

**PENGARUH MEDIA *UNO STACKO* TERHADAP HASIL BELAJAR
IPS KELAS IX SMP LABORATORIUM STKIP KOTA JAMBI T.A**

2022/2023

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Study Pendidikan Sejarah*



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI JAMBI
TAHUN 2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Dengan ini Pembimbing Skripsi dan Ketua Program Studi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Sejarah menyatakan bahwa skripsi disusun oleh:

Nama : Hasni Quratul Ain

NIM : 1900887201020

Program Studi : Pendidikan Sejarah

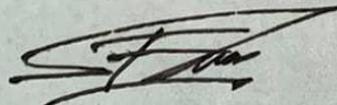
Judul Skripsi : *Pengaruh Media Uno Stacko Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi T.A 2022/2023*

Telah disetujui dengan prosedur, ketentuan, dan peraturan yang berlaku untuk diujikan

Jambi, 13 September 2023

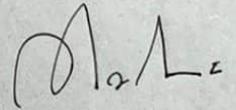
Mengetahui,

Pembimbing Skripsi I



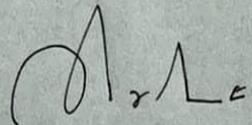
Ferry Yanto, S.Pd, M.Hum.

Pembimbing Skripsi II



Siti Heidi Karmela, S.S., MA.

Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Siti Heidi Karmela, S.S., MA.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hasni Quratul Ain

NPM : 1900887201020

Tempat, tanggal lahir : Bagansiapi-api, 25 September 2001

Jenis Kelamin : Perempuan

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa skripsi ini saya buat sendiri dan bukan merupakan hasil buatan orang lain. Apabila dikemudian hari skripsi saya ini terbukti buatan orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jambi, Agustus 2023

Yang Menyatakan



Hasni Quratul Ain

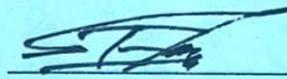
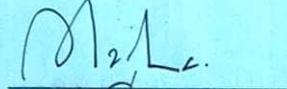
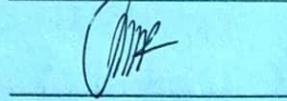
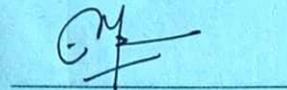
NPM: 1900887201020

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diterima dan disetujui oleh Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah dan diangkat oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Batanghari Jambi pada:

Hari : Sabtu
Tanggal : 19 Agustus 2023
Pukul : 13.00 WIB s.d selesai.
Tempat : Ruang FKIP 1 Universitas Batanghari

PENGUJI SKRIPSI

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Sidang	Ferry Yanto, S.Pd., M.Hum	
Sekretaris	Siti Heidi Karmela, S.S., MA.	
Penguji Utama	Nur Agustiningsih, M.Pd	
Penguji	Ulul Azmi, S.Pd., M.Hum	

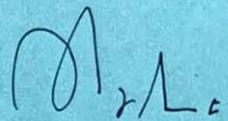
Disahkan Oleh,

Dekan

Ketua Program Studi



Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd



Siti Heidi Karmela, S.S., MA.

MOTTO

“Akan ada suatu masa dalam hidup seseorang merasakan satu persoalan, yang seakan-akan beban berat dipikul sampai merasa kesulitan dari ujung kepala sampai ujung kaki siapapun itu. Kalau ada yang sedang merasakan itu yakinlah kata Allah pada saat itu Allah sedang mengangkat derajatnya dan meningkatkan kualitas hidupnya untuk mencapai sesuatu istimewa yang belum pernah diraih.”

*“Allah tidak akan memberatkan seseorang, melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
(Q.S Al-Baqarah: 286)*

“KUNCINYA, LIBATKAN ALLAH DALAM SETIAP PERSOALANMU”

*”Segala sesuatu yang telah diawali, maka harus diakhiri”
(Rizka Maryaningsih)*

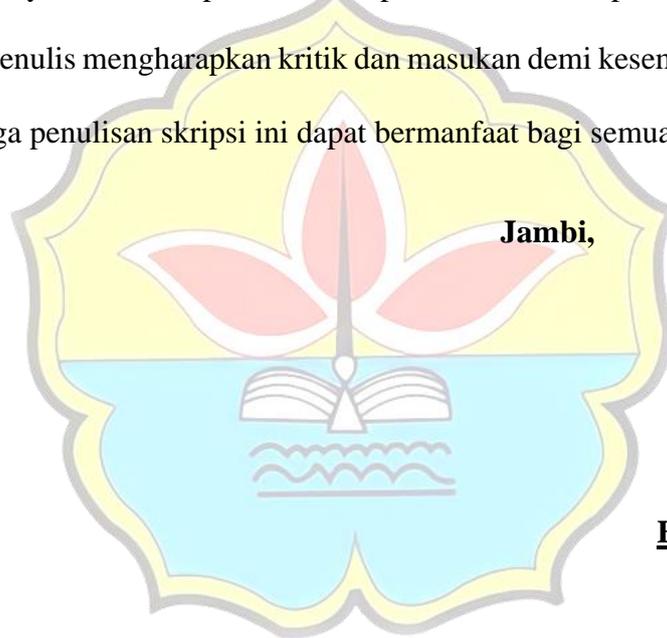
KATA PERSEMBAHAN

Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucapkan syukur atas rahmat Allah SWT dan sebagai ucapan terimakasih skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ayahnda Jasman Abizar S.Pd, dan Ibunda Juliyati. Apa yang saya dapatkan pada hari ini, belum mampu membayar semua kebaikan, keringat, dan pengorbanan. Serta yang telah dengan sabar dan bangga membesarkan putri keduanya dan melangitkan doa-doa baik demi studi penulis. Saya persembahkan karya tulis sederhana dan gelar ini untuk ayahnda dan ibunda tercinta.
2. Abang, kakak dan adik saya tercinta Pratu Derry Riyanda, Dessy Aldillah S.Kep, Serda Fachnawi Al-Kholidi, Syafrawa, Husna Faizah yang selalu memberi doa dan semangat untuk dapat menyelesaikan skripsi. Tiada waktu yang paling berharga dalam hidup selain menghabiskan waktu bersama kalian.
3. Keponakan tercinta Dinda Nurhanifa Riyanda terimakasih sudah menjadi penyemangat penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
4. Kepada Irpani Ihsan sebagai partner spesial saya, terimakasih menjadi sosok pendamping dalam segala hal, yang menemani meluangkan waktunya, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan dan memberi semangat untuk terus maju dan maju tanpa kenal kata menyerah dalam segala hal untuk meraih apa yang menjadi impian saya.
5. Terimakasih juga kepada keluarga besar saya tercinta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih atas doa dan dukungannya.

6. Untuk sahabat saya sekaligus sudah menjadi saudara saya Nining Marlinda Mawadha, Herty Aprianda Br. Manurung, Angelia Harianja, Henni Sihaloho, Ravia Santika Andari, Alda Fajria Ananda, Wulandari dan Nurul Ulfa S.Pd yang slalu ada disamping saya, yang slalu memberi saya pengarahan, atau saran kepada saya.
7. Dan terimakasih kepada teman seperjuangan saya Prodi Sejarah angkatan 2019 atas doa dan dukungannya.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan masukan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang.



Jambi,

September 2023

Hormat Penulis

Hasni Quratul Ain

ABSTRAK

Ain, Quratul Hasni, 2023. Skripsi, "Pengaruh Media Uno Stacko Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi T.A 2022/2023". Dosen Pembimbing I: Ferry Yanto, S.Pd, M.Hum. Dosen Pembimbing II: Siti Heidi Karmela, S.S.,M.A.

Kata Kunci: Media Uno Stacko, Hasil Belajar IPS.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis korelasi. Sampel dari penelitian ini adalah 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah yaitu melalui angket dan observasi yang di berikan kepada responden 5 butir soal untuk variabel bebas (X) dan 5 butir untuk variabel terikat (Y). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Uno Stacko* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi. Dengan menggunakan perhitungan angket yang telah dibagikan kepada 30 siswa kelas IX di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi dengan analisis yang menggunakan *product moment*. Dengan memperhatikan besarnya R_{xy} yaitu 0,745 yang berada 0,60 hingga 7,99 maka dapat dikatakan tingkat hubungan korelasi kuat. perhitungan pengujian signifikan dapat diketahui nilai t_{hit} (0,745) ternyata lebih besar jika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf 5% yaitu signifikan sebesar 0.3882. ternyata nilai t_{hit} lebih besar daripada nilai t_{tabel} maka hipotesa alternatif (H_a) diterima dan nilai nihil (H_0) ditolak. Berarti terdapat pengaruh positif yang signifikan antara variabel X dan Y. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Uno Stacko* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmat yang dikarunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Uno Stacko* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi T.A 2022/2023” dengan baik. Skripsi ini bertujuan untuk mendapatkan gelar sarjana I (SI) pada program studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Batanghari Jambi.

