reliabilitas menggunakan bantuan metode *Cronbach's Alpha*. Suatu instrument dikatakan reliabel apabila koefisien korelasinya $\geq 0,6$. Semakin tinggi koefisien korelasinya maka semakin reliabel instrumen tersebut dan dinyatakan sebagai alat pengambilan data penelitian. Pengujian reliabilitas dibantu dengan SPSS 26 for windows dengan taraf signifikansi 0.05.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini yaitu uji t. Uji-t ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang signifikan dengan menggunakan model *discovery learning* dan *jigsaw*. Untuk menguji hipotesis digunakan uji-t yang dibantu dengan menggunakan SPSS versi 26 for windows. Ketentuan yang berlaku pada uji-t apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka h_0 diterima atau tidak

terdapat efektivitas yang signifikan penggunaan model *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII Mts N 4 Gunungkidul. Penerimaan atau penolakan H_0 dapat dilihat melalui nilai signifikansi yaitu jika $\text{sig} < 0,05$ maka h_0 diterima, sebaliknya jika signifikansi yaitu jika $\text{sig} > 0,05$ H_0 ditolak.

2. Ukuran Efek

Setelah dilakukan pengujian hipotesis, maka dilakukan pengukuran efektivitas model *discovery learning* dan *jigsaw* untuk meningkatkan efektivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas VII Mts N 4 Gunungkidul. Pengukuran efektivitas dapat dilakukan dengan rumus Cohen D, yaitu:

$$\text{Ukuran efek Cohen D} = \frac{\text{selisih rerata}}{\text{simpangan baku}}$$

Keterangan :

Selisih rerata : Selisih antara rata-rata *posttest* kelas eksperimen dengan rata-rata *posttest* kelas kontrol

Simpangan baku : Simpangan baku (*Posttest* kelompok eksperimen)

Kriteria yang diusulkan oleh Cohen tentang besar kecilnya ukuran efek adalah sebagai berikut:

Ukuran Efek	Keterangan
$0 < d < 0,2$	Efek kecil
$0,2 < d < 0,8$	Efek sedang
$d > 0,8$	Efek besar

(Sumber: dali.staff.gunadarma.ac.id)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Mts N 4 Gunungkidul yang beralamat di Jl. Kyai Legi, RT.07/RW.04, Bansari,Kepek, Kec. Wonosari, Kabupaten Gunung Kidul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55813. Lokasi Mts N 4 Gunungkidul cukup strategis karena berada di tengah kota Wonosari. Mts N 4 Gunungkidul dilengkapi dengan berbagai fasilitas pendukung seperti adanya laboratorium IPA, Perpustakaan, aula, UKS, Mushola, dan terdapat dua lapangan olahraga yaitu lapangan basket dan lapangan futsal. Selain aspek akademik Mts N 4 Gunungkidul merupakan sekolah yang memiliki kelas unggulan yaitu kelas khusus IT dan salah satu dari sekian banyak sekolah yang memiliki fasilitas boarding school. Selain Itu Mts N 4 Gunungkidul memberikan fasilitas minat dan bakat dengan diberikannya ekstrakurikuler untuk seluruh siswanya yang meliputi pramuka, karate, tapak suci dan olahraga.

2. Pelaksanaan Penelitian

Pengambilan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 24 Februari- 6 Maret 2023 di kelas VII C dan VII D Mts N 4 Gunungkidul. Data penelitian yang telah dilaksanakan diperoleh dari data tes hasil belajar IPS berupa soal *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan dua model pembelajaran yaitu model *discovery learning* dan model *jigsaw*. *Pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan bertujuan untuk

mengetahui kemampuan awal serta kemampuan akhir siswa pada materi tema 3 yaitu potensi ekonomi lingkungan dengan sub materi permintaan dan penawaran.

Pretest dilakukan di awal sebelum diberikannya perlakuan pada masing-masing kelas eksperimen (VII C) dan kelas control (VII D). Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model pembelajaran *discovery learning* sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan *jigsaw learning*. Setelah diberi perlakuan pada kedua kelas tersebut berikutnya dilanjutkan dengan *posttest*. Tujuan dari dilakukannya *posttest* untuk mengetahui sejauh mana materi yang dipahami dan dikuasai setelah diberikannya perlakuan. Perlakuan pada kelas eksperimen (*discovery learning*) dan kelas control (*jigsaw learning*) masing-masing dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Berikut adalah jadwal penelitian yang telah dilaksanakan di Mts N 4 Gunungkidul:

Tabel 3. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

	Keterangan			
	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Tema 3 Potensi Ekonomi dan Lingkungan:	Rabu, 1 Maret 2023 (07.00-08.30)	a. <i>Pretest</i> b. Perlakuan <i>Discovery Learning</i>	Selasa, 28 Februari 2023 (11.30-13.15)	a. <i>Pretest</i> b. Perlakuan <i>Jigsaw Learning</i>
Permintaan penawaran dan pasar	Jumat, 3 Maret 2023 (10.20-11.30)	a. Perlakuan <i>Discovery Learning</i> b. <i>Posttest</i>	Senin, 6 Maret 2023 (09.20-11.00)	a. Perlakuan <i>Jigsaw Learning</i> b. <i>Posttest</i>

(Sumber: Jadwal KBM Mts N 4 Gunungkidul tahun ajaran 2022-2023)

3. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektif tidaknya pembelajaran apabila menggunakan model *discovery learning* di banding dengan menggunakan *jigsaw learning* yang dilihat

dari hasil belajar siswa. Peneliti memperoleh data dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas control. Jumlah subjek dari kelas eksperimen dan kelas control sebanyak 32 siswa.

Peneliti melakukan uji coba terhadap soal yang akan digunakan sebelum melakukan pengambilan data yang akan di gunakan sebagai alat untuk memperoleh data hasil belajar serta digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Uji coba dilakukan pada kelas A dengan jumlah 30 siswa. Uji coba dilakukan bertujuan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen. Berdasarkan hasil uji coba instrumen yang telah dilakukan dari 30 soal uji coba instrumen terdapat 9 soal yang gugur. Butir soal yang gugur terdapat pada nomor 10, 12, 13, 22, 23, 25, 26, 27 dan 28 karena pada soal tersebut $r_{hitung} >$ lebih kecil daripada r_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan n_{32} yaitu 0,349. Hasil perhitungan dari uji reliabilitas di dapatkan bahwa nilai r sebesar 0,717 dapat dilihat pada (lampiran 1). Berdasarkan nilai validitas instrumen soal dapat disimpulkan instrumen tes hasil belajar reliabel dengan kriteria tinggi dan yang dapat digunakan sebagai alat tes sebanyak 21 soal.

Setelah uji coba dilakukan dan telah diketahui hasilnya, maka dilanjutkan pada tahapan pengambilan data hasil awal dengan menggunakan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengambilan data dilakukan dengan cara memberi perlakuan model *discovery learning* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi perlakuan *jigsaw learning*. Setelah kedua kelas tersebut diberi perlakuan, selanjutnya diberikan *posttest* pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian kelas eksperimen model *discovery learning* dan kelas kontrol *jigsaw learning* disajikan sebagai berikut:

a. Data *Pretest* Kelas Eksperimen

Tabel 4. Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen

	N	Range	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Rata-Rata	Standar Deviasi
Pretest Eksperimen	32	70	20	90	55,62	17,949

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2023)

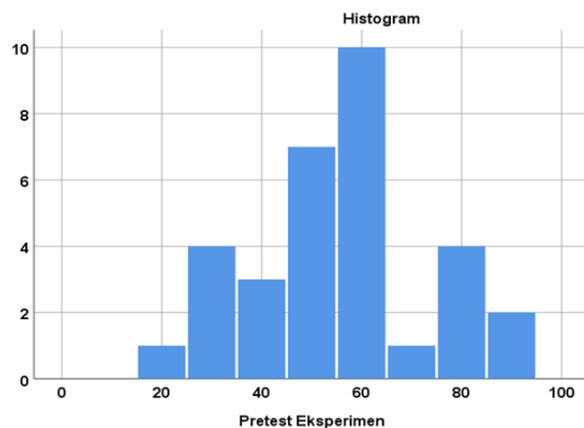
Berdasarkan tabel 4 analisis deskriptif kelas eksperimen diketahui bahwa nilai pretest pada kelas eksperimen diperoleh skor antara lain nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 90, rata-rata (mean) sebesar 55,62, median sebesar 60 dan simpangan baku atau standar deviasi sebesar 17,949. Berikutnya range pada *pretest* dihitung dengan rumus nilai maksimal dikurangi nilai minimal sehingga diperoleh 70. Kemudian banyak kelas diperoleh 5,97 lalu dibulatkan menjadi 6 kelas interval. Berikut tabel distribusi frekuensi hasil belajar tahap awal atau pretest pada kelas eksperimen:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1.	20-32	5	15,6%
2.	33-45	3	9,4%
3.	46-58	7	21,9%
4.	59-71	11	34,4%
5.	72-84	4	12,5 %
6.	85-97	2	6,3%
Jumlah		32	100%

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2023)

Berdasarkan tabel diketahui bahwa hasil belajar *pretest* kelas eksperimen sebagian besar terdapat pada kelas interval 59-71 yaitu sebanyak 11 siswa (34,4 %). Berikutnya pada kelas interval 85-97 sebanyak 2 siswa (6,3%) termasuk nilai tertinggi pada *pretest* kelas eksperimen. Sedangkan nilai yang lainnya terdapat pada interval 33-45 sebanyak 3 siswa (9,4%), interval 46-58 didapat oleh 7 siswa (21,9%) dan interval 72-84 sebanyak 4 siswa (12,5%). Berdasarkan distribusi frekuensi variabel *pretest* kelas eksperimen dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Pretest Kelas Eksperimen

Berdasarkan grafik diagram batang nilai pretest kelas eksperimen diketahui bahwa sebagian besar terdapat pada kelas interval 59-71 yaitu sebanyak 11 siswa (34,4%). Berikutnya pada kelas interval 85-97 sebanyak 2 siswa (6,3%) termasuk siswa yang memperoleh nilai tertinggi. Hasil gambar diagram batang *pretest* kelas eksperimen ditandai dengan tinggi rendahnya diagram tersebut apabila nilai yang diperoleh siswa terdapat pada interval 85-97 arah diagram mengarah ke atas, sebaliknya apabila nilai rendah pada interval 20-32 arah diagram akan semakin menurun.

b. Data *Pretest* Kelas Kontrol

Tabel 6. Analisis Deskriptif Kelas Kontrol

Pretest Kontrol	N	Range	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Rata-Rata	Standar Deviasi
	32	80	10	90	54.38	17.402

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2023)

Berdasarkan tabel 6 analisis deskriptif kelas kontrol diketahui bahwa nilai *pretest* pada kelas kontrol diperoleh skor antara lain nilai terendah 10 dan nilai tertinggi 90, rata-rata (mean) sebesar 54,38 median sebesar 55 dan simpangan baku atau standar deviasi sebesar 17,402. Berikutnya range pada *pretest* dihitung dengan rumus nilai maksimal dikurangi nilai minimal sehingga diperoleh 80. Berikut tabel distribusi frekuensi hasil belajar tahap awal atau *pretest* pada kelas kontrol:

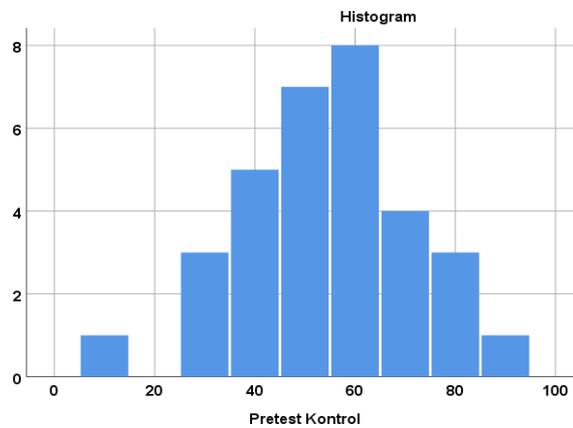
Tabel 7. Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1.	10-23	1	3,1%
2.	24-37	3	9,4%
3.	38-51	12	37,5%
4.	52-65	8	25%
5.	66-79	4	12,5%
6.	80-93	4	12,5%
Jumlah		32	100%