Skripsi ini dapat di selesaikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

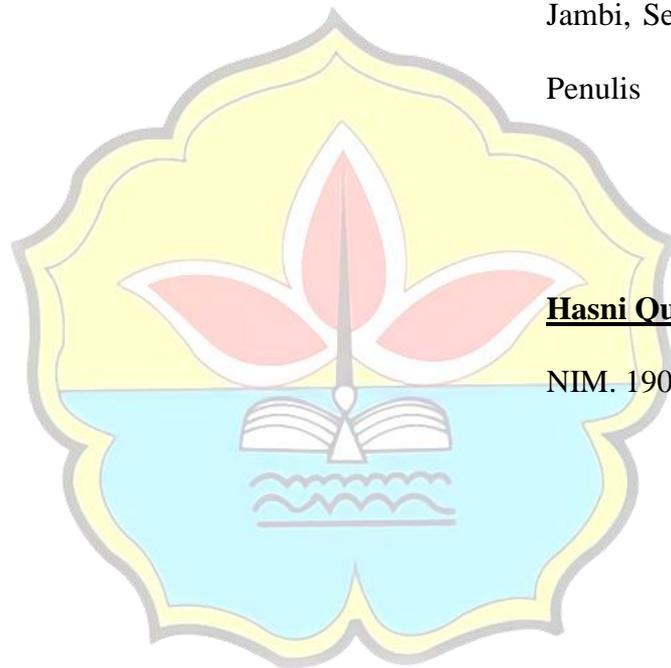
1. Bapak Prof.Dr.Herri,SE,MBA. Selaku Rektor Universitas Batanghari Jambi.
2. Bapak Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
3. Ibu Siti Heidy Karmela, S.S.,M.A selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
4. Bapak Ferry Yanto, S.Pd.,M.Hum selaku pembimbing Skripsi I dan
5. Semua dosen program studi pendidikan sejarah Universitas Batanghari yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
6. Kepala sekolah dan guru mata pelajaran IPS di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi.
7. Keluarga tercinta terutama ayahnda Jasman Abizar, S.Pd. dan ibunda Juliyati serta abang, kakak, dan adik-adik tercinta yang telah memberikan motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

8. Rekan-rekan mahasiswa program studi pendidikan sejarah angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan dan motivasi, baik di masa perkuliahan serta dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Teman-teman dan sahabatku yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Kritik dan saran untuk perbaikan Skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima sebagai perbaikan untuk lebih baik. Akhirnya penulis berharap Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Jambi, September 2023

Penulis



Hasni Quratul Ain

NIM. 1900887201020

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI ... Error! Bookmark not defined.	
PERNYATAAN..... Error! Bookmark not defined.	
HALAMAN PENGESAHAN..... Error! Bookmark not defined.	
MOTTO.....	iii
KATA PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
GLOSARIUM.....	xvi
BAB I.....	11
PENDAHULUAN.....	11
A. Latar Belakang Masalah.....	11
B. Identifikasi Masalah	14
C. Pembatasan Masalah	15
D. Rumusan Masalah	15
E. Tujuan Penelitian.....	15

F. Manfaat Penelitian.....	16
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Teori Belajar.....	16
B. Media Penilaian.....	18
1. Pengertian Media Penilaian.....	18
2. Fungsi Media Penilaian.....	20
3. Manfaat Media Penilaian	21
C. Media Uno Stacko.....	22
1. Pengertian Media <i>Uno Satcko</i>	22
2. Manfaat Media <i>Uno Stacko</i>	23
3. Langkah-langkah Dasar Permainan Media <i>Uno Stacko</i>	24
D. Pembelajaran IPS Tingkat SMP/MTS.....	24
E. Materi Perdagangan Internasional.....	26
1. Pengertian Perdagangan Internasional.....	26
2. Faktor Pendorong.....	29
3. Tujuan Perdagangan Internasional.....	31
F. Hasil Belajar.....	33
G. Penelitian Relevan.....	35
H. Kerangka Berfikir.....	36
I. Hipotesis Penelitian.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Waktu Pelaksanaan Penelitian	39
C. Desain Penelitian.....	39
D. Populasi dan Sampel	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
F. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan.....	54

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	55
A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	60



DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Kriteria Kualitas Dari Pengaruh <i>Uno Stacko</i> Terhadap Hasil Belajar	43
Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Kegiatan Guru Dalam Menggunakan <i>Uno Stacko</i>	46
Tabel 3. Aktivitas Siswa.....	47
Tabel 4. Saya bisa merespon pelajaran IPS materi Perdagangan Internasional dengan menggunakan media <i>Uno Stacko</i>	48
Tabel 5. Saya menyukai pelajaran IPS materi Perdagangan Internasional dengan menggunakan media <i>Uno Stacko</i>	48
Tabel 6. Saya antusias untuk menguasai pelajaran IPS materi Perdagangan Internasional dengan menggunakan media <i>Uno Stacko</i>	49
Tabel 7. Saya antusias untuk menguasai pelajaran IPS materi Perdagangan Internasional dengan menggunakan media <i>Uno Stacko</i>	49
Tabel 8. Saya merasa lebih menyukai mata pelajaran IPS materi Perdagangan Internasional dengan menggunakan media <i>Uno Stacko</i>	50
Tabel 9. Apakah Anda menyukai mata pelajaran IPS materi Perdagangan Internasional dengan menggunakan media <i>Uno Stacko</i>	50
Tabel 10. Saya bersemangat belajar IPS materi Perdagangan Internasional dengan menggunakan media <i>Uno Stacko</i>	51
Tabel 11. Saya lebih berminat dalam mengikuti proses pembelajaran ketika menggunakan media <i>Uno Stacko</i>	51
Tabel 12. Saya tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>Uno Stacko</i>	52
Tabel 13. Manfaat penggunaan media <i>Uno Stacko</i> dapat saya rasakan	52
Tabel 14. Interpretasi data	53

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. <i>Uno Stacko</i>	14
Gambar 2. Kerangka Berfikir.....	29
Gambar 3. Desain Penelitian.....	40



GLOSARIUM

<i>Pra-survey</i>	: studi awal
<i>Uno-Stacko</i>	: permainan balok susun
<i>Absolute</i>	: mutlak
<i>Advantage</i>	: keuntungan



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar berlangsung dalam suatu lingkungan, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Belajar dan pembelajaran berlangsung dalam suatu proses yang dimulai dengan perencanaan berbagai komponen dan perangkat pembelajaran agar dapat diimplementasikan dalam bentuk interaksi yang bersifat edukatif, dan diakhiri dengan evaluasi untuk mengukur dan menilai tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Belajar dan pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dengan menyatukan komponen-komponen yang memiliki karakteristik tersendiri yang secara terintegrasi, saling terkait dan mempengaruhi untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Komponen-komponen pembelajaran yang dimaksud yaitu: mencakup tujuan, materi, metode, media, dan sumber, evaluasi, peserta didik, guru, dan lingkungan.

Menurut Garret (Sagala, 2006:13) Belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa pada perubahan diri dan perubahan secara bereaksi terhadap suatu perangsang tertentu.

Dari penjelasan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa belajar adalah suatu proses atau kegiatan perubahan tingkah laku individu dalam memperoleh suatu pembelajaran atau pengalaman, hal ini sudah tentu perubahan kearah yang lebih baik (positif), misalnya yang tidak tahu menjadi tahu setelah mengalami proses belajar. Untuk menuju ke hal yang lebih baik lagi dalam proses belajar ini akan memerlukan waktu yang lama dan perlu adanya urutan yang sistematis di dalam proses belajar.

Media pembelajaran salah satu komponen utama pada kurikulum 2013. Penggunaan alat bantu media dalam proses pembelajaran memiliki banyak kelebihan, salah satunya sebagai alat bantu dari pengirim pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik). Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur warna dan unsur gambar dapat memperkuat daya tarik peserta didik, sehingga peserta didik lebih merasa rileks dalam menerima pesan. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan pendidik pada proses evaluasi pembelajaran.

Menurut Hemalik, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Media pembelajaran adalah berbagai sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Sanaky 2009: 4).

Berdasarkan hasil ketika prasurvey yang peneliti lakukan di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi. Khususnya di kelas IX prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS masih rendah sehingga sering kali para guru harus melakukan kegiatan remedial untuk mengatasinya. Rendahnya minat dan motivasi belajar siswa turut mempengaruhi hasil belajar. Hasil wawancara dengan guru (Cici Adriyani) selaku guru IPS di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi menyebutkan sekitar 30% siswa belum mencapai ketuntasan maksimal dalam proses pembelajaran untuk mata pelajaran IPS dan sekitar 60% siswa yang mampu memperoleh nilai yang memuaskan dengan mengacu kepada hasil-hasil tugas yang diberikan oleh guru IPS.

Permasalahan ini muncul bukan hanya karena kemampuan dan motivasi belajar peserta didik kurang, namun ketika peneliti menanyakan tentang sejauh mana media digunakan atau seringkah guru menggunakan media ketika pembelajaran berlangsung. Para peserta didik tersebut mereka mengatakan bahwa dalam pembelajaran guru sangat jarang menggunakan media dalam pembelajaran. Dalam hal ini kreativitas guru SMP Laboratorium Kota Jambi sangatlah kurang dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. maka dari itu peneliti memilih media *Uno Stacko* sebagai salah satu media yang dapat meningkatkan keefektifan belajar mengajar yang berfungsi menggugah minat selama proses belajar dan menciptakan situasi belajar yang lebih baik. Guru profesional dituntut menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang dapat menambah keminatan dalam pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi belajar dikelas.

Dalam pengamatan yang dilakukan peneliti di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi, permasalahan yang diketahui di lapangan menunjukkan bahwa

pemahaman peserta didik terhadap pelajaran IPS masih kurang. Kemudian bukan hanya itu, saat melakukan observasi awal didapatkan ada beberapa peserta didik yang kurang berminat dalam pelajaran IPS. Oleh karena itu peneliti memilih media menggunakan *Uno Stacko* berdasarkan hasil analisa kebutuhan atau permasalahan di lapangan dan juga di anggap lebih seru jika dimainkan siswa. Permainan ini juga melatih siswa dalam mengambil keputusan. Dengan begitu banyak balok *Uno* untuk dipilih, pemain perlu menganalisa apakah mereka perlu memilih balok yang memiliki resiko paling kecil untuk merusak rakitan menara dan mencegah menara *Uno Stacko* roboh. Hal ini dapat di ajarkan kepada peserta didik ketika salah mengambil keputusan akan berdampak buruk, yaitu ketika robohnya rakitan *Uno Stacko*.

Melalui penerapan media *Uno Stacko* pembelajaran IPS, diharapkan guru dapat terbantu untuk menyampaikan informasi kepada siswa secara menarik serta mendapat perhatian siswa terhadap proses pembelajaran ini. Pembelajaran menjadi mengasyikan karena adanya permainan daripada dengan hanya menggunakan media lama seperti media peta dan globe. Dengan latar belakang masalah peneliti merasa tertarik untuk membahas tentang media pembelajaran yang berjudul **“Pengaruh Media *Uno Stacko* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi T.A 2022/2023”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran IPS.

2. Pembelajaran IPS di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi masih monoton kurang menggunakan media sehingga pembelajaran IPS membosankan.
3. Hasil belajar IPS siswa kelas IX masih rendah.
4. Perlu tindakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, maka penulis perlu membatasi ruang lingkup permasalahan yang ada dalam penelitian ini yaitu:

1. Subyek yang diteliti adalah siswa kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi.
2. Media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media permainan *Uno Stacko*.
3. Tempat penelitian adalah SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi.

D. Rumusan Masalah

Setelah masalah diidentifikasi dipiih, maka perlu dirumuskan. Rumusan ini penting karna hasilnya akan menjadi penentu bagi langkah-langkah selanjutnya adalah :

1. Bagaimana hasil nilai siswa setelah menggunakan media Uno Stacko?
2. Apakah minat belajar siswa berpengaruh dalam menggunakan media Uno Stacko?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan di capai oleh peneliti adalah “Untuk mengetahui hasil nilai siswa melalui media pembelajaran *Uno Stacko*

dalam pembelajaran IPS kelas di SMP Laboratorium STKIP kota Jambi T.A 2022/2023”.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu atau informasi untuk peneliti selanjutnya dalam mencari referensi terkait dengan proses meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

- b. Bagi peserta didik, diharapkan menarik perhatian serta minat siswa dan motivasi dengan penggunaan media pembelajaran *Uno Stacko*.
- c. Bagi guru, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk lebih kreatif dan para guru dapat memilih media pembelajaran yang benar dalam proses pembelajaran IPS.
- d. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan bagi penelitian-penelitian yang relevan dan referensi untuk perpustakaan sekolah.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Teori Belajar

Belajar adalah kunci terpenting dari semua pendidikan. Konsep dasar pembelajaran adalah suatu proses kegiatan dalam dengan menggunakan unsur-unsur yang sangat mendasar dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Hal ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dijalani siswa baik pada saat dia disekolah atau berada dilingkungan rumah atau dilingkungan keluarganya sendiri.

Menurut Gagne (Dahar, 2011:2) belajar adalah suatu proses di mana suatu organisme memodifikasi perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Ada penekanan bahwa belajar itu menyangkut perubahan dalam suatu organisme. Perubahan yang terjadi adalah perubahan perilaku dalam proses belajar.

Belajar merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan. Pendidikan secara nasional di Indonesia didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan baik untuk diri peserta didik maupun untuk masyarakat, bangsa dan Negara.

Belajar selalu beriringan dengan perubahan-perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, apakah hal tersebut mengarah kepada yang lebih baik atau yang kurang baik, direncanakan atau tidak direncanakan. Hal ini berkaitan dalam belajar yaitu pengalaman, contohnya seperti pengalaman yang berbentuk interaksi dengan orang lain atau lingkungan sekitar. (Syaodih Nana, 2013).

Menurut Paul Suparno (2006:38) ada beberapa ciri prinsip dalam belajar yaitu :

1. Belajar mencari makna, makna yang diciptakan siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami.
2. Konstruksi makna adalah proses yang terus menerus.
3. Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan tetapi hasil perkembangan itu sendiri.
4. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subyek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya
5. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui si subyek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang telah dipelajari.

Adapun seseorang dikatakan belajar bila pikiran dan perasaannya aktif. Aktivitas pikiran dan perasaan itu sendiri tidak diamati orang lain, akan tetapi hanya dirasakan oleh siswa. Selain itu yang dapat diamati guru ialah pelaksanaannya, yaitu kegiatan siswa sebagai akibat adanya aktivitas pikiran dan perasaan ada diri siswa tersebut, seperti mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru melalui permainan media *Uno Stacko* oleh sebab itu dengan adanya media *Uno Stacko* dalam pembelajaran akan memberikan suatu cara yang unik dalam pengambilan nilai siswa oleh guru.

B. Media Penilaian

1. Pengertian Media Penilaian

Media penilaian merujuk pada media, alat, atau sarana yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang prestasi atau kinerja individu dalam suatu proses evaluasi. Media penilaian digunakan dalam berbagai konteks, seperti pendidikan, organisasi, industri, dan bidang lainnya yang memerlukan pengukuran dan penilaian prestasi.

Pengertian media penilaian dapat mencakup berbagai jenis alat atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan data penilaian, seperti ujian tertulis, tes lisan, presentasi, proyek, portofolio, observasi langsung, dan sebagainya. Setiap jenis media penilaian memiliki karakteristiknya sendiri dan dapat digunakan untuk mengukur berbagai aspek prestasi, seperti pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku.

Penilaian pengetahuan dapat diartikan sebagai penilaian potensi intelektual yang terdiri dari tahapan peserta didik untuk mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi (Anderson & Krathwohl, 2001:47). Seorang pendidik perlu melakukan penilaian untuk mengetahui pencapaian kompetensi pengetahuan peserta didik. penilaian terhadap peserta didik dapat dilakukan melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan. Kegiatan penilaian terhadap pengetahuan tersebut dapat juga digunakan sebagai pemetaan kesulitan belajar peserta didik ini dan perbaikan proses pembelajaran. Pedoman penilaian kompetensi pengetahuan peserta didik ini dikembangkan sebagai teknis bagi pendidik untuk melakukan penilaian sebagaimana dikehendaki dalam Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013.

Penilaian pencapaian hasil belajar kompetensi pengetahuan merupakan bagian dari penilaian pendidikan. Dalam lampiran Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013

tentang standar penilaian pendidikan dijelaskan bahwa penilaian pendidikan merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik yang mencakup seperti ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, ujian tingkat kompetensi, ujian nasional, dan ujian sekolah. Penilaian hasil belajar peserta didik harus dilakukan secara berimbang sehingga dapat digunakan untuk menentukan posisi relatif setiap peserta didik terhadap standar yang telah ditentukan.

Menurut Nasoetion (1993:5) hasil penilaian merupakan perpaduan antara temuan kualitatif dengan pertimbangan yang dibuat penilaian. Penilaian adalah suatu proses sistematis yang mengandung pengumpulan informasi tersebut untuk membuat keputusan-keputusan. Penilaian merupakan bagian integral dalam keseluruhan proses belajar mengajar. Penilaian harus dipandang sebagai salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses dan hasil pembelajaran, bukan hanya sebagai cara untuk menilai keberhasilan peserta didik (Kunandar, 2007: 379-380).

2. Fungsi Media Penilaian

Menurut Ralph Tyler (1969) Media penilaian digunakan untuk membantu perbaikan pembelajaran. Dengan menganalisis hasil penilaian, guru dapat mengidentifikasi kelemahan atau kesalahan dalam pendekatan pembelajaran yang telah digunakan. Hal ini memungkinkan guru untuk mengubah atau menyesuaikan strategi pembelajaran agar lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media penilaian memiliki beberapa fungsi penting yaitu:

- a. Mendorong Motivasi dan Tanggung Jawab Siswa

Melalui media penilaian, siswa diharapkan untuk mengambil tanggung jawab terhadap pembelajaran mereka. Menyadari bahwa hasil penilaian akan mempengaruhi evaluasi dan pengakuan prestasi mereka, siswa akan termotivasi untuk belajar dengan lebih serius dan bertanggung jawab atas tugas-tugas mereka.

b. Mengukur Pencapaian

Fungsi utama media penilaian adalah untuk mengukur pencapaian siswa dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan. Dengan menggunakan berbagai jenis media penilaian, seperti tes, tugas, proyek, dan observasi, guru dapat menilai sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

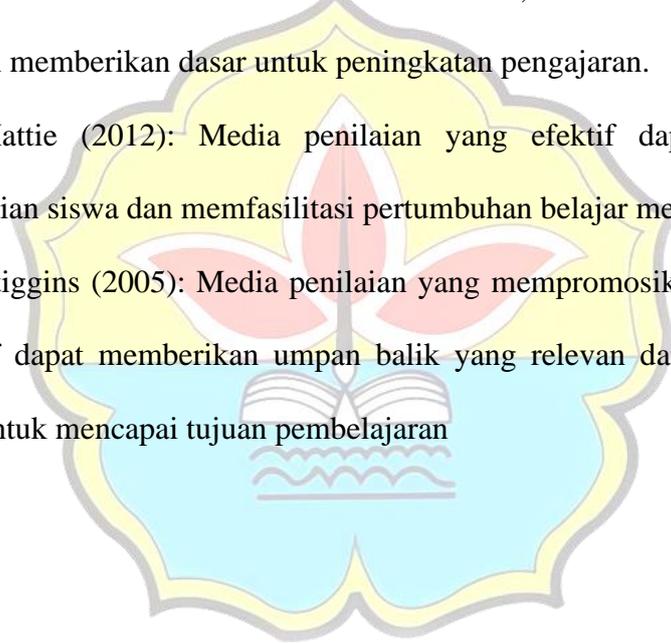
c. Memberikan Umpan Balik

Media penilaian memberikan umpan balik kepada siswa tentang kemajuan mereka dalam pembelajaran. Dengan melihat hasil penilaian, siswa dapat memahami kekuatan dan kelemahan mereka, serta area di mana mereka perlu meningkatkan pemahaman atau keterampilan mereka. Umpan balik yang efektif membantu siswa untuk memperbaiki diri dan meningkatkan pembelajaran mereka.