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2023)

Berdasarkan tabel 7 diketahui bahwa hasil belajar *pretest* kelas kontrol sebagian besar terdapat pada kelas interval 38-51 yaitu sebanyak 12 siswa (37,5%). Berikutnya pada kelas interval 80-93 sebanyak 4 siswa (12,5%) termasuk nilai tertinggi pada *pretest* kelas kontrol. Sedangkan nilai yang lainnya terdapat pada interval 10-23 sebanyak 1 siswa (3,1%), interval 24-37 didapat oleh 3 siswa (9,4%), interval 52-65 sebanyak 4 siswa (25%) dan interval (66-79) sebanyak 4 siswa

(12,5%). Berdasarkan distribusi frekuensi variabel *pretest* kelas kontrol dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang *Pretest* kelas Kontrol

Berdasarkan grafik diagram batang nilai *pretest* kelas kontrol diketahui bahwa sebagian besar terdapat pada kelas interval 38-51 yaitu sebanyak 12 siswa (37,5%). Berikutnya pada kelas interval 80-93 sebanyak 4 siswa (12,5%) termasuk siswa yang memperoleh nilai tertinggi. Hasil gambar diagram batang *pretest* kelas kontrol ditandai dengan tinggi rendahnya diagram tersebut apabila nilai yang diperoleh siswa terdapat pada interval 80-93 arah diagram mengarah ke atas, sebaliknya apabila nilai rendah pada interval 10-23 arah diagram mengarah ke bawah.

c. Data *Posttest* Kelas Eksperimen

Tabel 8. Analisis Deskriptif *Posttest* Kelas Eksperimen

<i>Posttest</i> Eksperimen	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
	32	40	50	90	68.12	13.060

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2023)

Berdasarkan tabel 8 analisis deskriptif *posttest* kelas eksperimen diketahui bahwa nilai *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh skor antara lain nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 90, rata-rata (mean) sebesar 68.12 median sebesar 70 dan

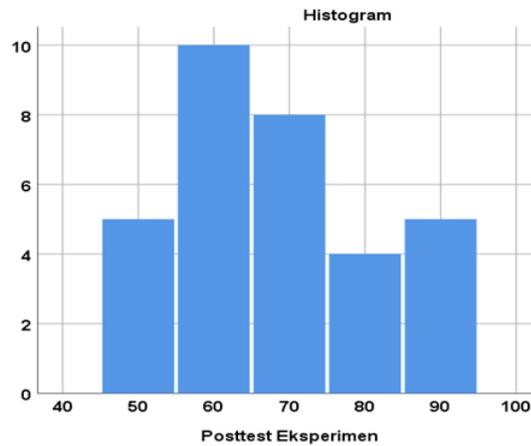
simpangan baku atau standar deviasi sebesar 13.060. Berikutnya range pada *posttest* dihitung dengan rumus nilai maksimal dikurangi nilai minimal sehingga diperoleh 40. Berikut tabel distribusi frekuensi hasil belajar tahap awal atau *posttest* pada kelas eksperimen:

Tabel 9. Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1.	50-57	5	15,6%
2.	58-65	10	31,3%
3.	66-73	8	25%
4.	74-81	4	12,5%
5.	82-91	5	15,6%
Jumlah		32	100%

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2023)

Berdasarkan tabel diketahui bahwa hasil belajar *posttest* kelas eksperimen sebagian besar terdapat pada kelas interval 58-65 yaitu sebanyak 10 siswa (31,3%). Berikutnya pada kelas interval 82-91 sebanyak 5 siswa (15,6%) termasuk nilai tertinggi pada *posttest* kelas eksperimen. Sedangkan nilai yang lainnya terdapat pada interval 50-57 sebanyak 5 siswa (15,6%), interval 66-73 didapat oleh 8 siswa (25%) dan interval 72-81 sebanyak 4 siswa (12,5%). Berdasarkan distribusi frekuensi variabel *posttest* kelas eksperimen dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Batang *Posttest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan grafik diagram batang nilai posttest kelas eksperimen diketahui bahwa sebagian besar terdapat pada kelas interval 58-65 yaitu sebanyak 10 siswa (31,3%). Berikutnya pada kelas interval 82-91 sebanyak 5 siswa (15,6%) termasuk siswa yang memperoleh nilai tertinggi. Hasil gambar diagram batang posttest kelas eksperimen ditandai dengan tinggi rendahnya diagram tersebut apabila nilai yang diperoleh siswa tinggi arah diagram mengarah ke atas, sebaliknya apabila nilai rendah seperti pada interval 50-57 arah diagram akan semakin menurun.

d. Data *Posttest* Kelas Kontrol

Tabel 10. Analisis Deskriptif *Posttest* Kelas Kontrol

Posttest kontrol	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
	32	60	20	80	56.56	15.783

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2023)

Berdasarkan tabel 10 analisis deskriptif *posttest* kelas kontrol diketahui bahwa nilai *posttest* pada kelas kontrol diperoleh skor antara lain nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 90, rata-rata (mean) sebesar 56,56 median sebesar 55 dan simpangan baku atau standar deviasi sebesar 15,783. Berikutnya range pada *pretest* dihitung dengan

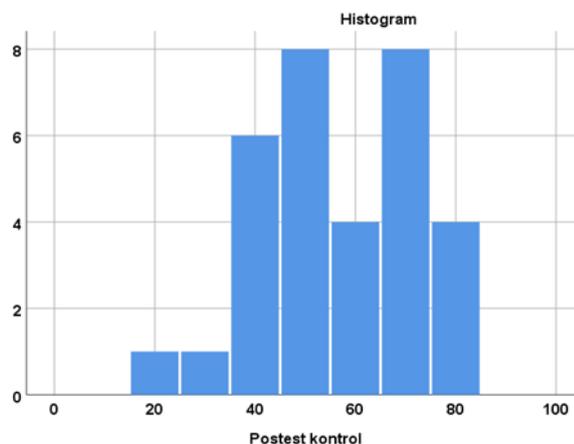
rumus nilai maksimal dikurangi nilai minimal sehingga diperoleh 60. Berikut tabel distribusi frekuensi hasil belajar tahap awal atau pretest pada kelas control:

Tabel 11. Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1.	20-30	2	6,2 %
2.	31-41	6	18,8%
3.	42-52	8	25%
4.	53-63	4	12,5%
5.	64-74	8	25%
6.	80-93	4	12,5%
Jumlah		32	100%

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2023)

Berdasarkan tabel diketahui bahwa hasil belajar *posttest* kelas kontrol sebagian besar terdapat pada kelas interval 64-74 yaitu sebanyak 8 siswa (25%) dan 42-52 (25%). Berikutnya pada kelas interval 80-93 sebanyak 4 siswa (12,5%) termasuk nilai tertinggi pada *pretest* kelas kontrol. Sedangkan nilai yang lainnya terdapat pada interval 20-30 sebanyak 2 siswa (6,2%), interval 31-41 didapat oleh 6 siswa (18,8%), interval 53-63 sebanyak 4 siswa (12,5%). Berdasarkan distribusi frekuensi variabel *posttest* kelas kontrol dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Batang *Posttest* Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik diagram batang nilai *posttest* kelas kontrol diketahui bahwa sebagian besar terdapat pada interval 64-74 yaitu sebanyak 8 siswa (25%) dan 42-52 (25%). Hasil gambar diagram batang *posttest* kelas kontrol ditandai dengan tinggi rendahnya diagram tersebut apabila nilai yang diperoleh siswa tinggi arah diagram mengarah ke atas, sebaliknya apabila nilai rendah seperti pada interval 20-30 arah diagram akan semakin menurun.

B. Teknik Analisis Data

1. Hasil Uji Hipotesis

Uji *t posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan nilai pada saat menggunakan model pembelajaran *discovery learning* maupun *jigsaw learning*. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menguji uji-t (*independent sample t-test*) atau uji beda rata-rata pada hasil *posttest* siswa. Ketentuan penerimaan atau penolakan H_0 pada taraf signifikansi 0.05 adalah apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka h_0 diterima atau tidak terdapat efektivitas yang signifikan penggunaan model *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII Mts N 4 Gunungkidul. Penerimaan atau penolakan H_0 dapat dilihat melalui nilai signifikansi yaitu jika $sig < 0,05$ maka h_0 diterima, sebaliknya jika signifikansi yaitu jika $sig > 0,05$ H_0 ditolak. Proses perhitungan koefisien t pada independent sample t test menggunakan bantuan SPSS 26 for windows maka hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 12. Uji T *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil Belajar Siswa	Uji-F		Uji-t		
	f	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	2.037	.159	3.193	62	.002
Equal variances not assumed			3.193	59.902	.002

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2023)

Berdasarkan hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% (3.193 > 2.030) maka H_0 ditolak. Berdasarkan hasil dari uji t tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model *discovery learning* dibandingkan dengan menggunakan *jigsaw learning* pada pembelajaran IPS di kelas VII Mts N 4 Gunungkidul.

2. Ukuran Efek

Besarnya efek model *discovery learning* dalam memberikan pengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dengan menggunakan rumus Cohen D. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen diperoleh sebesar 68,12 sedangkan hasil belajar siswa pada kelas control diperoleh 56,56. Langkah berikutnya yaitu perhitungan ukuran efek dapat dilihat sebagai berikut:

$$\text{Ukuran efek Cohen D} = \frac{\text{selisih rerata}}{\text{simpangan baku}}$$

Keterangan:

Selisih rerata : 68,12

Simpangan baku : 56,56

$$d = \frac{68,12 - 56,56}{13,06}$$

$$= 0,88$$

(Sumber: Hasil Olah Data, 2023)

Hasil perhitungan ukuran efek dengan menggunakan rumus Cohen D yaitu sebesar 0,88. Berdasarkan kriteria menurut Cohen D nilai d sebesar 0,88 termasuk pada kategori besar maka dari itu dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* efektif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan *jigsaw learning* pada pembelajaran IPS kelas VII Mts N 4 Gunungkidul.

C. Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan menggunakan dua model pembelajaran yaitu model *discovery learning* dan *jigsaw learning*. Tujuan pada penelitian ini untuk mengetahui efektivitas model *discovery learning* dibandingkan dengan *jigsaw learning* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VII di Mts N 4 Gunungkidul. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan teknik *purposive sampling* dengan tujuan tertentu. Pemilihan kelas untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan memilih kelas yang memiliki tingkat kesetaraan atau karakteristik yang hampir sama. Karakteristik pada penentuan kelas dalam hal ini meliputi aspek kognitif maupun non kognitif. Sampel pada penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 32 siswa dan kelas D sebagai kelas kontrol dengan jumlah 32 siswa.

Kelas eksperimen melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan dengan perlakuan *discovery learning* sedangkan kelas D diberi perlakuan dengan *jigsaw learning*. Pemberian materi pembelajaran di masing-masing kelas tetap sama akan tetapi yang membedakan hanya perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen dan

kelas control kedua kelas diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman serta untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap materi yang akan dipelajari.

Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model *discovery learning*. Model pembelajaran *discovery learning* lebih menekankan siswa dihadapkan akan suatu permasalahan yang direkayasa oleh guru agar lebih mudah diterima oleh siswa. Peran siswa pada saat diberikannya perlakuan dengan model *discovery learning* lebih aktif dibandingkan guru. Sintaks model *discovery learning* pada penelitian ini meliputi stimulasi, menyatakan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian dan penarikan kesimpulan yang dapat dilihat pada (Lampiran 5). Tahapan stimulasi meliputi tahapan awal yaitu pendidik menghadapkan siswa kepada sebuah masalah serta memberikan arahan agar memiliki rasa keingintahuan dan mengajukan pertanyaan mengenai masalah tersebut, selanjutnya menyatakan masalah tahapan di mana siswa mengidentifikasi masalah yang pada akhirnya akan dipilih salah satu dan dibuat hipotesis, Langkah selanjutnya yaitu pengumpulan data pada tahap ini siswa mengumpulkan informasi mengenai masalah yang sedang dibahas kemudian dapat memperdalam melalui sumber baca seperti buku, koran, majalah atau internet, setelah pengumpulan data kemudian siswa mengolah data tersebut dan dikembangkan sesuai pernyataan pendukung data tahapan ini disebut dengan pengolahan data. Berikutnya yaitu pembuktian tahap ini siswa melakukan pengecekan kembali data dengan seksama untuk membuktikan hipotesis yang telah dibuat dan penarikan kesimpulan yang merupakan tahap akhir tahapan membuat kesimpulan dari hasil data secara umum dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Berdasarkan keenam Langkah-langkah pada *model discovery learning* tersebut bertujuan untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan untuk berpikir secara mandiri. Serta menemukan hal-hal baru dari yang sudah dipelajari. Model pembelajaran *discovery learning* diberikan pada kelas VII C sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol pada kelas VII D diberi perlakuan *jigsaw learning*. Sintaks pada *jigsaw learning* dapat dilihat pada (Lampiran 6), sintaks *jigsaw learning* meliputi pemilihan materi langkah berikutnya membagi siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah materi yang akan dipelajari, kemudian setiap kelompok diharapkan membaca dan memahami materi yang telah diberikan selanjutnya pada tahap berikutnya setiap satu kelompok siswa wajib menunjuk salah satu anggota kelompoknya untuk menyampaikan materi yang sudah dipelajari dan terdapat evaluasi antara guru dan kelompok. Tujuan model pembelajaran *jigsaw learning* yaitu untuk melatih siswa bekerja sama dan mandiri pada saat berkelompok dengan siswa yang lain.

Proses pembelajaran yang telah dilakukan pada masing-masing kelas yang mendapatkan hasil tes yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol telah terbukti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen dengan model *discovery learning*. Hasil tes belajar akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi dengan jumlah nilai 68,12 dibandingkan *posttest* kelas kontrol *jigsaw learning* sebesar 56,56 hasil nilai *posttest* dan *pretest* dapat dilihat pada (Lampiran 9), (Lampiran 10), (Lampiran 11), (Lampiran 12). Perbedaan hasil belajar yang diperoleh siswa disebabkan oleh

pemberian perlakuan yang berbeda pada kelas subjek penelitian. Perbedaan hasil belajar disebabkan oleh beberapa faktor seperti adanya perlakuan yang berbeda pada kedua kelas yang dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Faktor lain yang mempengaruhi ditunjukkan pada perbedaan waktu pelajaran yang berada di akhir jam pelajaran berlangsung hal ini membuat siswa cenderung kurang konsentrasi dan focus saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh efektivitas pembelajaran IPS dengan model *discovery learning* dilihat dari hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan bahwa *discovery learning* lebih efektif dan menghasilkan nilai *posttest* yang lebih tinggi. Hasil belajar tergolong besar hal tersebut membuktikan bahwa pada model *discovery learning* lebih mudah untuk dipahami, menarik dan optimal. Sehingga pada saat diberikannya *posttest* siswa mendapatkan hasil belajar IPS yang lebih maksimal dibandingkan dengan *jigsaw learning*. Hal ini sesuai dengan teori menurut (B.Suryosubroto, 2002: 201), menjelaskan bahwa *discovery learning* dapat membantu mengembangkan penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa sehingga pengetahuan yang diperoleh merupakan pengetahuan yang kukuh, membangkitkan semangat siswa karena siswa merasakan jerih payah menyelidiki, memberikan kesempatan siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya sendiri dan memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

D. Keterbatasan Penelitian

1. Hasil penelitian hanya dapat diterapkan pada siswa kelas VII C dan VII D Mts N 4 Gunungkidul

2. Adanya kendala teknis khususnya dalam hal fasilitas saat proses pembelajaran, karena ruangan kelas siswa yang masih dalam tahap renovasi.\
3. Adanya keterbatasan waktu yang diberikan oleh guru berada di akhir jam pelajaran.
4. Siswa cenderung lebih aktif pada saat proses pembelajaran menggunakan *model discovery learning* dibandingkan dengan *jigsaw learning*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model *discovery learning* dibandingkan dengan *jigsaw learning*. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen sebesar 68,12 sedangkan kelas kontrol 56,56. Berdasarkan data hasil *posttest* tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata *posttest* kelas kontrol.
2. Model *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VII Mts N 4 Gunungkidul lebih efektif dibandingkan dengan *jigsaw learning*. Efektivitas pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa tergolong besar. Hasil perhitungan efek dengan menggunakan rumus Cohen D sebesar 0,88. Berdasarkan kriteria yang diusulkan diketahui bahwa ($d > 0,8$) maka dapat disimpulkan bahwa efek dari perlakuan *discovery learning* tergolong besar hal itu didukung oleh faktor yang mendukung seperti besarnya nilai tentu dipengaruhi oleh perlakuan yang diberikan dengan menggunakan model *discovery learning*.

B. Implikasi

1. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa menggunakan model *discovery learning*. Hal ini ditunjukkan pada hasil *posttest* dengan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata *posttest* kelas kontrol.

2. Model *discovery learning* lebih efektif digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung dibandingkan menggunakan *jigsaw learning*.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat saran yang dapat diberikan peneliti kepada pihak-pihak yang terkait dalam proses pendidikan dan pengajaran di Mts N 4 Gunungkidul sebagai berikut:

1. Sebaiknya guru memperkuat materi pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* untuk menambah referensi dan khazanah IPS. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan bahwa dengan menggunakan model *discovery learning* memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar seperti siswa menjadi lebih interaktif pada saat berdiskusi kelompok, siswa cenderung antusias untuk bersaing pada saat berkelompok dan hasil belajar yang diperoleh dari *posttest* nilai tergolong besar.
2. Guru sebaiknya menerapkan model *discovery learning* pada saat proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Apabila guru menggunakan *model discovery learning* seperti penelitian yang telah dilakukan peneliti didapatkan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif. Hasil tersebut didukung dengan adanya peran siswa yang cenderung lebih banyak pada saat proses belajar berlangsung, kemudian siswa cenderung komunikatif dan mampu berpikir kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aktif, S. P. (2008). *Strategi pembelajaran aktif*. Sleman: Pustaka Insan Madani.
- Artiwi, N. P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement Divisions) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*.
- Aswan. (2016). *Strategi pembelajaran berbasis paikem*. Aswaja Pressindo.
- Djunadi, D. I. (2010). Efektivitas Penerapan Metode Active Debate Dalam Pembelajaran Sosiologi. *DIMENSIA*.
- Hiasa, F. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matakuliah Sastra Bandingan Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Bengkulu. *Ejournal Unib*
- Haidir. (2012). *Strategi pembelajaran*. Jakarta. Perdana Publishing.
- Handayani, T. (2015). Upaya meningkatkan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran discovery siswa kelas VIII F SMP N 2 Ngemplak tahun pelajaran 2014/2015. *Jipsindo*.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan eksperimen- kuasi quasi-experimental design. *Buletin Psikologi*, 187-203.
- Helmiati. (2012). *Model pembelajaran*. Sleman. Aswaja Pressindo.
- Hidayat, I. (2019). *50 strategi pembelajaran populer*. Yogyakarta: DIVA Press
- Isnawan, M. G. (2020). *Kuasi Eksperimen*. Nusa Tenggara Barat: Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Masruroh, L. (2019). PEngaruh penerapan metode bervariasi terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran al-qur'an hadist. *Journal of Islamic Education* , 179-188.
- Mukaramah, M. (2020). Menganalisis kelebihan dan kekurangan model *discovery learning* berbasis audiovisual dalam pelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*.

- Kadir, A. (2018). Efektivitas penerapan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 1-8.
- Nashrullah, D. (2016). Pembelajaran metode *discovery learning* pada mata pelajaran elektronika dasar siswa kelas X teknik audio video SMK Muhammadiyah 1 Bantul. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Purwanto. (2008). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri, I. N. (2021). Analisis model *discovery learning* terhadap hasil belajar IPA di kelas IV MI Ismaria Al-Quranniyah Bandar Lampung.
- Riant, N. (2008). *Prinsip Penerapan Pembelajaran*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Saliman. (2009). Pendekatan Inkuiri Dalam Pembelajaran. *Jurnal Relawan Indonesia*, 73-83.
- Solihatin, E. (2005). *Cooperative learning analisis pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, N. (2006). *Penilaian hasil belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, P. (2020). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistio, A. (2022). *Model pembelajaran kooperatif*. Eureka Media Aksara.
- Suryani, E. (2019). Efektivitas pembelajaran IPS melalui implementasi metode *jigsaw* ditinjau dari aktivitas dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan IPS*, 34-48.
- Suryosubroto, B. (2002). *Proses belajar mengajar di sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanti, S. (2022). Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 65-70.

- Syahrum. (2012). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Taniredja, T. (2011). *Model-model pembelajaran inovatif*. Alfabeta.
- Thifa, R. F. (2020). Efektivitas model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar matematika siswa SMK (Vol. 8). *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Wahab. (2008). *Tujuan Penerapan Program*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Wirda, Y. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan.
- Wulandari, A. W. (2016). Efektivitas model ctl dan model pbl terhadap hasil belajar IPS. *Jurnal Pendidikan IPS*, 112-124.
- Yuliana, N. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 21-29.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Validitas Reliabilitas Instrumen Hasil Belajar

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	97.0
	Excluded ^a	1	3.0
	Total	33	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.717	31

Lampiran 2 Uji Hipotesis Hasil Belajar

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					Group Label 95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	2.037	.159	3.193	62	.002	11.563	3.621	4.323	18.802
	Equal variances not assumed			3.193	59.902	.002	11.563	3.621	4.318	18.807

Group Statistics

		Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Posttest t Kelas Eksperimen		32	68.13	13.060	2.309
	Posttest kelas kontrol		32	56.56	15.783	2.790

Lampiran 3 Modul Ajar Kelas Eksperimen

Modul Ajar Kelas Eksperimen

MODUL AJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	Puji Kurnia
Institusi	Mts N 4 Gunungkidul
Tahun Ajaran	2022/2023
Jenjang sekolah	Fase D (SMP)
Kelas	VII
Alokasi Waktu	4 Jam Pelajaran (2x40 menit)
Materi	Permintaan dan Penawaran

Kompetensi Awal	Peserta didik memahami konsep permintaan dan penawaran.
Profil Pelajar Pancasila	Peserta didik diharapkan mampu memiliki sikap beriman dan bertakwa terhadap Tuhan YME, Mandiri dan berakhlak mulia, Bernalar Kritis , Berkebhinekaan, Kreatif, serta Gotong Royong
Sarana dan Prasarana	LCD Proyektor, PPT Materi, Alat tulis
Target Peserta Didik	- Peserta didik regular
Model Pembelajaran	Discovery Learning
Metode Pembelajaran	Diskusi Presentasi Ceramah

A. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat menjelaskan permintaan
Peserta didik dapat menjelaskan penawaran
Peserta didik dapat mengidentifikasi faktor permintaan dan penawaran

B. Pemahaman Bermakna

Peserta didik dapat memahami peran masyarakat dalam rantai ekonomi adalah dalam rangka memenuhi kebutuhannya. Manusia memenuhi kebutuhannya setiap hari. Kebutuhan manusia beragam karena berbagai faktor yang memengaruhi. Beragamnya kebutuhan manusia menjadikan jumlah kebutuhan akan satu barang dengan barang yang lainnya juga berbeda.