3. Manfaat Media Penilaian

Media penilaian memiliki beragam manfaat dalam proses pembelajaran yang didapat dari jurnal-jurnal diantaranya:

- a. William Glasser (1998): Media penilaian memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengukur kemajuan mereka sendiri, memperbaiki diri, dan mencapai tingkat keunggulan yang lebih tinggi.
- b. Dylan Wiliam (2011): Media penilaian yang baik membantu meningkatkan pembelajaran siswa dengan memberikan umpan balik yang efektif dan memberikan peluang untuk perbaikan dan pengembangan.
- c. Paul Black dan Chris Harrison (2004): Media penilaian dapat membantu mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa, memfasilitasi pengembangan diri, dan memberikan dasar untuk peningkatan pengajaran.
- d. John Hattie (2012): Media penilaian yang efektif dapat meningkatkan pencapaian siswa dan memfasilitasi pertumbuhan belajar mereka.
- e. Rick Stiggins (2005): Media penilaian yang mempromosikan pembelajaran formatif dapat memberikan umpan balik yang relevan dan memberdayakan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran



C. Media Uno Stacko

1. Pengertian Media *Uno Satcko*



Gambar 1. Uno Stacko

Uno Stacko adalah sebuah permainan yang dijadikan sebagai media pembelajaran. Dimana balok-balok tersebut diambil bergantian oleh para pemain pada bagian tengah atau bawah susunan dan diletakkan membentuk menara tanpa merobohkan balok-balok lainnya. Pada tahun 1999, perusahaan Mattel merilis permainan *Uno Stacko* dengan aturan ketika dimainkan memakan waktu 20 menit dimulai dari awal permainan hingga selesai permainan dan direkomendasikan untuk usia lebih dari 6 tahun. *Uno Stacko* adalah permainan edukasi yang berbentuk balok dengan berbagai warna yang menarik dan simbol angka yang terletak di atasnya.

Menurut Utami & Kasiyati (2020:3), menyatakan permainan *Uno stacko* adalah permainan yang sangat menyenangkan dan lebih menarik sehingga menumbuhkan semangat anak dalam belajar. Dalam permainan *Uno Stacko* juga disesuaikan kebutuhan peserta didik dan mampu memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan

2. Manfaat Media *Uno Stacko*

Manfaat *Uno Stacko* menurut Asty (2016:15) bagi siswa adalah:

- a. Meningkatkan keterampilan kognitif.
- b. Meningkatkan keterampilan motorik halus.

- c. Meningkatkan keterampilan sosial.
- d. Melatih daya ingat.
- e. Melatih kesabaran.
- f. Memperluas pengetahuan peserta didik.

3. Langkah-langkah Dasar Permainan Media *Uno Stacko*

Adapun langkah-langkah dalam permainan *Uno Stacko* sebagai berikut:

- a. Sebelum memulai permainan peneliti mengharuskan siswa hompimpa terlebih dahulu.
- b. Pemain pertama memulai permainan dengan mengambil satu balok dan meletakkannya pada bagian teratas.
- c. Pemain berada di sekeliling *Uno Stacko* yang dirangkai.
- d. Balok yang diambil oleh pemain seterusnya harus mempunyai warna atau nomor yang sama tanpa merobohkan balok.
- e. Pemain hanya menggunakan dua jari dalam mengambil balok.
- f. Terdapat juga balok khusus seperti: dua kali ambil, membalikkan arah dan mengubah warna.
- g. Begitu seterusnya hingga perempatan balok roboh. Pemain yang merobohkan balok harus mempresentasikan materi di depan kelas dan menjawab pertanyaan yang ada pada balok.

D. Pembelajaran IPS Tingkat SMP/MTS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan fusi dari bermacam disiplin ilmu-ilmu sosial, atau dapat juga dikatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial mencakup materi-materi yang terdapat di Ilmu-ilmu sosial. Namun demikian, walaupun sebuah bahasan memiliki kesamaan tema tetap memiliki aspek perbedaan, karena senantiasa diadaptasikan dengan tujuan intruksional (Pembelajaran) dan memperhatikan aspek psikologi peserta didik. Dari sini dapat dipahami bahwa konteks ilmu-ilmu sosial tidak selamanya harus diturunkan di setiap tema pembahasan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial membahas cara berperilaku manusia saat bersama dengan sesamanya di lingkungan sendiri, tetangganya, baik yang dekat ataupun mereka memenuhi kebutuhan hidupnya. Ringkasnya, bahan kajian atau bahan yang dipelajari dalam IPS adalah keseluruhan tentang manusia. Jadi *social studies* ataupun IPS adalah program yang bertujuan untuk membantu dan melatih anak didik, agar mampu memiliki kemampuan untuk mengenal dan menganalisis suatu persoalan dari berbagai sudut pandang secara komprehensif. Contohnya, membahas candi brobudur maka guru akan membicarakan letak dan keadaan geografisnya (Geogeafi), latar belakang didirikan, tujuan, waktu dan tokoh pemrakarsanya (Sejarah), nilai ekonomis sebagai pusat wisata terbesar di Jawa (Ekonomi), kerjasama sosial-budaya dan keterlekatan masyarakat dengan nilai-nilai spiritual (Sosiologi). Semuanya dikaji secara komprehensif.

Selanjutnya dalam Kurikulum IPS 2013 untuk SMP/MTS dijelaskan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang isu-isu sosial dengan unsur kajiannya dalam konteks peristiwa, fakta, konsep dan

generalisasi. Tema yang dikaji dalam IPS adalah fenomena-fenomena yang terjadi dimasyarakat baik dimasalalu, masa sekarang dan dimasa-masa mendatang. Pada jenjang SMP/MTS, mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diharapkan dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Dari pendapat diatas dapat peneliti simpulkan bahwa, pengertian IPS adalah sebuah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang manusia sebagai makhluk sosial, serta mempelajari perilaku secara perorangan maupun kelompok dalam masyarakat, dan bertanggung jawab.

E. Materi Perdagangan Internasional

1. Pengertian Perdagangan Internasional

Perdagangan internasional adalah perdagangan yang dilakukan oleh penduduk suatu Negara dengan penduduk Negara lain atas dasar kesepakatan bersama. Penduduk yang dimaksud dapat berupa antar perorangan, antar individu atau pemerintah suatu Negara dengan pemerintah Negara lain. Perdagangan antarnegara terdapat barang-barang keluar dan masuk dari suatu negara ke negara lain, artinya negara yang kelebihan barang akan mengirimkan barangnya ke negara lain. Mengirimkan atau menjual barang ke negara lain disebut ekspor. Negara pelaku ekspor disebut eksportir. Jika suatu negara kekurangan barang kebutuhan untuk memenuhinya memerlukan barang dari negara lain. Masuknya barang dari negara lain ini disebut impor. Negara pelaku impor disebut importir. Dengan demikian dalam perdagangan antarnegara terdapat arus barang keluar dan arus barang masuk. Secara

tidak langsung dalam perdagangan antarnegara terjadi tukar-menukar barang antar negara. Tukar menukar barang antar negara ini dilakukan dengan perantara uang.

Jadi, perdagangan internasional adalah proses pertukaran barang dan jasa antara dua negara atau lebih dengan tujuan mendapatkan keuntungan/laba. Pada dasarnya perdagangan Internasional muncul dilatar belakang oleh karena kemampuan menghasilkan barang antara negara yang satu dengan negara lain berbeda. Perbedaan inilah mendo Sumber daya alam yang dimiliki oleh masing-masing negara tidak sama dan mengakibatkan perbedaan hasil produksi dari negara tersebut. Keunggulan yang dimiliki oleh suatu negara dilihat dari keunggulan sumber daya alam dan faktor-faktor produksi lain sehingga biaya produksi lebih murah disebut keunggulan absolut (*absolut advantage*). Keunggulan absolut adalah kemampuan suatu negara untuk memproduksi barang atau jasa yang lebih efisien (murah) bila dibandingkan dengan negara lain.

Ketersediaan sumber daya alam memerlukan daya dukung kemampuan sumber daya manusia. Suatu negara yang mempunyai sumber daya manusia yang dilihat terutama dari segi kualitas maka akan menghasilkan barang dan jasa dengan mutu atau kualitas yang lebih baik. Hal ini juga termasuk dalam *absolut advantage*. Negara yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi akan mampu memproduksi barang dan jasa yang lebih banyak, bermutu dan efisien dibanding dengan negara yang tidak menguasainya. Ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menghemat biaya produksi, jumlah barang, dan kualitas barang. Keunggulan suatu negara yang dapat memproduksi barang dengan biaya produksi yang lebih murah dibandingkan negara lain juga disebut absolut advantage atau keunggulan mutlak.