C. Pertanyaan Pemantik

Siapa yang sudah pernah melakukan belanja Online?
Apa manfaat belanja online?
Di mana saja kita dapat melakukan kegiatan belanja online?

D. Persiapan Mengajar

Memahami hal-hal penting mengenai permintaan dan penawaran
Menyiapkan alat bantu, media pembelajaran dan bahan yang dibutuhkan

E. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (15 menit)

Peserta didik bersama guru menyampaikan salam dan berdoa.
Guru mengecek kesiapan dan kehadiran siswa.
Guru memberi motivasi kepada peserta didik.

Stimulation :

Guru memberikan pertanyaan pemantik tentang materi pembelajaran yang berkaitan dengan trend belanja online.

Peserta didik menerima informasi tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai
Peserta didik menyimak, Guru menyampaikan lingkup penilaian, dan teknik penilaian yang akan digunakan

Inti (50 menit)

Problem Statement :

- Guru menjelaskan secara singkat garis besar materi yang akan dipelajari
- Guru membentuk siswa menjadi 8 kelompok yang setiap kelompokanggotanya 4 orang.
- Guru memberikan penjelasan Langkah-langkah diskusi yang akan dilaksanakan dan membagikan LKPD

Data collection :

- Setiap peserta didik secara berkelompok, mengumpulkan informasi mengenai hasil jawaban pertanyaan yang diberikan.
- Peserta didik diarahkan mencari informasi melalui berbagai sumber seperti buku maupun internet.
- Guru membimbing peserta didik dalam melakukan pengolahan data
- Peserta didik melakukan pengolahan data akan hasil diskusi yang telah disusun bersama dengan kelompoknya

Data processing :

- Guru membimbing peserta didik untuk mengembangkan sesuai dengan hasil informasi yang didapatkan sebagai pendukung data atas hasil diskusi kelompoknya

Verification:

- Pada tahap ini peserta didik memeriksa kembali hasil diskusi dari peserta didik.
- Peserta didik melakukan presentasi di depan kelas dan ditanggapi oleh kelompok lain.

Penutup (15 menit)

Generalization:

- Guru membimbing peserta didik melakukan kesimpulan dari materi yang dipelajari.
- Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang sudah aktif dan tekun dalam pembelajaran
- Guru memberikan evaluasi jalannya pembelajaran
- Salah seorang peserta didik memberikan kesimpulan pembelajaran hari ini

Proses Asesmen:

- Guru melakukan pengamatan selama diskusi di kelas dan mencatat pertanyaan, tanggapan serta gagasan yang menarik dari peserta didik
- Guru memeriksa hasil jawaban peserta didik

F. Asesmen	
Jenis	Bentuk

<ul style="list-style-type: none"> • Asesmen formatif • Asesmen sumatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian sikap melalui penilaian kersasama dalam kelompok dan presentasi. • LKPD aktivitas kelompok dan <i>Posttest</i>
---	---

G. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan	Remedial
<ul style="list-style-type: none"> • Setelah membaca anak diminta menuliskan refleksi tentang apa yang dapat ia serap dari bacaan tersebut dan hal baru apa yang mereka peroleh 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang belum mencapai tujuan pembelajaran diberikan tugas untuk membaca materi yang sudah diajarkan.

H. Refleksi Peserta Didik dan Pendidik

Jika dengan kegiatan pembelajaran ini peserta didik banyak yang tidak mencapai kompetensinya, maka metode pembelajaran dapat diganti dengan yang lain disesuaikan dengan gaya belajar siswa.

1.LKPD

Amatilah dan carilah barang di Kantin Mts N 4 Wonosari Gunungkidul yang tingkat permintaan/penawaran paling banyak dan paling sedikit dicari/dibeli konsumen. Setelah lengkapi tabel berikut ini!

NO	Nama Kantin	Jenis Barang/ Jasa	
		Paling Banyak	Paling Sedikit

Rubrik Penilaian Sikap

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Sikap Sikap yang diamati

- Sikap spiritual : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- Sikap sosial : Jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri

Teknik penilaian : Observasi

Bentuk instrumen : Rubrik

Indikator penilaian

Indikator penilaian sikap spiritual

No.	Sikap	Indikator Penilaian
1.	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik berdoa ketika memulai kegiatan pembelajaran.• Peserta didik menjawab salam pembuka guru.• Peserta didik berdoa ketika selesai kegiatan pembelajaran.• Peserta didik menjawab salam penutup guru.

Indikator penilaian sikap sosial

No.	Sikap	Indikator Penilaian
1.	Jujur	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik tidak mencontek ketika ulangan.• Peserta didik tidak menyalin karya orang lain tanpa mencantumkan sumbernya.• Peserta didik tidak memberikan contekan kepada temannya saat ulangan.• Peserta didik mempresentasikan hasil tugasnya sesuai fakta.
2.	Disiplin	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik memakai seragam sesuai dengan ketentuan sekolah.• Peserta didik tidak membolos jam pembelajaran tanpa alasan yang jelas.• Peserta didik tidak tidur di kelas pada saat jam pembelajaran.• Peserta didik masuk ke kelas sesuai jam yang ditentukan dengan toleransi keterlambatan 10 menit.

3.	Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengerjakan tugas dari guru dengan baik. • Peserta didik maju presentasi sesuai urutan yang telah disetujui bersama. • Peserta didik melaksanakan perintah guru dengan baik. • Peserta didik mampu berargumentasi mengenai hasil pekerjaannya saat presentasi.
4.	Peduli (toleransi, gotong royong)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membantu temannya yang kesulitan dalam mempelajari materi. • Peserta didik tidak membeda-bedakan dalam berteman. • Peserta didik tidak mengganggu temannya yang sedang presentasi. • Peserta didik tidak mengejek temannya yang berbeda pendapat.
5.	Santun	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik tidak berbicara dengan kata kasar selama kegiatan pembelajaran. • Peserta didik tidak menyela pembicaraan atau penjelasan guru. • Peserta didik tidak membuat kegaduhan saat jam pembelajaran berlangsung. • Peserta didik memanggil temannya dengan nama aslinya, bukan nama julukan yang diberikan teman-temannya.
6.	Percaya diri	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berani mengajukan diri untuk presentasi tanpa harus disuruh oleh guru. • Peserta didik mampu melakukan presentasi di depan kelas dengan baik. • Peserta didik bertanya kepada guru apabila ada materi yang belum dipahami. • Peserta didik tidak takut menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Petunjuk penilaian

Berdasarkan hasil observasi guru mata pelajaran selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru memberi tanda ceklist (√) pada kolom rubrik penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :

- Skor 1 : apabila memenuhi 1 indikator
- Skor 2 : apabila memenuhi 2 indikator
- Skor 3 : apabila memenuhi 3 indikator
- Skor 4 : apabila memenuhi 4 indikator Rubrik Penilaian Sikap

Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

No.	Nama	Menghargai dan Menghayati Ajaran Agama yang Dianutnya				JumlahSkor
		Skor				
		1	2	3	4	
1.						
2.						
3.						

$$\frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100 = \text{Nilai Sikap Spiritual}$$

$$\frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{4} \times 100 = \text{Nilai Sikap Spiritual}$$

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

No.	Nama	Jujur				Disiplin				Tanggung Jawab				Peduli (toleransi, gotong royong)				Santun				Percaya Diri				Jumlah Skor
		Skor				Skor				Skor				Skor				Skor								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.																									
2.																										
3.																										

$$\frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100 = \text{Nilai Sikap Spiritual}$$

$$\frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{24} \times 100 = \text{Nilai Sikap Spiritual}$$

1. Skor Akhir

No.	Nama	Nilai Sikap Spiritual	Nilai Sikap Sosial	Nilai Sikap
1.				
2.				
3.				

$$\frac{(\text{Nilai Sikap Spiritual} + \text{Nilai Sikap Sosial})}{2} \times 100 = \text{Nilai Sikap}$$

2

Keterangan :

Rubrik Penilaian Pengetahuan

A	=	Sangat Baik	(86-100)
B	=	Baik	(80-85)
C	=	Cukup	(56-79)
D	=	Kurang	(41-55)
E	=	Sangat Kurang	(< 40)

Rubrik Penilaian Keterampilan

Indikator :

1. Menganalisis pengaruh konflik terhadap kehidupan sosial ekonomi masyarakat.
2. Mempresentasikan hasil analisis tentang pengaruh konflik terhadap kehidupan sosial ekonomi masyarakat

Rubrik Penskoran Penilaian Presentasi

No.	Nama Peserta Didik	Kemampuan Presentasi	Kemampuan Bertanya/ Menjawab/ Berargumentasi	Memberi Masukan/ Saran	Mengapresiasi

		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.																	
2.																	
dst																	

Keterangan: Diisi dengan tanda ceklist (✓)

Kategori Penilaian : 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = cukup, 1 = kurang

Nilai = $\frac{\text{Skor Perolehan}}{2} \times 50$

2

Keterangan :

No.	Aspek	Penskoran
1.	Kemampuan Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4 artikulasi suara jelas, percaya diri, dan menguasai kelas • Skor 3 artikulasi suara jelas, percaya diri, kurang menguasai kelas • Skor 2 artikulasi kurang suara jelas, kurang percaya diri, dan kurang menguasai kelas. • Skor 1 artikulasi tidak jelas, tidak percaya diri, dan tidak menguasai kelas
2.	Kemampuan Bertanya/ Menjawab/ Argumentasi	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4 apabila pertanyaan/jawaban/argumentasi benar, rasional/sesuai dengan materi, dan jelas. • Skor 3 apabila pertanyaan/jawaban/argumentasi benar, rasional/sesuai dengan materi, dan kurang jelas. • Skor 2 apabila pertanyaan/jawaban/argumentasi benar, kurang rasional/sesuai dengan materi, dan tidak jelas. • Skor 1 apabila pertanyaan/jawaban/argumentasi tidak benar, tidak rasional/sesuai dengan materi, dan tidak jelas.
3.	Kemampuan Memberi Masukan	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4 apabila selalu memberi masukan. Skor 3 apabila sering memberi masukan. • Skor 2 apabila kadang-kadang memberi masukan. • Skor 1 apabila tidak pernah memberi masukan.
4.	Mengapresiasi	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4 apabila selalu memberikan pujian. Skor 3 apabila sering memberikan pujian. Skor 2 apabila kadang-kadang memberi pujian. Skor 1 apabila tidak pernah memberi pujian.

Rubrik Penskoran Penilaian LKPD

No.	Nama Peserta Didik	Penilaian Kinerja (LKPD)			Jumlah Skor	Predikat
		Kelayakan Bahasa (1-4)	Kelayakan Isi (1-4)	Kelayakan Sistematis (1-4)		
1.						
2.						
dst						

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{3}$$

Keterangan :

- Penilaian kinerja menunjuk pada kemampuan peserta didik untuk menyajikan hasiltemuannya dalam bentuk jawaban atas pertanyaan yang telah dibuat.
- Kelayakan bahasa adalah kemampuan menyusun jawaban dilihat dari penggunaanbahasa yang baik dan benar.
- Kelayakan isi berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menyusun jawabanatas pertanyaan yang telah dibuat sudah sesuai dengan materi yang ada di dalam KD.
- Kelayakan sistematis adalah kemampuan peserta didik dalam mengerjakan LKPDdisajikan sesuai dengan sistematis yang telah ditentukan.