Perbedaan budaya suatu negara akan sangat mempengaruhi barang yang dihasilkan. Misalnya, seni ukir dan batik Indonesia, merupakan daya tarik sendiri bagi negara lain untuk membeli barang tersebut. Demikian juga keramik China menjadi daya tarik tersendiri bagi negara lain. Perbedaan-perbedaan yang mempengaruhi perdagangan internasional yaitu perbedaan harga barang, perbedaan upah dan biaya produksi, dan perbedaan selera. Setiap perdagangan bertujuan untuk mencari keuntungan.

Dalam perdagangan internasional selain untuk mencari keuntungan, ada beberapa manfaat yang diperoleh, antara lain yaitu:

1. Setiap negara dapat memenuhi kebutuhan akan barang dan jasa.
2. Setiap negara dapat menciptakan spesialisasi produk yaitu membuat barang produksi yang khusus yang memiliki ciri khas yang tidak dapat dihasilkan oleh negara lain.
3. Penduduk dari negara yang melakukan perdagangan akan mendapatkan barang dengan mudah dan harga murah.
4. Mendorong kegiatan produksi, setiap negara berusaha memperluas pemasaran barang hasil produksi. Apabila pemasaran semakin luas, maka produksi dapat ditingkatkan sehingga permintaan terpenuhi.
5. Setiap negara dapat meningkatkan hubungan persahabatan antarnegara.
6. Kegiatan produksi dapat meningkatkan sehingga perusahaan bertambah maju dan membuka kesempatan kerja.
7. Pendapatan negara meningkat melalui perolehan devisa hasil ekspor.

8. Mendorong kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi karena masing-masing negara ingin meningkatkan kualitas dan kuantitas barang.
9. Mendorong pertumbuhan ekonomi dan menyerap banyak tenaga kerja sehingga dapat mengurangi pengangguran.

Di samping manfaat yang dapat diperoleh dari perdagangan internasional, ada beberapa hambatan yang terjadi dalam perdagangan internasional. Hambatan perdagangan internasional menyangkut harga barang luar negeri lebih murah dari hasil produksi dalam negeri, bea masuk yang tinggi, adanya proteksi, adanya kuota, adanya peraturan, dumping, pertentangan politik, dan peperangan.

- a. Proteksi, adalah kebijakan pemerintah untuk melindungi produksi dalam negeri merupakan hambatan perdagangan internasional.
- b. Kuota, adalah kebijakan untuk membatasi jumlah ekspor dan impor barang dari suatu negara. Dengan kebijakan kuota, barang impor tertentu dibatasi dalam jumlah dan volumenya.
- c. Tarif, adalah kebijakan pajak atas barang impor dan ekspor. Kebijakan tarif ini dengan tujuan dapat meningkatkan devisa negara, juga dimaksudkan untuk melindungi produk dalam negeri.
- d. Politik dumping, adalah kebijakan menjual barang di luar negeri lebih murah daripada di dalam negeri. Kebijakan ini bertujuan untuk meningkatkan devisa negara.

2. Faktor Pendorong

Faktor produksi leluasa di dalam negeri, tetapi tidak antar Negara. Ada beberapa kasus, dimana untuk peroleh barang-barang baku mudah didapatkan di dalam negeri, tetapi tidak leluasa jika dijual ke Negara lain. Adapun teori klasik lain, misalnya tentang distribusi pendapatan tidak berubah, tidak ada perubahan teknologi dan perdagangan dilaksanakan atas dasar barter. Berdasarkan perspektif perdagangan internasional, terdapat beberapa faktor penyebab.

Berikut adalah faktor penyebabnya yaitu:

a. Revolusi informasi dan transportasi.

Faktor perdagangan internasional banyak berubah ketika kemajuan teknologi dan informasi tumbuh semakin pesat. Dimana kini sudah banyak sistem berbasis komputer dan internet super cepat dan memudahkan dalam pemrosesan data.

b. Interdependensi kebutuhan

Setiap Negara memiliki selling point yang berbeda, nah interdependensi kebutuhan itu sendiri diperhatikan dari aspek-aspeknya. Misalnya, ada yang ditinjau dari sumber daya manusianya, teknologi dan sumber daya manusia yang dimiliki oleh suatu Negara akan memberikan dampak ketergantungan antar Negara.

c. Liberalisasi ekonomi

Hampir setiap Negara memiliki ketertarikan tersendiri. Baik dalam perdagangan maupun dalam bentuk kerjasama. Ketertarikan masing-masing Negara inilah yang akan tidak dimiliki Negara lain. Atas dasar ketidakmilikan maka peluang menjalin kerjasama untuk memenuhi kebutuhan Negara sangat besar.

d. Asas keunggulan komparatif

Setiap Negara pasti memiliki keunggulannya masing-masing. Dikatakan unggul apabila Negara tersebut memiliki sesuatu yang tidak dimiliki oleh Negara lain. Konteks keunggulan yang dimaksud adalah sumber yang berkaitan dengan pendapatan bagi Negara tersebut.

e. Kebutuhan Devisa Negara

f. Faktor terakhir dari perdagangan internasional adalah memenuhi kebutuhan devisa. Kebutuhan devisa sebuah Negara yang baik harus memiliki cadangan devisa. Tujuan cadangan devisa tersebut dapat digunakan untuk melakukan pengembangan dan pembangunan.

3. Tujuan Perdagangan Internasional

a. Menaikkan Devisa Negara

Tujuan paling besar dari perdagangan internasional adalah mampu menaikkan devisa Negara. Imbas dari Negara mendapatkan nilai deviasi lebih tinggi akan mempengaruhi ke arah positif. Misalnya, dapat mempengaruhi di aspek pertumbuhan ekonomi, mempengaruhi stabilitas harga barang yang di ekspor dan mempengaruhi eksistensi tenaga kerja.

b. Memenuhi Kebutuhan Manusia

Tujuan lain adalah, mempengaruhi kebutuhan orang banyak. Konteks orang banyak tidak atas dasar per lembaga atau per perusahaan yang melakukan ekspor. Tetapi masyarakat secara keseluruhan dari Negara tersebut. Terutama orang-orang yang memang membutuhkan produk tersebut. Dalam konteks besar, maka pemenuhan kebutuhan manusia ini karena disebabkan di negara lain tidak

memiliki produk atau sumber bahan baku, untuk mendapatkannya dibutuhkan tersebut, maka harus mendapatkannya dari Negara lain.

c. Mendapatkan Penghasilan

Bentuk penghasilan yang dimaksud bisa berbentuk keuntungan internal maupun keuntungan eksternal. Keuntungan internal adalah keuntungan yang akan dirasakan oleh pihak perusahaan, sedangkan keuntungan eksternal adalah keuntungan spesialisasi.

d. Memperluas Pasar

Perdagangan internasional juga bertujuan untuk memperluas pasar. Bagi pengusaha atau pabrik yang memproduksi pasti akan memperhatikan jumlah produk yang akan diproduksi. Dan setiap perusahaan hanya memproduksi berdasarkan permintaan saja. Jika pasar bisa dikembangkan lebih luas, dan permintaan naik, maka pihak perusahaan pun juga baru dapat meningkatkan produksi produk.

e. Transfer Teknologi Modern

Sekarang perdagangan internasional tidak sekedar mengekspor dalam bentuk barang saja. tetapi juga dalam bentuk teknologi modern. Misalnya, Negara maju yang baru menciptakan hasil produksi terbaru, dikirimkan ke Negara-negara yang membutuhkan untuk meningkatkan kualitas dan kapabilitas.

f. Meningkatkan Kemakmuran Masyarakat

Hal ini berkaitan dengan devisa. Ketika devisa naik, maka diharapkan Negara tersebut bisa memakmurkan rakyatnya. Misalnya dengan menambah lapangan pekerjaan atau dengan program yang sesuai dengan kebijakan pemerintah itu sendiri.

F. Hasil Belajar

Hasil belajar mengacu pada prestasi dan tujuan siswa setelah melalui proses pembelajaran hal Ini termasuk pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperoleh siswa melalui interaksi dengan materi pelajaran dan lingkungan belajar. Secara keseluruhan, hasil pembelajaran mencerminkan prestasi individu perolehan pengetahuan, keterampilan dan sikap diharapkan pada proses pembelajaran tertentu, dan berfungsi sebagai kriteria untuk mengevaluasi efektivitas proses dan sebagai dasar untuk pengembangan dan peningkatan.

Hasil Belajar adalah penilaian terhadap proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan belajar siswa. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai proses kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui apakah program pembelajaran yang dilaksanakan telah berhasil atau tidak, diperoleh dari usaha siswa sendiri berdasarkan kemampuan yang mereka miliki. Dengan demikian, seseorang dapat mengartikan hasil belajar sebagai upaya sadar yang dilakukan oleh siswa dengan bukti mendapatkan umpan balik atas daya serap siswa terhadap materi yang ditandai dengan peningkatan atau hasil belajar dalam pembelajaran.

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang

dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, efektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021).

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang dengan serangkaian kegiatan dalam mencapai perubahan tingkah laku, pengetahuan, kepribadian, keterampilan yang diakibatkan oleh terjadinya interaksi antara individu dengan individu kelompok dan individu dengan lingkungan sebagai hasil pengalaman.

Tujuan proses pembelajaran pada hakikatnya adalah sejumlah hasil yang menunjukkan bahwa peserta didik telah melakukan kegiatan pembelajaran, yang umumnya meliputi pengetahuan peserta didik, keterampilan peserta didik, dan sikap yang baru. Hal ini sesuai dengan pendapat Abdurahman yang mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang menetap. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui kegiatan pembelajaran. Hasil belajar diperoleh dari evaluasi.

Proses pembelajaran terdiri dari empat unsur utama yaitu tujuan, bahan, media, dan alat penilaian. Tujuan sebagai arah dari proses pembelajaran pada hakikatnya adalah rumusan tingkah laku yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik setelah menerima atau menempuh pengalaman belajar. Bahan adalah seperangkat pengetahuan ilmiah yang dijabarkan dalam Kurikulum yang disampaikan untuk

dibahas dalam proses pembelajaran supaya tercapai tujuan yang telah ditetapkan. Media dan alat adalah cara atau teknik yang digunakan untuk mencapai tujuan. Penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan, dengan kata lain penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar peserta didik.

G. Penelitian Relevan

Penelitian relevan yang pernah dilakukan mengenai media pembelajaran *Uno Stacko* antara lain :

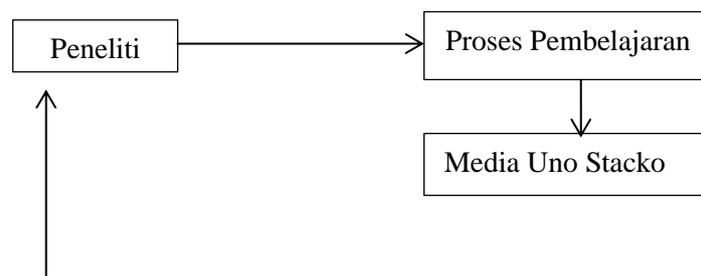
1. Skripsi yang berjudul “*efektifitas pembelajaran matematika melalui penerapan media usmat (Uno Stacko Matematika) pada siswa kelas V SD 15 Samata Kecamatan Bantaeng kabupaten Banteang*” penelitian ini dilakukan oleh Miftahul Jannah. Dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa melalui penerapan pembelajaran media USMAT (*Uno Stacko Matematika*). Dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa kelas V SD Samata Kecamatan Bantaeng Kabupaten Banteang setelah pembelajaran matematika menggunakan media USMAT (*Uno Stacko Matematika*) termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata 80,729 dan standar deviasi 0,55. Dari hasil tersebut ketuntasan hasil belajar secara klasikal telah terpenuhi yaitu $\geq 75\%$ dengan presentase hasil belajar klasikal 84,615%. Untuk nilai gain ternormalisasi 0,55 berada dalam kategori sedang.
2. Skripsi yang berjudul “*Pengaruh permainan Uno Stacko terhadap peningkatan fungsi kognitif lansia di griya usila santo yosef Surabaya*” Penelitian ini dilakukan oleh Muhammad Roziqin. Dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa

melalui penerapan media *Uno Stacko* terdapat peningkatan fungsi kognitif pada lansia setelah pemberian intervensi permainan *Uno Stacko* pada lansia setelah terdapat perbedaan nilai fungsi kognitif sebelum dan setelah diberikan intervensi tersebut di Griya Usila Santo Yosef Surabaya.

Dua penelitian di atas, memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian dan pengembangan yang akan peneliti laksanakan. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama melakukan pengembangan media berupa *Uno Stacko*. Terkait materinya baik sejarah secara khusus maupun IPS secara umum. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada lokasi dan tujuan yang akan dicapai. Penelitian ini terkait dengan materi IPS yang diterapkan pada pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP).

H. Kerangka Berfikir

Keberhasilan dari proses belajar mengajar didalam kelas tidak lepas dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Siswa kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi memiliki hasil belajar IPS yang masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Media pembelajaran yang digunakan guru masih belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi. Peneliti memilih media pembelajaran *Uno Stacko* sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan peserta didik bisa meningkatkan semangat belajar sehingga prestasi belajar siswa menjadi lebih baik.





Gambar 2. Peta Konsep Kerangka Berfikir

Langkah-langkah peta konsep kerangka berfikir

- A. Peneliti sebelum menggunakan media *Uno Stacko* peneliti terlebih dahulu memulai pembelajaran diawali dengan berdoa, absen dan menjelaskan materi yang akan dibahas
- B. Peneliti memulai proses pembelajaran dengan menjelaskan materi secara rinci dan selanjutnya peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok
- C. Setelah itu peneliti meminta perwakilan kelompok maju kedepan untuk hompimpa terlebih dahulu, sebagai penentu siapa yang pertama memulai menggunakan media *Uno Stacko*
- D. Media *Uno Stacko* disusun seperti menara di meja, lalu siswa yang pertama memulai mengambil salah satu media *Uno Stacko* secara acak selanjutnya, bagi kelompok yang merobohkan balok *Uno Stacko* maka kelompok tersebut yang akan mendapatkan pertanyaan dari peneliti.

I. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:96) Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang ada pada sebuah penelitian. Karena sifatnya yang masih berupa dugaan, maka perlu dibuktikan kebenarannya melalui data empiric yang berhasil dikumpulkan. Adapun hipotesis dalam penelitian ini dapat ditulis sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh media *Uno Stacko* terhadap hasil belajar IPS kelas IX SMP
Laboratorium STKIP Kota Jambi.

H_a : Terdapat pengaruh media *Uno Stacko* terhadap hasil belajar IPS kelas IX SMP
Laboratorium STKIP Kota Jambi.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2020), deskriptif kuantitatif adalah salah satu metode dalam penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau menguraikan fenomena yang diteliti secara objektif dengan menggunakan data kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *uno stacko* terhadap hasil belajar dan respon siswa setelah mengikuti proses pembelajaran IPS di kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi.

B. Waktu Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi yang dimana waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023, yaitu pada bulan Maret 2023.

C. Desain Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi yang berjumlah 30 orang. Masalah yang akan di ukur pada penelitian ini yaitu “Media *Uno Stacko* terhadap hasil belajar siswa” variabel bebas (X) adalah media *Uno Stacko*, variabel terkait (Y) adalah hasil belajar siswa.

Bentuk desain pada penelitian ini adalah, sebagai berikut :



Gambar 3. *Desain Penelitian*

Keterangan :

X : *Media Uno Stacko*

Y : Hasil Belajar

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2020:126) populasi adalah keseluruhan elemen yang akan digunakan sebagai generalisasi atau rata. Elemen populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diukur, yaitu dipelajari. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMP Laboratorium STIKP Kota Jambi yang terdaftar pada tahun 2022/2023.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan ciri-ciri yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono 2020:127). Sampel yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan sebanyak 30 orang. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan tingkat yang ada dalam populasi itu.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan pada penelitian yaitu angket, wawancara, observasi.

1. Angket

Angket adalah salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian yang menggunakan daftar pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden. Angket dapat berupa kertas berisi pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada responden untuk diisi secara tertulis, atau dapat berbentuk elektronik yang disebarluaskan melalui media *online*. Angket penelitian ini diberikan kepada siswa kelas IX yang merupakan sampel pada penelitian ini.

2. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data dalam penelitian yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden. Dalam wawancara, peneliti melakukan pertanyaan dan mendengarkan tanggapan atau jawaban dari responden secara verbal. Wawancara dapat dilakukan secara tatap muka, melalui telepon, atau melalui media komunikasi online.

Proses wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran IPS kelas IX di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi yaitu Cicilia Adriani, S.Pd. Dalam kegiatan wawancara ada beberapa pertanyaan yang akan ditanyakan oleh peneliti guna untuk menggali informasi dan fakta di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi. Yang menjadi objek wawancara adalah guru mata pelajaran IPS yang berkaitan langsung dengan peserta didik dikelas IX agar bisa mengetahui masalah dan kebutuhan siswa di SMP Laboratorium Kota Jambi sebelum pengaruh media pembelajaran *Uno Stacko*.