No.	Aspek	Penskoran
1.	Kelayakan bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4 bahasa nya sesuai dengan kaidah bahasa yang berlaku, dan jelas. • Skor 3 bahasa nya sesuai dengan kaidah bahasa yang berlaku, namun kurang jelas. • Skor 2 bahasa nya kurang sesuai dengan kaidah bahasa yang berlaku, dan kurang jelas. • Skor 1 bahasa nya tidak sesuai dengan kaidah bahasa yang berlaku, dan tidak jelas.
2.	Kelayakan Isi	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4 apabila pertanyaan/jawaban/argumentasi benar, rasional/sesuai dengan materi, dan jelas. • Skor 3 apabila pertanyaan/jawaban/argumentasi benar, rasional/sesuai dengan materi, dan kurang jelas. • Skor 2 apabila pertanyaan/jawaban/argumentasi benar, kurang rasional/sesuai dengan materi, dan tidak jelas. • Skor 1 apabila pertanyaan/jawaban/argumentasi tidak benar, tidak rasional/sesuai dengan materi, dan tidak jelas.
3.	Kelayakan Sistematia	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4 apabila sesuai dengan petunjuk/perintah pengerjaan • Skor 3 apabila kurang sesuai dengan petunjuk/perintah pengerjaan • Skor 2 apabila tidak sesuai dengan petunjuk/perintah pengerjaan • Skor 1 apabila tidak mengumpulkan

Penentuan predikat kategori skor keterampilan (penilaian LKPD) peserta didik didasarkan pada Permendikbud No 81A Tahun 2013 yaitu:

Sangat Baik (SB) : apabila memperoleh Skor Akhir: $3,33 < \text{Skor Akhir} \leq 4,00$

Baik (B) : apabila memperoleh Skor Akhir: $2,33 < \text{Skor Akhir} \leq 3,33$

Cukup (C) : apabila memperoleh Skor Akhir: $1,33 < \text{Skor Akhir} \leq 2,33$

Kurang (K) : apabila memperoleh Skor Akhir: $\text{Skor Akhir} \leq 1,33$

Remedial

Remedial dilaksanakan untuk peserta didik yang belum memahami materi sejarah keluarga/ capaian pembelajaran kurang dari rata-rata kelas. Kegiatan remedial dilakukan dengan mengulang materi pembelajaran apabila peserta didik belum memahami dari materi, remedial dapat dilakukan dengan memberikan penugasan kepada peserta didik yang belum tuntas.

Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang memiliki capaian pembelajaran melebihi rata-rata kelas. Peserta didik mencari artikel / berita online yang berkaitan tentang bentuk-bentuk kegiatan ekonomi.

Lampiran 4 Modul Ajar Kelas Kontrol

**MODUL AJAR KELAS KONTROL
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	Puji Kurnia
Institusi	Mts N 4 Gunungkidul
Tahun Ajaran	2022/2023
Jenjang sekolah	Fase D (SMP)
Kelas	VII
Alokasi Waktu	4 Jam Pelajaran (2x40 menit)
Materi	Permintaan dan Penawaran

Kompetensi Awal	Peserta didik memahami konsep permintaan dan penawaran.
Profil Pelajar Pancasila	Peserta didik diharapkan mampu memiliki sikap beriman dan bertakwa terhadap Tuhan YME, Mandiri dan berakhlak mulia, Bernalar Kritis , Berkebhinekaan, Kreatif, serta Gotong Royong
Sarana dan Prasarana	LCD Proyektor, PPT Materi, Alat tulis
Target Peserta Didik	- Peserta didik regular
Model Pembelajaran	Jigsaw
Metode Pembelajaran	- Diskusi - Presentasi

A. Tujuan Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dapat menjelaskan permintaan - Peserta didik dapat menjelaskan penawaran - Peserta didik dapat menjelaskan pasar

B. Pemahaman Bermakna

Peserta didik dapat memahami peran masyarakat dalam rantai ekonomi adalah dalam rangka memenuhi kebutuhannya. Manusia memenuhi kebutuhannya setiap hari. Kebutuhan manusia beragam karena berbagai faktor yang memengaruhi. Beragamnya kebutuhan manusia menjadikan jumlah kebutuhan akan satu barang dengan barang yang lainnya juga berbeda.

C. Pertanyaan Pemantik

- Siapa yang sudah pernah melakukan belanja di pasar daerah?
- Di mana saja kita dapat melakukan kegiatan belanja online?

D. Persiapan Mengajar

- Memahami hal-hal penting mengenai permintaan dan penawaran
- Menyiapkan alat bantu, media pembelajaran dan bahan yang dibutuhkan

E. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (15 menit)

- Peserta didik bersama guru menyampaikan salam dan berdoa.
- Guru mengecek kesiapan dan kehadiran siswa.
- Guru memberi motivasi kepada peserta didik.

Pemilihan Materi:

- Guru menyiapkan materi yang akan di bagikan kepada peserta didik.
- Peserta didik menerima informasi tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- Peserta didik menyimak, Guru menyampaikan lingkup penilaian, dan teknik penilaian yang akan digunakan

Inti (50 menit)

Pembagian kelompok:

- Guru membentuk siswa menjadi 8 kelompok yang setiap kelompokanggotanya 4 orang.
- Guru memberikan penjelasan Langkah-langkah diskusi yang akan dilaksanakan dan membagikan LKPD

Membaca dan Memahami Materi :

- Setiap peserta didik secara berkelompok, mengumpulkan informasi mengenai hasil jawaban pertanyaan yang diberikan.
- Peserta didik diarahkan mencari informasi melalui berbagai sumber

<p>seperti buku maupun internet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan pengolahan data akan hasil diskusi yang telah disusun bersama dengan kelompoknya <p>Presentasi Kelompok :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing peserta didik untuk melakukan presentasi • Setiap satu kelompok siswa wajib menunjuk salah satu anggota kelompoknya untuk menyampaikan apa yang sudah dipelajari
<p>Penutup (15 menit)</p> <p>Evaluasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing peserta didik melakukan kesimpulan dari materi yang dipelajari. • Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang sudah aktif dan tekundalam pembelajaran • Guru memberikan evaluasi jalannya pembelajaran • Salah seorang peserta didik memberikan kesimpulan pembelajaran hari ini

Proses Asesmen:

- Guru melakukan pengamatan selama diskusi di kelas dan mencatat pertanyaan,tanggapan serta gagasan yang menarik dari peserta didik
- Guru memeriksa hasil jawaban peserta didik

F. Asesmen	
Jenis	Bentuk
<ul style="list-style-type: none"> • Asesmen formatif • Asesmen sumatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian sikap melalui penilaian kersasama dalam kelompok dan presentasi. • LKPD aktivitas kelompok dan <i>Posttest</i>

G. Pengayaan dan Remedial	
Pengayaan	Remedial

<ul style="list-style-type: none"> • Setelah membaca anak diminta menuliskan refleksi tentang apa yang dapat ia serap dari bacaan tersebut dan hal baru apa yang mereka peroleh 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang belum mencapai tujuan pembelajaran diberikan tugas untuk membaca materi yang sudah diajarkan.
--	--

H. Refleksi Peserta Didik dan Pendidik

Jika dengan kegiatan pembelajaran ini peserta didik banyak yang tidak mencapai kompetensinya, maka metode pembelajaran dapat diganti dengan yang lain disesuaikan dengan gaya belajar siswa.

1.LKPD

Sebutkan dan Jelaskan macam-macam pasar menurut jenis barang yang diperjualbelikan, Pasar Menurut Luas Distribusinya, Pasar menurut waktu bertemunya penjual dan pembeli dan Pasar Menurut fisik pasar!

Jenis Pasar	Penjelasan

Rubrik Penilaian Sikap

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Sikap Sikap yang diamati

- Sikap spiritual : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- Sikap sosial : Jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri

Teknik penilaian : Observasi

Bentuk instrumen : Rubrik

Indikator penilaian

Indikator penilaian sikap spiritual

No.	Sikap	Indikator Penilaian
1.	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik berdoa ketika memulai kegiatan pembelajaran.• Peserta didik menjawab salam pembuka guru.• Peserta didik berdoa ketika selesai kegiatan pembelajaran.• Peserta didik menjawab salam penutup guru.

Indikator penilaian sikap sosial

No.	Sikap	Indikator Penilaian
1.	Jujur	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik tidak mencontek ketika ulangan.• Peserta didik tidak menyalin karya orang lain tanpa mencantumkan sumbernya.• Peserta didik tidak memberikan contekan kepada temannya saat ulangan.• Peserta didik mempresentasikan hasil tugasnya sesuai fakta.
2.	Disiplin	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik memakai seragam sesuai dengan ketentuan sekolah.• Peserta didik tidak membolos jam pembelajaran tanpa alasan yang jelas.• Peserta didik tidak tidur di kelas pada saat jam pembelajaran.• Peserta didik masuk ke kelas sesuai jam yang ditentukan dengan toleransi keterlambatan 10 menit.

3.	Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengerjakan tugas dari guru dengan baik. • Peserta didik maju presentasi sesuai urutan yang telah disetujui bersama. • Peserta didik melaksanakan perintah guru dengan baik. • Peserta didik mampu berargumentasi mengenai hasil pekerjaannya saat presentasi.
4.	Peduli (toleransi, gotong royong)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membantu temannya yang kesulitan dalam mempelajari materi. • Peserta didik tidak membeda-bedakan dalam berteman. • Peserta didik tidak mengganggu temannya yang sedang presentasi. • Peserta didik tidak mengejek temannya yang berbeda pendapat.
5.	Santun	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik tidak berbicara dengan kata kasar selama kegiatan pembelajaran. • Peserta didik tidak menyela pembicaraan atau penjelasan guru. • Peserta didik tidak membuat kegaduhan saat jam pembelajaran berlangsung. • Peserta didik memanggil temannya dengan nama aslinya, bukan nama julukan yang diberikan teman-temannya.
6.	Percaya diri	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berani mengajukan diri untuk presentasi tanpa harus disuruh oleh guru. • Peserta didik mampu melakukan presentasi di depan kelas dengan baik. • Peserta didik bertanya kepada guru apabila ada materi yang belum dipahami. • Peserta didik tidak takut menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Petunjuk penilaian

Berdasarkan hasil observasi guru mata pelajaran selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru memberi tanda ceklist (√) pada kolom rubrik penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :

- Skor 1 : apabila memenuhi 1 indikator
- Skor 2 : apabila memenuhi 2 indikator
- Skor 3 : apabila memenuhi 3 indikator
- Skor 4 : apabila memenuhi 4 indikator Rubrik Penilaian Sikap

Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

No.	Nama	Menghargai dan Menghayati Ajaran Agama yang Dianutnya				JumlahSkor
		Skor				
		1	2	3	4	
4.						
5.						
6.						

$$\frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100 = \text{Nilai Sikap Spiritual}$$

$$\frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{4} \times 100 = \text{Nilai Sikap Spiritual}$$

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

No.	Nama	Jujur				Disiplin				Tanggung Jawab				Peduli (toleransi, gotong royong)				Santun				Percaya Diri				Jumlah Skor
		Skor				Skor				Skor				Skor				Skor								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1																									
2																										
3																										

$$\frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100 = \text{Nilai Sikap Spiritual}$$

$$\frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{24} \times 100 = \text{Nilai Sikap Spiritual}$$

2. Skor Akhir

No.	Nama	Nilai Sikap Spiritual	Nilai Sikap Sosial	Nilai Sikap
1.				
2.				
3.				

$$\frac{(\text{Nilai Sikap Spiritual} + \text{Nilai Sikap Sosial})}{2} \times 100 = \text{Nilai Sikap}$$

2

Keterangan :

Rubrik Penilaian Pengetahuan

A	=	Sangat Baik	(86-100)
B	=	Baik	(80-85)
C	=	Cukup	(56-79)
D	=	Kurang	(41-55)
E	=	Sangat Kurang	(< 40)

Rubrik Penilaian Keterampilan

Indikator :

1. Menganalisis pengaruh konflik terhadap kehidupan sosial ekonomi masyarakat.
2. Mempresentasikan hasil analisis tentang pengaruh konflik terhadap kehidupan sosial ekonomi masyarakat

Rubrik Penskoran Penilaian Presentasi

No.	Nama Peserta Didik	Kemampuan Presentasi	Kemampuan Bertanya/ Menjawab/ Berargumentasi	Memberi Masukan/ Saran	Mengapresiasi

		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.																	
2.																	
dst																	

Keterangan: Diisi dengan tanda ceklist (✓)

Kategori Penilaian : 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = cukup, 1 = kurang

Nilai = $\frac{\text{Skor Perolehan}}{2} \times 50$

2

Keterangan :

No.	Aspek	Penskoran
1.	Kemampuan Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4 artikulasi suara jelas, percaya diri, dan menguasai kelas • Skor 3 artikulasi suara jelas, percaya diri, kurang menguasai kelas • Skor 2 artikulasi kurang suara jelas, kurang percaya diri, dan kurang menguasai kelas. • Skor 1 artikulasi tidak jelas, tidak percaya diri, dan tidak menguasai kelas
2.	Kemampuan Bertanya/ Menjawab/ Argumentasi	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4 apabila pertanyaan/jawaban/argumentasi benar, rasional/sesuai dengan materi, dan jelas. • Skor 3 apabila pertanyaan/jawaban/argumentasi benar, rasional/sesuai dengan materi, dan kurang jelas. • Skor 2 apabila pertanyaan/jawaban/argumentasi benar, kurang rasional/sesuai dengan materi, dan tidak jelas. • Skor 1 apabila pertanyaan/jawaban/argumentasi tidak benar, tidak rasional/sesuai dengan materi, dan tidak jelas.
3.	Kemampuan Memberi Masukan	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4 apabila selalu memberi masukan. Skor 3 apabila sering memberi masukan. • Skor 2 apabila kadang-kadang memberi masukan. • Skor 1 apabila tidak pernah memberi masukan.
4.	Mengapresiasi	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4 apabila selalu memberikan pujian. Skor 3 apabila sering memberikan pujian. Skor 2 apabila kadang-kadang memberi pujian. Skor 1 apabila tidak pernah memberi pujian.

Rubrik Penskoran Penilaian LKPD

No.	Nama Peserta Didik	Penilaian Kinerja (LKPD)			Jumlah Skor	Predikat
		Kelayakan Bahasa (1-4)	Kelayakan Isi (1-4)	Kelayakan Sistematika (1-4)		
1.						
2.						
dst						

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{3}$$

Keterangan :

- e. Penilaian kinerja menunjuk pada kemampuan peserta didik untuk menyajikan hasil temuannya dalam bentuk jawaban atas pertanyaan yang telah dibuat.
- f. Kelayakan bahasa adalah kemampuan menyusun jawaban dilihat dari penggunaan bahasa yang baik dan benar.
- g. Kelayakan isi berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menyusun jawaban atas pertanyaan yang telah dibuat sudah sesuai dengan materi yang ada di dalam KD.
- h. Kelayakan sistematika adalah kemampuan peserta didik dalam mengerjakan LKPD disajikan sesuai dengan sistematika yang telah ditentukan.

No.	Aspek	Penskoran
1.	Kelayakan bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4 bahasa nya sesuai dengan kaidah bahasa yang berlaku, dan jelas. • Skor 3 bahasa nya sesuai dengan kaidah bahasa yang berlaku, namun kurang jelas. • Skor 2 bahasa nya kurang sesuai dengan kaidah bahasa yang berlaku, dan kurang jelas. • Skor 1 bahasa nya tidak sesuai dengan kaidah bahasa yang berlaku, dan tidak jelas.
2.	Kelayakan Isi	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4 apabila pertanyaan/jawaban/argumentasi benar, rasional/sesuai dengan materi, dan jelas. • Skor 3 apabila pertanyaan/jawaban/argumentasi benar, rasional/sesuai dengan materi, dan kurang jelas. • Skor 2 apabila pertanyaan/jawaban/argumentasi benar, kurang rasional/sesuai dengan materi, dan tidak jelas. • Skor 1 apabila pertanyaan/jawaban/argumentasi tidak benar, tidak rasional/sesuai dengan materi, dan tidak jelas.
3.	Kelayakan Sistematia	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4 apabila sesuai dengan petunjuk/perintah pengerjaan • Skor 3 apabila kurang sesuai dengan petunjuk/perintah pengerjaan • Skor 2 apabila tidak sesuai dengan petunjuk/perintah pengerjaan • Skor 1 apabila tidak mengumpulkan

Penentuan predikat kategori skor keterampilan (penilaian LKPD) peserta didik didasarkan pada Permendikbud No 81A Tahun 2013 yaitu:

Sangat Baik (SB) : apabila memperoleh Skor Akhir: $3,33 < \text{Skor Akhir} \leq 4,00$

Baik (B) : apabila memperoleh Skor Akhir: $2,33 < \text{Skor Akhir} \leq 3,33$

Cukup (C) : apabila memperoleh Skor Akhir: $1,33 < \text{Skor Akhir} \leq 2,33$

Kurang (K) : apabila memperoleh Skor Akhir: $\text{Skor Akhir} \leq 1,33$

Remedial

Remedial dilaksanakan untuk peserta didik yang belum memahami materi sejarah keluarga/ capaian pembelajaran kurang dari rata-rata kelas. Kegiatan remedial dilakukan dengan mengulang materi pembelajaran apabila peserta didik belum memahami dari materi, remedial dapat dilakukan dengan memberikan penugasan kepada peserta didik yang belum tuntas.

Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang memiliki capaian pembelajaran melebihi rata-rata kelas. Peserta didik mencari artikel / berita online yang berkaitan tentang bentuk-bentuk kegiatan ekonomi.

Lampiran 5 Soal Pretest

SOAL PRETEST

<p>1. Faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan adalah...</p> <ul style="list-style-type: none">1) Ibu sinta membeli lebih banyak sayuran saat harga sedang menurun2) Andi tetap membeli iPhone meski harganya mahal3) Biaya endorse selebgram semakin mahal4) lili selalu memperhatikan kualitas barang daripada jumlahnya <p>A. 1), 2), 4) B. 2), 3), 4) C. 1), 2),3) D. 1) ,2),5)</p>
<p>2. Semakin murah harga pada suatu barang, maka permintaan barang akan...</p> <p>A. Bertambah B. Berkurang C. Defisit D. Untung</p>
<p>3. Permintaan yang didukung dengan kemampuan daya beli disebut permintaan...</p> <p>A. Permintaan efektif B. Permintaan potensial C. Permintaan diri sendiri D. Permintaan pasar</p>

4. Jumlah barang yang ingin dibeli oleh masyarakat dengan berbagai tingkat harga disebut dengan...

- A. Kebutuhan Pokok
- B. Permintaan
- C. Keinginan
- D. Penawaran

5. Permintaan yang dilakukan oleh masyarakat pada umumnya disebut permintaan...

- A. Permintaan dorongan
- B. Permintaan efektif
- C. Permintaan pasar
- D. Permintaan individu

6. Berikut ini yang bukan merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan yaitu...

- A. Harga Jual
- B. Pendapatan masyarakat
- C. Kepadatan penduduk
- D. Biaya produksi

7. Sejumlah barang maupun jasa yang ditawarkan oleh produsen kepada konsumen pada waktu, harga dan tempat tertentu di sebut. ...

- A. Kebutuhan Pokok
- B. Permintaan
- C. Keinginan
- D. Penawaran

8. Sarana bertemunya pembeli dan penjual, yang dilakukan secara langsung dan tidak langsung untuk melakukan transaksi jual beli di sebut dengan...

- A. Pasar
- B. Distribusi
- C. Permintaan
- D. Penawaran

9. Pasar yang memperjualbelikan barang-barang keperluan sehari-hari disebut....

- A. Pasar Abstrak
- B. Pasar Barang Konsumsi
- C. Pasar internasional
- D. Pasar regional

10. Pasar yang Penjual dan pembeli melakukan komunikasi melalui telepon atau kiriman pesan yang ada di aplikasi *onlineshop*, dan sistem pembayarannya melalui antarrekening atau menggunakan alat yang disediakan aplikasi *online shop* disebut pasar....

- A. Pasar Barang Konsumsi
- B. Pasar internasional
- C. Pasar Abstrak
- D. Pasar regional

Lampiran 6 Soal Posttest

SOAL POSTTEST

<p>1. Jenis permintaan yang didukung oleh kemampuan daya beli konsumen akan tetapi belum dilakukan transaksi disebut</p> <p>A. Permintaan efektif B. Permintaan Absolut C. Permintaan Potensial D. Permintaan kelompok</p>
<p>2. Pasar wage yang bertempat di desa wareng menjual berbagai macam sayuran, kebutuhan pokok sehari-hari dan aneka jajanan pasar. Berdasarkan jenis barang yang diperjualbelikan, pasar wage desa wareng dikategorikan sebagai</p> <p>A. pasar konsumsi B. pasar tahunan C. pasar abstrak D. pasar nyata</p>
<p>3. Tegar membutuhkan sepatu sekolah baru karena sepatu yang lama sudah sempit. Akhirnya pada hari Minggu ia membeli seragam ke toko bersama ibu dengan menggunakan uang tabungannya sendiri. Berdasarkan pernyataan tersebut, permintaan tegar tergolong ke dalam permintaan</p> <p>A. permintaan efektif B. permintaan absolut C. permintaan potensial D. permintaan tertunda</p>
<p>4. Pasar yang mayoritas penjualnya bertempat di daerah tempat tinggalnya dikategorikan sebagai pasar....</p> <p>A. pasar konsumsi B. pasar produksi C. pasar abstrak D. pasar setempat / lokal</p>
<p>5. Nilai tukar yang dibayar menggunakan satuan uang untuk mendapatkan barang atau jasa disebut</p> <p>A. permintaan B. pendapatan</p>

<p>C. diskon D. harga</p>
<p>6. Perhatikan faktor-faktor berikut ini 1) Selera 2) Pendapatan 3) Biaya produksi 4) Ekspektasi harga dimasa depan 5) Bencana alam Faktor yang memengaruhi permintaan ditunjukkan pada nomor A. 1, 2, dan 3 B. 1, 2, dan 4 C. 2, 3, dan 5 D. 3, 4, dan 5</p>
<p>7. Bunyi hukum penawaran yang benar adalah A. jika harga naik, maka penawaran turun; sedangkan jika harga turun, maka penawaran naik B. jika harga turun, maka penawaran tetap; sedangkan jika harga naik, maka penawaran turun C. jika harga naik, maka penawaran naik; sedangkan jika harga turun, maka penawaran turun D. jika harga naik, maka penawaran turun; sedangkan jika harga turun, maka penawaran tetap</p>
<p>8. Pasar Beringharjo Yogyakarta, Pasar Klewer Solo dan Pasar Johar Semarang merupakan bentuk dari pasar... A. Pasar nasional B. Pasar internasional C. Pasar daerah D. Pasar tahunan</p>
<p>9. Jumlah barang dan jasa yang diminta dalam tingkat harga dan waktu tertentu disebut A. Permintaan B. Penawaran C. Harga D. Pembelian</p>
<p>10. Industri kain tenun merupakan salah satu komoditas unggulan dari Lombok, namun karena adanya gunung meletus membuat jumlah penawaran kain</p>

tenun dari Lombok menurun drastis. Berdasarkan fenomena tersebut, faktor yang memengaruhi penawaran kain tenun dari Lombok adalah

- A. Teknologi
- B. bencana alam
- C. biaya produksi
- D. harapan produsen untuk memperoleh laba

Lampiran 7 Data Skor Pretest Kelas Eksperimen

QUIZZZ		
Nama Kuis Pretest Permintaan Penawaran	Tanggal Tue Feb 28 2023 7:31 AM	Diselenggarakan oleh Puji Kurnia
Rerata Nilai 50%	Pertanyaan per Percobaan 10	Jumlah Pemain 32