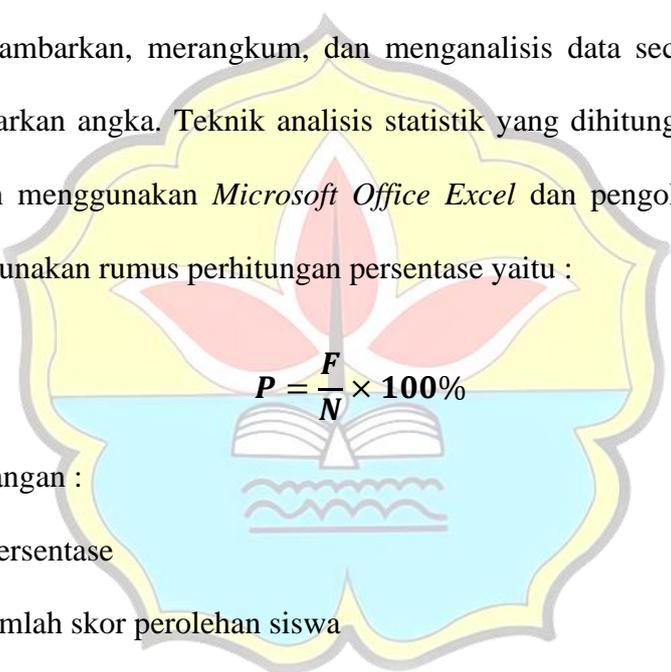
3. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung untuk mengetahui kondisi kelas sebelum menerapkan media pembelajaran *Uno Stacko* maupun setelah media pembelajaran tersebut.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis Statistik Deskriptif. Statistik deskriptif adalah cabang statistik yang bertujuan untuk menggambarkan, merangkum, dan menganalisis data secara numerik atau berdasarkan angka. Teknik analisis statistik yang dihitung dalam penelitian dengan menggunakan *Microsoft Office Excel* dan pengolahan data angket menggunakan rumus perhitungan persentase yaitu :


$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Jumlah skor perolehan siswa

N = Banyak responden

Sedangkan untuk kriteria yang digunakan dalam menentukan kategori kualitas dari pengaruh media *Uno Stacko* terhadap hasil belajar setelah proses pembelajaran IPS dapat dilihat seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Kriteria Kategori Kualitas Dari Pengaruh Media Uno Stacko Terhadap Hasil Belajar

Persentase	Kriteria
76 % - 100 %	Sangat Efektif
51 % - 75 %	Cukup Efektif
26 % - 50 %	Kurang Efektif
0 % - 25 %	Tidak Efektif

2. Analisis Data Korelasi

Analisis korelasi digunakan untuk mengetahui besarnya hubungan antara variabel lainnya. Besar kecilnya hubungan tersebut diterapkan melalui keefektifan korelasi. Apakah benar ada pengaruh media *Uno Stacko* terhadap hasil belajar IPS kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi T.A 2022/2023.

Adapun rumus analisis korelasi yang digunakan yaitu analisis product moment sebagai berikut:

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

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi variabel x dan variabel y

n = jumlah subjek (siswa sebagai sampel)

x = variabel x (media pembelajaran berbasis)

y = variabel y (hasil belajar siswa)

Hadi, (1979:310)

3. Uji Hipotesis (uji-t)

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *Uno Stacko* terhadap hasil belajar. Rumus yang digunakan untuk mengetahui pengaruh adalah:

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

Sugiyono, (2010: 187)



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian tentang pengaruh media *Uno Stacko* terhadap hasil belajar siswa yang diperoleh melalui angket yang disebarakan kepada siswa kelas VIII 10 sebanyak 26 di SMP Negeri 1 Binamu. Berdasarkan hasil angket yang diperoleh kemudian dideskripsikan melalui analisis dekriptif kuantitatif data angket siswa SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi dianalisis dengan menggunakan teknik frekuensi (*f*) dan teknik presentase (%)

1. Hasil Observasi

a. Observasi Aktivitas Guru

Aktivitas guru pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media *Uno Stacko* dapat dilihat pada aspek yang diobservasi yang dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung skor hasil observasi pada pembelajaran selama 3 kali pertemuan. Hasil observasi aktivitas guru pada saat mengajar di kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi.

Hasil observasi aktivitas guru pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Kegiatan Guru Dalam Menggunakan Media *Uno Stacko*

No.	Aspek Yang di Observasi	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1.	Skor maksimal	7	7	7
2.	Skor persentase	700 %	700 %	700 %
3.	Persentase rata-rata	100 %	100 %	100 %

Sumber : Hasil Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan dari hasil observasi aktivitas guru pada tabel 4.1 bahwa pertemuan I – III proses pembelajaran yang dilaksanakan pada saat penggunaan media *Uno Stacko* menunjukkan bahwa skor semua aspek yang dinilai, skor maksimal yang dicapai pada pertemuan I - III sebesar 7, skor persentase yang dicapai pada pertemuan I – III sebesar 700% dan skor persentase rata-rata yang dicapai pada pertemuan I – III sebesar 100%.

b. Aktivitas Observasi Siswa

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan media *Uno Stacko* selama 3 pertemuan. Hasil observasi aktivitas belajar siswa dari 26 siswa di kelas IX di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi pada saat pembelajar berlangsung.

Hasil observasi siswa pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Menggunakan Media *Uno Stacko*

No.	Aspek Yang di Observasi	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1.	Jumlah persentase	449	553	597
2.	Jumlah persentase rata-rata	64,7 %	79 %	85,2 %

Sumber : Hasil observasi aktivitas siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada tabel 4.2 bahwa jumlah persentase pada pertemuan I selama pembelajaran berlangsung sebesar 449 dan jumlah persentase rata-rata sebesar 64,7% maka kategori pada pertemuan I yang ditetapkan berada pada kategori (baik). Pada pertemuan II jumlah persentase sebesar 553 dan jumlah persentase rata-rata sebesar 79% maka kategori pada pertemuan II yang ditetapkan berada pada kategori (baik) dan pada pertemuan III jumlah persentase sebesar 597 dan jumlah persentase rata-rata sebesar 85,2% maka kategori pada pertemuan III yang ditetapkan berada pada kategori (sangat baik).

Dapat disimpulkan bahwa selama aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *Uno Stacko* dari pertemuan I – III dapat dikatakan meningkat dengan adanya media *Uno Stacko* dan indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

- a. Data angket Media *Uno Stacko* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Saya bisa merespon pelajaran IPS materi Perdagangan Internasional dengan menggunakan media *Uno Stacko*

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi (f)	Persentase (P)
1	Sangat Setuju	24	76,92
	Setuju	5	19,23
	Cukup Setuju	1	3,84
	Kurang Setuju	0	0
	Tidak Setuju	0	0
	Jumlah (N)		30

Diolah menggunakan *Microsoft Excel*

Bedasarkan hasil penelitian pada tabel menggambarkan dari 30 siswa yang menjawab sangat setuju 76,92%, yang menjawab setuju 19,23%, yang menjawab cukup setuju 3,84%, yang menjawab kurang setuju 0% dan yang menjawab tidak setuju 0%.

Tabel 5. Saya menyukai mata pelajaran IPS dengan materi Perdagangan Internasional yang di terapkan menggunakan media *Uno Stucko*

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi (f)	Persentase (P)
2	Sangat Setuju	23	80,76
	Setuju	6	11,53
	Cukup Setuju	1	7,69
	Kurang Setuju	0	0
	Tidak Setuju	0	0
	Jumlah (N)		30

Bedasarkan hasil penelitian pada tabel menggambarkan dari 30 siswa yang menjawab sangat setuju 80,76%, yang menjawab setuju 11,53%, yang menjawab cukup setuju 7,69%, yang menjawab kurang setuju 0% dan yang menjawab tidak setuju 0%.

Tabel 6. Saya selalu antusias untuk menguasai pelajaran IPS materi Perdagangan Internasional ketika menggunakan media *Uno Stacko*

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi (f)	Persentase (P)
3	Sangat Setuju	19	69,23
	Setuju	8	23,07
	Cukup Setuju	3	7,69
	Kurang Setuju	0	0
	Tidak Setuju	0	0
	Jumlah (N)	30	100

Bedasarkan hasil penelitian pada tabel 4.5 menggambarkan dari 30 siswa yang menjawab sangat setuju 69,23%, yang menjawab setuju 23,07%, yang menjawab cukup setuju 7,69%, yang menjawab kurang setuju 0% dan yang menjawab tidak setuju 0%.

Tabel 7. Saya selalu antusias untuk menguasai pelajaran IPS materi Perdagangan Internasional ketika menggunakan media *Uno Stacko*

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi (f)	Persentase (P)
4	Sangat Setuju	25	80,76
	Setuju	5	19,23
	Cukup Setuju	0	0
	Kurang Setuju	0	0
	Tidak Setuju	0	0

	Jumlah (N)	30	100
--	-------------------	-----------	------------

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.6 menggambarkan dari 30 siswa yang menjawab sangat setuju 80,76%, yang menjawab setuju 19,23%, yang menjawab cukup setuju 0%, yang menjawab kurang setuju 0% dan yang menjawab tidak setuju 0%.

Tabel 8. Saya merasa lebih menyukai pelajaran IPS setelah belajar dengan menggunakan media *Uno Stacko*

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi (f)	Persentase (P)
5	Sangat Setuju	25	69,23
	Setuju	1	7,69
	Cukup Setuju	4	23,07
	Kurang Setuju	0	0
	Tidak Setuju	0	0
	Jumlah (N)	30	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.7 menggambarkan dari 26 siswa yang menjawab sangat setuju 69,23%, yang menjawab setuju 7,69%, yang menjawab cukup setuju 23,07%, yang menjawab kurang setuju 0% dan yang menjawab tidak setuju 0%.

- b. Data angket Hasil Belajar dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 9. Apakah anda menyukai mata pelajaran IPS materi Perdagangan Internasional yang di terapkan menggunakan media *Uno Stacko*

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi (f)	Persentase (P)
	Sangat Setuju	25	84,61
	Setuju	4	11,53

1	Cukup Setuju	1	3,84
	Kurang Setuju	0	0
	Tidak Setuju	0	0
	Jumlah (N)	30	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.19 menggambarkan dari 30 siswa yang menjawab sangat setuju 84,61%, yang menjawab setuju 11,53%, yang menjawab cukup setuju 3,84%, yang menjawab kurang setuju 0% dan yang menjawab tidak setuju 0%.