Pemain

NO	Nama Siswa	Rerata Waktu	Poin	Nilai	Benar
1	Kumala A (Kumala Anjani)	24 secs	9	90%	9 / 10
2	Isna Fitri (Isna Nur maFitri)	26 secs	8	80%	8 / 10
3	Hazah R (Hazah Rahma)	13 secs	8	80%	8 / 10
4	Yogi t (Fitroh Firmansyah yogi)	20 secs	7	70%	7 / 10
5	Nindia (Nindiaa putrii)	27 secs	7	70%	7 / 10
6	Fauzhira z (Fauzhira Aini haera)	15 secs	6	60%	6 / 10
7	Irsyad alfarisi (Irsyad al-farisi)	20 secs	6	60%	6 / 10
8	Anisa dwi ariyani New (Anisa dwi)	15 secs	6	60%	6 / 10
9	Abdilla Romadhoni	15 secs	6	60%	6 / 10
10	almyra aro (Almyra oktaberlian)	11 secs	6	60%	6 / 10
11	Raka A (Raka aditya pratama)	19 secs	6	60%	6 / 10
12	Rahma N (Miftah ramah)	26 secs	6	60%	6 / 10
13	Marjan S (Byan Wisnu7D)	20 secs	6	60%	6 / 10
14	PUJI KURNIA _B (berliana rahma)	21 secs	6	60%	6 / 10
15	Gilang Angga (Gilang Angga)	15 secs	5	50%	5 / 10
16	Akhid . (Akhid)	16 secs	5	50%	5 / 10
17	Muhamad hanif (Zulfan →)	28 secs	5	50%	5 / 10
18	Nayaka (Nayaka)	17 secs	5	50%	5 / 10
19	RAFKA (RAFKA →)	17 secs	5	50%	5 / 10
20	DI O (Valen)	19 secs	5	50%	5 / 10
21	Lidiya Dima (Dima oktia panesti)	33 secs	5	50%	5 / 10
22	Ipul Baru (Saiful rosyid)	18 secs	4	40%	4 / 10
23	Tegar Isnan (Isnan oslo gg)	17 secs	4	40%	4 / 10
24	agus (AGUS)	34 secs	4	40%	4 / 10
25	Yucha 05 (DANI)	21 secs	4	40%	4 / 10
26	Bagas A (Pratama)	18 secs	3	30%	3 / 10
27	Ganiyyu B (Ganiyyu bima panca prakusa)	26 secs	3	30%	3 / 10
28	Ares Etek (Ares)	12 secs	3	30%	3 / 10
29	Candra Yudha (Candra Yuka)	20 secs	3	30%	3 / 10

NO	Nama Siswa	Rerata Waktu	Poin	Nilai	Benar
30	Tatan New (Joenatan ridho)	21 secs	3	30%	3 / 10
31	Ranggamaulana Saputra (RANGGA)	37 secs	1	10%	1 / 10
32	DI O (DI O)	-	0	0%	0 / 10

Lampiran 8 Data Skor Pretest Kelas Kontrol

QUIZIZZ		
Nama Kuis Pretest Permintaan Penawaran	Tanggal Wed Mar 01 2023 12:04 PM	Diselenggarakan oleh Puji Kurnia
Rerata Nilai 55%	Pertanyaan per Percobaan 10	Jumlah Pemain 32

Pemain

NO	Nama Siswa	Rerata Waktu	Poin	Nilai	Benar
1	Aqilla Keysa (keysha)	24 secs	9	90%	9 / 10
2	Paramudita N (Paramudita Tyas Maharani)	16 secs	9	90%	9 / 10
3	Ve r (Aira naureen)	21 secs	8	80%	8 / 10
4	hilma evelyn (hilma evelyn)	12 secs	8	80%	8 / 10
5	Mсни H (Matsni Durroh Husniyati)	24 secs	8	80%	8 / 10
6	alifah R (alifah)	15 secs	8	80%	8 / 10
7	Rafa Fradanta (Rafa havif fradanta)	12 secs	7	70%	7 / 10
8	Zahra Nur (Zahra)	10 secs	6	60%	6 / 10
9	Hanin M (Hanin Dzakra Maritza)	12 secs	6	60%	6 / 10
10	PUJI KURNIA _B (isna)	12 secs	6	60%	6 / 10
11	Naufal A (Naufal Rasyidan ahnaf)	26 secs	6	60%	6 / 10
12	Dilla c (Dilla c)	13 secs	6	60%	6 / 10
13	atatita NIA (atha)	21 secs	6	60%	6 / 10
14	Yosi R (Yosi...)	12 secs	6	60%	6 / 10
15	Abdul Malik (Khoirul ikhwan)	20 secs	6	60%	6 / 10
16	Riska Yulianawati (Riska Yuliana Wati)	34 secs	6	60%	6 / 10
17	ferdian Fdw (Tsaniah)	17 secs	5	50%	5 / 10
18	Zann Yh (Zann17)	27 secs	5	50%	5 / 10
19	Azizah B (Azizah nur hidayah)	18 secs	5	50%	5 / 10
20	Freti Y (Freti Diana Yesi)	18 secs	5	50%	5 / 10
21	Surono r (Ririn)	12 secs	5	50%	5 / 10
22	Clarisa U (Ulva)	18 secs	5	50%	5 / 10
23	Jozii H (JHOZZIANG HAVIZ TRANGGINAS)	28 secs	5	50%	5 / 10
24	Puji kurnia (Kintan nur k)	17 secs	4	40%	4 / 10
25	Zahwa Novelia (Zahwa Novelia)	18 secs	4	40%	4 / 10
26	Alvira S (Alvira)	9 secs	4	40%	4 / 10
27	Shaki L (shaki)	20 secs	4	40%	4 / 10
28	sriagung S (Luth atunissa)	16 secs	3	30%	3 / 10

NO	Nama Siswa	Rerata Waktu	Poin	Nilai	Benar
30	Andiniputri P (desnikaa)	22 secs	3	30%	3 / 10
31	Chalima Baru (Chalimatus Sakdiyah)	24 secs	3	30%	3 / 10
32	Yasaainal32 Yasa (Z.A.Y)	20 secs	2	20%	2 / 10

Lampiran 9 Data Skor Posttest Kelas Eksperimen

QUIZZZ		
Nama Kuis posttest	Tanggal Fri Mar 03 2023 10:30 AM	Diselenggarakan oleh Puji Kurnia
Rerata Nilai 60%	Pertanyaan per Percobaan 10	Jumlah Pemain 31

Pemain

No	Nama Siswa	Rerata Waktu	Poin	Nilai	Benar
1	hilma evelyn (hilma evelyn)	17 secs	9	90%	9 / 10
2	Andiniputri P (desnikaa)	29 secs	9	90%	9 / 10
3	Mсні H (Matsni Durroh Husniyati)	35 secs	9	90%	9 / 10
4	Chalima Baru (Chalimatus Sakdiyah)	19 secs	9	90%	9 / 10
5	Ve r (Aira naureen)	31 secs	9	90%	8 / 10
6	Zahwa Novelia (Zahwa Novelia)	24 secs	8	80%	8 / 10
7	Paramudita N (Paramudita Tyas Maharani)	23 secs	7	70%	7 / 10
8	Isna Putri (Isna Putri)	16 secs	7	70%	7 / 10
9	FDW efdewe (Tsaniah)	21 secs	7	70%	7 / 10
10	alifah R (alifah)	13 secs	7	70%	7 / 10
11	Alvira S (Alvira)	14 secs	8	80%	8 / 10
12	Zann Yh (Jizan ghulam s.a)	24 secs	7	70%	7 / 10
13	Clarisa U (Clarisa Ulva)	17 secs	7	70%	7 / 10
14	Azizah B (Azizah nur hidayah)	34 secs	6	60%	6 / 10
15	atatita NIA (atha)	30 secs	6	60%	6 / 10
16	Dilla c (Dilla c)	16 secs	6	60%	6 / 10
17	Rafa Fradanta (Rafa havif fradanta)	20 secs	7	70%	7 / 10
18	Hanin M (Hanin Dzakra Maritza)	17 secs	7	70%	7 / 10
19	sriagung S (Luth atunissa)	18 secs	6	60%	6 / 10
20	Jozii H (JHOZZIANG HAVIZ TRANGGINAS)	41 secs	5	50%	5 / 10
21	Riska Yulianawati (Riska Yuliana Wati)	26 secs	5	50%	5 / 10
22	Shaki L (shaki)	18 secs	8	80%	8 / 10
23	Abdul Malik (Khoirul ikhwan)	30 secs	5	50%	5 / 10
24	Aqilla Keysa (keysha)	20 secs	6	60%	6 / 10
25	Zahra Nur (Zahra Nur)	20 secs	6	60%	6 / 10
26	Freti Y (Freti Diana Yesi)	18 secs	8	80%	8 / 10
27	Yosi R (Yosi broooo)	17 secs	6	60%	6 / 10
28	Kintan khasanah (Kintan nur	20 secs	6	60%	6 / 10

Peringkat	Nama Siswa	Rerata Waktu	Poin	Nilai	Benar
29	Jasmin A (Jasmine a fa)	25 secs	5	50%	5 / 10
30	Yasaainal32 Yasa (Z.A.Y)	31 secs	6	60%	6 / 10
31	Surono r (Ririn)	24 secs	5	50%	5 / 10

Lampiran 10 Data Skor Posttest Kelas Kontrol

QUIZIZZ		
Nama Kuis posttest	Tanggal Mon Mar 06 2023 10:53 AM	Diselenggarakan oleh Puji Kurnia
Rerata Nilai 53%	Pertanyaan per Percobaan 10	Jumlah Pemain 32

Pemain

NO	Nama Siswa	Rerata Waktu	Poin	Nilai	Benar
1	Anisa dwi ariyani New (Anisa dwi ariyani)	23 secs	8	80%	8 / 10
2	PUJI KURNIA _B (berliana rahmaaa)	21 secs	8	80%	8 / 10
3	Ha zah R (Ha zah Rahmatun Nadziroh)	16 secs	8	80%	8 / 10
4	Fauzhira z (Fauzhira Aini Tuszahra)	20 secs	8	80%	8 / 10
5	Kumala A (Kumala Anjani)	33 secs	7	70%	7 / 10
6	Muhamad hanif (Zulfan Poke)	28 secs	7	70%	7 / 10
7	Ranggamaulana Saputra (RANGGA)	46 secs	7	70%	7 / 10
8	Irsyad alfarisi (Irsyad al-farisi)	32 secs	7	70%	7 / 10
9	Aris Ramdhan (Aris Ramdhan)	21 secs	7	70%	7 / 10
10	Akhid Anak Baik . (Akhid Nurinnadzifa)	29 secs	7	70%	7 / 10
11	Davina Maharani (Davina Maharani)	42 secs	7	70%	7 / 10
12	agus setiawan (agus setiawan)	38 secs	6	60%	6 / 10
13	Raka A (Raka aditya pratama)	28 secs	6	60%	6 / 10
14	Saiful Rosyid fauzan (Saiful Rosyid fauzan)	19 secs	6	60%	6 / 10
15	Ganiyyu B (Ganiyyu bima panca prakusa)	27 secs	5	50%	5 / 10
16	Tatan New (Joenatan ridho purnomo)	27 secs	5	50%	5 / 10
17	Rahma N (Miftah Rahma N.K)	30 secs	5	50%	5 / 10
18	Jono M (Nindiaa putrii)	33 secs	5	50%	5 / 10
19	Candra Yudha (Candra Yuka M)	36 secs	5	50%	5 / 10
20	RAFKA (RAFKA)	23 secs	5	50%	5 / 10
21	Dani P (Dani SUKA SHOLAT)	25 secs	5	50%	5 / 10
22	Abdilla R (Abdilla Romadhoni)	12 secs	5	50%	5 / 10
23	Lidiya Dima (Dima oktia panesti)	37 secs	4	40%	4 / 10
24	almyra aro (Almyra Ar Rivia Oktoberlian)	24 secs	4	40%	4 / 10
25	Isna Fitri (Isna nur Fitri)	29 secs	4	40%	4 / 10

NO	Nama Siswa	Rerata Waktu	Poin	Nilai	Benar
26	Gilang Angga Kusuma (Gilang Angga Kusuma)	19 secs	4	40%	4 / 10
27	jery new (valentinno dio navarro?)	32 secs	4	40%	4 / 10
28	Bagas A (Bagas Ardyan pratama)	32 secs	4	40%	4 / 10
29	Tegar Isnan (Tegar Isnan)	24 secs	3	30%	3 / 10
30	Nayaka Baru (NAYAKA GHATFAN WIDYADANA)	29 secs	2	20%	2 / 10
31	Agus setiawan (Agus setiawan )	-	0	0%	0 / 10
32	DI O (Valentino dio navarro)	-	0	0%	0 / 10

Lampiran 11 Hasil Lembar Kerja Peserta Didik Kelas Eksperimen

LAMPIRAN

I.LKPD

Amatilah dan carilah barang di Kantin Mts N 4 Wonosari Gunungkidul yang ang tingkat permintaan/penawaran paling banyak dan paling sedikit dicari/dibeli konsumen. Setelah lengkapi tabel berikutj ini!

NO	Nama Kantin	Jenis Barang/ Jasa	
		Paling Banyak	Paling Sedikit
1.	Kantin Melati	<ul style="list-style-type: none"> - Mie Ayam - Soto - Sate Ucus - Gorengan - Nasi Oseng - Kue Sus - Es Teh - Es Jeruk 	<ul style="list-style-type: none"> - Pisces - Leker - Donat - Cemilan kerupuk pedas - Permen Lolipop - Nutrisari - Pop Ice - Kopi

Kelompok 1:

1. Maharani Ayudya Shatri (23)
2. Hanin Dzikra Mariza (12)
3. Cholimatuz Sakdiyah (7)
4. Clarisa Ulva Niswah (8)
5. Aqila Keyah Juniari (2)
6. Altha Tibania Sasikrama (3)
7. Izzan Ghulam Solih AlFaq (17)
8. Khairul Hkhuwan (18)

LAMPIRAN

1.LKPD

Amatilah dan carilah barang di Kantin Mts N 4 Wonosari Gunungkidul yang ang tingkat permintaan/penawaran paling banyak dan paling sedikit dicari/dibeli konsumen. Setelah lengkapi tabel berikut ini!

NO	Nama Kantin	Jenis Barang/ Jasa	
		Paling Banyak	Paling Sedikit
1	Mawar	Nasi udak Gorengan Tempura batsa fusate sate usus Donat Es teh Kripik kacang Mie lidi Chocolatos	Chiki Air Mineral Basreng Piscek Milkku permen Roti

Nama kelompok 3 = Desnita Putri andini (8)
 Fintan nur Fhasarah (19)
 Paramudito fyas maharani (24)
 Mafsan durrroh husniati (22)
 zahra Nur aza sari (30)
 zydat ainal yos'ia (32)
 Vasiona restu mahardika (29)

LAMPIRAN

I.LKPD

Amatilah dan carilah barang di Kantin Mts N 4 Wonosari Gunungkidul yang ang tingkat permintaan/penawaran paling banyak dan paling sedikit dicari/dibeli konsumen. Setelah lengkapi tabel berikut ini!

NO	Nama Kantin	Jenis Barang/ Jasa	
		Paling Banyak	Paling Sedikit
	Kantin Sakura	1. Sempol 2. pap ice 3. tea jus 4. Nasi kuning 5. Salad jelly 6. Marshmallow 7. Kebab mini 8. piscoak 9. Risol mie 10. pap mie 11. chocolates drink 12. Lee minerate	1. Kopi 2. MILIKU 3. Martabak mini 4. Keripik kaca 5. Go potato 6. KLIK 7. Gery 8. telur gunung 9. roti gepeng 10. Florida 11. Chochoratos 12. Yoyic

kelompok 2

- Nama : - Alifah Raihanah (2)
 - Helma Evelyn aaira (13)
 - Alra Nazreen Syifa Hafidza (1)
 - Jasmine Afifa Nugrahani (15)
 - Ririn Widyarti (26)
 - Anisah Nur Hidayah (6)
 - Dava Hafid Fredante (25)
 - Lublakur nsa nurul anisah (20)
 - fren diana Yesi (11)

LAMPIRAN

I.LKPD

Amatilah dan carilah barang di Kantin Mts N 4 Wonosari Gunungkidul yang ang tingkat permintaan/penawaran paling banyak dan paling sedikit dicari/dibeli konsumen. Setelah lengkapi tabel berikutj ini!

NO	Nama Kantin	Jenis Barang/ Jasa	
		Paling Banyak	Paling Sedikit
1.	Kenanga	<ul style="list-style-type: none"> - Bauso - Pop mie - Gorengan - Nasi - Sate - Teh jus 	<ul style="list-style-type: none"> - Makanan ringan - Pop cron - Harum manis - Martimas anggur

- Nama kelompok 4 :
- Riska Yuliana Wati (27)
 - Zahwa Novella N.M (31)
 - Alvira Sandisty (3)
 - Tsaniah Agustina Ayu Sa'baní (28)
 - Isno Putri Rahmadhani (14)
 - ~~Dina Nur Cahyani~~
 - Jhozziong Heliz Fenggiras (16)
 - Dina Nur Cahyani (6)

Lampiran 12 Hasil Lembar Kerja Peserta Didik Kelas Kontrol

LAMPIRAN

1. LKPD

Sebutkan dan Jelaskan macam-macam pasar menurut jenis barang yang diperjualbelikan, Pasar Menurut Luas Distribusinya, Pasar menurut waktu bertemunya penjual dan pembeli dan Pasar Menurut fisik pasar!

Jenis Pasar	Penjelasan
Pasar kaget Pasar	merupakan pasar yang terbentuk ketika ada keramaian atau kegiatan tertentu. Contohnya adalah pasar Car Free Day.
Pasar harian	merupakan pasar yg memperjualbelikan barang & jasa guna memenuhi kebutuhan manusia & dapat dijumpai setiap hari. Contohnya adalah pasar daerah yg buka setiap hari.
Pasar mingguan.	merupakan pasar yg memperjualbelikan barang & jasa guna memenuhi kebutuhan manusia & dilaksanakan setiap 1 minggu sekali. Contohnya pasar kelion, pasar wage, pasar legi
Pasar bulanan.	merupakan pasar yg memperjualbelikan barang & jasa guna memenuhi kebutuhan manusia & dilaksanakan satu bulan sekali. Contohnya Pameran lukisan yg dilaksanakan 1 bulan sekali
pasar tahunan	merupakan pasar yg hanya terjadi 1 thn sekali. Contohnya adl Pekan Raya Jakarta, pasar sekaten Yogyakarta

1. Anisa Dwi Anyani (5)
 2. Miftah Rahma N.K. (22)
 3. Dima Oktia P. (12)
 4. Isna Nur Mafitii (19)
 5. Kumala Aji Anjani (21)
 6. Abdilla Romadhoni (1)
 7. Rangga Maulana .S. (28)
 8. Irsyad Rahmat Al .F. (18)
- } kelompok 2.

kelompok 3
 Nama Anggota: Athid, Almyra, Yuka, Bio, Berliana
 Raka, Joenathan, Fauzhiro
 27 20 13 LAMPIRAN

1. LKPD

Sebutkan dan Jelaskan macam-macam pasar menurut jenis barang yang diperjualbelikan, Pasar Menurut Luas Distribusinya, Pasar menurut waktu bertemunya penjual dan pembeli dan Pasar Menurut fisik pasar!

Jenis Pasar	Penjelasan
1. Pasar lokal	= Pasar yang memperjualbelikan barang dan jasa yang hanya meliputi tempat tertentu contoh: pasar colombo, pasar muntian, pasar prambanan
2. Pasar nasional	= pasar yang memperjualbelikan barang dan jasa dengan cakupan wilayah secara nasional atau satu negara contoh: pasar uang dan pasar modal
3. Pasar Daerah	= pasar yang memperjualbelikan barang dan jasa dengan cakupan wilayah tertentu seperti wilayah kabupaten atau provinsi contoh: Pasar Beringharjo yogyakarta, pasar klewer solo pasar Johor Semarang
4. Pasar Internasional	= Pasar yang memperjualbelikan barang dan jasa dengan cakupan seluruh dunia sehingga memungkinkan terjadi transaksi jual beli antar negara contoh: Ebay, Alibaba dan Amazon.

kelompok 4 :

1. Hafizah Rahmatun N. (17)
2. Dayana Syifa M. (11)
3. Wahyu Minda P. (32)
4. Mayata Ghafroh W. (25)
5. Muhammad Zulfan H. (23)
6. Agus Setiawan (2)
7. Ganniyu Panca P. (15)

LAMPIRAN

LLKPD

Sebutkan dan Jelaskan macam-macam pasar menurut jenis barang yang diperjualbelikan, Pasar Menurut Luas Distribusinya, Pasar menurut waktu bertemunya penjual dan pembeli dan Pasar Menurut fisik pasar!

Jenis Pasar	Penjelasan
→ Pasar konkret	Pasar konkret disebut juga dengan pasar nyata. Pasar konkret merupakan sarana bertemunya penjual dan pembeli secara langsung pada waktu dan tempat yg sama. Contohnya adalah Pasar Bemis harjo Yogyakarta, Dekan Raya Jakarta, Pasar Prambanan.
→ Pasar Abstrak	Pasar Abstrak merupakan sarana bertemunya penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi secara tidak langsung. Baik penjual dan pembeli dapat melakukan transaksi melalui internet, brasur, telepon, dan lain sebagainya. Contohnya adalah toko online Shopee, Tokopedia, Zalora.

LAMPIRAN

1.LKPD

Sebutkan dan Jelaskan macam-macam pasar menurut jenis barang yang diperjualbelikan, Pasar Menurut Luas Distribusinya, Pasar menurut waktu berlemunya penjual dan pembeli dan Pasar Menurut fisik pasar!

Jenis Pasar	Penjelasan
Pasar Barang Konsumsi	Pasar yang memperjual belikan barang konsumsi untuk kebutuhan hidup manusia contoh - Pasar buah - Pasar kelentong - Pasar baju
Pasar Faktor Produksi	Pasar Faktor .Produser pasar yang memperjual belikan berbagai faktor produksi yang digunakan dalam proses produksi. Contoh - Pasar Faktor produksi alam - Pasar Faktor produksi tenaga kerja - Pasar Faktor produksi modal.

Kelompok 3

- No 29- Saiful Rosyid Fauzan
 No 30- Tegar Maulana Isnani
 No 16- Gilangangga Kusuma
 No 7- Bagas ardyan P.
 No 24- Muhammad Dani Ismail
 No 25- Rafky Fernando Yogo
 No 14- Fitroh Yogi Firmansyah
 No 6- Arie Romsidi

Lampiran 13 Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian>



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU SOSIAL, HUKUM, DAN ILMU POLITIK**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon 0274-548202, Fax 0274-548201
Laman: fis.uny.ac.id E-mail: fis@uny.ac.id, humas_fis@uny.ac.id

Nomor : B/429/UN34.14/PT.01.04/2023

13 Februari 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

**Yth . Kepala Sekolah MTSN 4 GUNUNGKIDUL JL.KYAI LEGI,RT07RW04 BANSARI, Kepek,
Kec. Wonosari, Kab. Gunung Kidul, Di Yogyakarta.**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Puji Kurnia
NIM : 19416244019
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Memohon Izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS) /
EFEKTIVITAS MODEL DISCOVERY LEARNING DAN JIGSAW
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VII
DI MTS N 4 WONOSARI GUNUNGKIDUL
Waktu Penelitian : 6 Februari - 14 Maret 2023

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



**Wakil Dekan Bidang Akademik,
Kemahasiswaan dan Alumni,**

Dr. Supardi, S.Pd., M.Pd.
NIP 19730315 200312 1 001

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.