Tabel 10. Saya bersemangat belajar IPS materi Perdagangan Internasional yang ditayangkan melalui media *Uno Stacko*

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi (f)	Persentase (P)
2	Sangat Setuju	20	69,23
	Setuju	8	23,07
	Cukup Setuju	2	7,69
	Kurang Setuju	0	0
	Tidak Setuju	0	0
	Jumlah (N)	30	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.20 menggambarkan dari 30 siswa yang menjawab sangat setuju 69,23%, yang menjawab setuju 23,07%, yang menjawab cukup setuju 7,69%, yang menjawab kurang setuju 0% dan yang menjawab tidak setuju 0%.

Tabel 11. Saya lebih berminat dalam mengikuti proses pembelajaran ketika menggunakan media *Uno Stacko*

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi (f)	Persentase (P)
	Sangat Setuju	24	80,76
	Setuju	6	19,23
	Cukup Setuju	0	0

3	Kurang Setuju	0	0
	Tidak Setuju	0	0
	Jumlah (N)	30	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.21 menggambarkan dari 30 siswa yang menjawab sangat setuju 80,76%, yang menjawab setuju 19,23%, yang menjawab cukup setuju 0%, yang menjawab kurang setuju 0% dan yang menjawab tidak setuju 0%.

Tabel 12. Saya tidak merasa bosan ketika proses belajar menggunakan media *Uno Stacko*

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi (f)	Persentase (P)
4	Sangat Setuju	24	80,76
	Setuju	6	19,23
	Cukup Setuju	0	0
	Kurang Setuju	0	0
	Tidak Setuju	0	0
	Jumlah (N)	30	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.29 menggambarkan dari 30siswa yang menjawab sangat setuju 84,61%, yang menjawab setuju 15,38%, yang menjawab cukup setuju 0%, yang menjawab kurang setuju 0% dan yang menjawab tidak setuju 0%.

Tabel 13. Manfaat penggunaan media *Uno Stacko* dapat saya rasakan

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi (f)	Persentase (P)
5	Sangat Setuju	20	76,92
	Setuju	10	23,07
	Cukup Setuju	0	0
	Kurang Setuju	0	0

	Tidak Setuju	0	0
	Jumlah (N)	30	100

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.30 menggambarkan dari 26 siswa yang menjawab sangat setuju 76,92%, yang menjawab setuju 23,07%, yang menjawab cukup setuju 0%, yang menjawab kurang setuju 0% dan yang menjawab tidak setuju 0%.

3. Hasil Analisis Data Korelasi

Tabel 14. Interpretasi Data

Koefisien Korelasi r_{xy}	Tingkat Hubungan
0,80-1,00	Sangat Kuat
0,60-0,79	Kuat
0,40-0,59	Sedang
0,20-0,39	Rendah
0,01-0,19	Sangat Rendah
0,00	Tidak Berkorelasi

(Iskandar, 2013:170)

Berdasarkan hasil perhitungan pada angket yang telah dibagikan kepada 30 siswa kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi dengan analisis yang menggunakan product moment. Dengan memperhatikan besarnya R_{xy} yaitu 0,745 yang berada 0,60 hingga 0,79, maka dapat dikatakan tingkat hubungan korelasi kuat dan $N = 30$ maka $r_{tabel} = 0,38882$. Ternyata nilai r hitung lebih besar daripada r_{tabel} sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

4. Hasil Uji Hipotesis (uji t)

Penggunaan media *Uno Stacko* memiliki pengaruh yang kuat terhadap minat belajar siswa. Setelah didapatkan pada r_{tabel} , kemudian dilakukan uji hipotesis (uji-t) untuk mengetahui signifikan hubungan antara media

pembelajaran berbasis video terhadap minat belajar dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}t &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\ &= \frac{0,745\sqrt{26-2}}{\sqrt{1-0,745^2}} \\ &= \frac{3,6}{0,7} \\ &= 5,14\end{aligned}$$

Maka didapatkan nilai t hitung selanjutnya dibandingkan dengan t tabel nilai t tabel pada df N = 2.064 pada taraf signifikan 5%, berarti nilai t hitung lebih besar dari pada t tabel. Bahwa Adanya pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran berbasis video terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi nilai hipotesa alternatifnya di terima.

B. Pembahasan

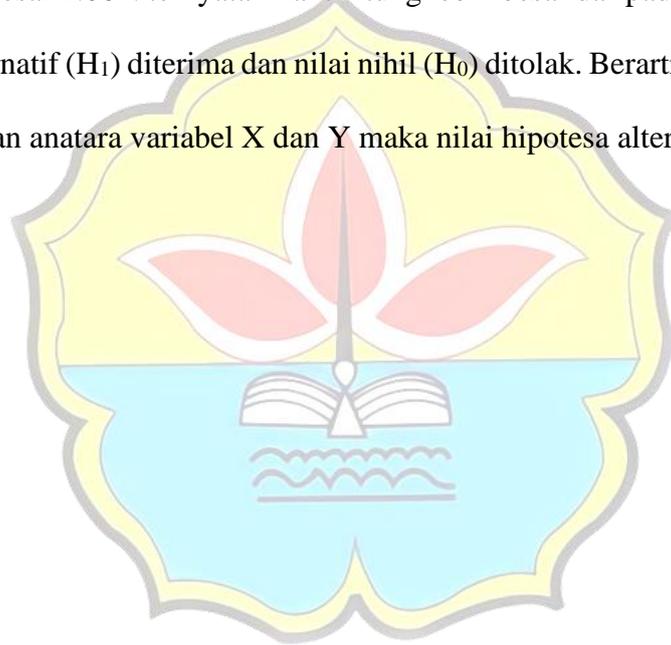
Berdasarkan hasil data nilai rxy maka penulis memberikan interpretasi data terhadap angka indeks korelasi *product moment* interpretasi dengan cara sederhana atau secara kasar terhadap rxy, ternyata angka korelasi antara variabel X dan Y tidak bertanda negatif, berarti diantara kedua variabel tersebut terdapat korelasi positif, korelasi yang berjalan searah. Dengan memperhatikan besarnya rxy (yaitu 0,745) yang berkisar antara 0,60 hingga 7,99 tingkat korelasi positif antara variabel X dan Y termasuk variabel yang hubungannya kuat. Dan N = 26 maka r tabel = 0,3882. Nilai r hitung lebih besar dari r tabel maka H₁ diterima.

Kemudian dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui terdapat pengaruh signifikan atau tidak antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) dapat diketahui dengan menguji t signifikan dengan kriteria pengujian:

Jika $t_{hit} > t_{tabel} = H_1$ diterima

Jika $t_{hit} < t_{tabel} = H_0$ ditolak

Berdasarkan perhitungan pengujian signifikan dapat diketahui nilai t hitung ternyata lebih besar jika dibandingkan dengan nilai t tabel pada taraf 5% yaitu signifikan sebesar 2.064. ternyata nilai t hitung lebih besar daripada nilai t tabel maka hipotesa alternatif (H_1) diterima dan nilai nihil (H_0) ditolak. Berarti terdapat pengaruh yang signifikan anantara variabel X dan Y maka nilai hipotesa alternatifnya di terima.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan perhitungan angket yang telah dibagikan kepada 30 siswa kelas IX di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi dengan analisis yang menggunakan *product moment*. Dengan memperhatikan besarnya R_{xy} yaitu 0,745 yang berada 0,60 hingga 7,99 maka dapat dikatakan tingkat hubungan korelasi kuat. perhitungan pengujian signifikan dapat diketahui nilai t_{hit} (0,745) ternyata lebih besar jika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf 5% yaitu signifikan sebesar 0.3882. ternyata nilai t_{hit} lebih besar daripada nilai t_{tabel} maka hipotesa alternatif (H_a) diterima dan nilai nihil (H_0) ditolak. Berarti terdapat pengaruh positif yang signifikan antara variabel X dan Y.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Uno Stacko* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), maka peneliti merasa perlu memberi saran sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *Uno Stacko* merupakan salah satu pembelajaran yang perlu didukung pelaksanaannya di sekolah.
2. Penelitian ini bisa menjadi referensi peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian dengan permasalahan yang relatif sama diharapkan dapat melanjutkan penelitian untuk mendapatkan temuan yang lebih signifikan.



DAFTAR PUSTAKA

Firmansyah, Dani. 2006. “Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika”, Jurnal Pendidikan Unsika.

Hilmi, Muhammad Zoher. 2013. “Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah”, Jurnal Ilmiah Education.

Jannah, Miftahul. 2020. “Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Media USMAT (Uno Stacko Matematika) Pada Siswa Kelas V SD 15 Smata”, Sarjana (S1), Universitas Muhammadiyah Makassar.

Junaedy, Andri Gunawan. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Uno Stacko Sains Pada Materi Tekanan Zat Untuk Siswa Kelas VIII SMP/MTS”, Sarjana (S1), Universitas Islam Negeri Kiai haji Achmad Sidiq Jember.

Kumala, Siti Ayu. Dkk. 2016. “Pengembangan Media pembelajaran Menggunakan Uno Satcko Pada Materi Fisika Kelas X”, Jurnal Of Physics Education.

Meiputra, Danueka. 2020. “Permainan Uno Satcko Terhadap Keterampilan Interaksi Sosial Anak Tunagrahita Ringan”, Universitas Negeri Surabaya.

Miftah, M. 2013. “Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa”, Jurnal Kwangsan.

Nurfadhillah, Septy. Dkk. 2018. “ Media Pembelajaran”, Universitas Muhammadiyah Tangerang.

Nurhadi. 2015. “Teori Kognitivisme Aplikasinya Dalam Pembelajaran”, Jurnal Edukasi dan Sains.

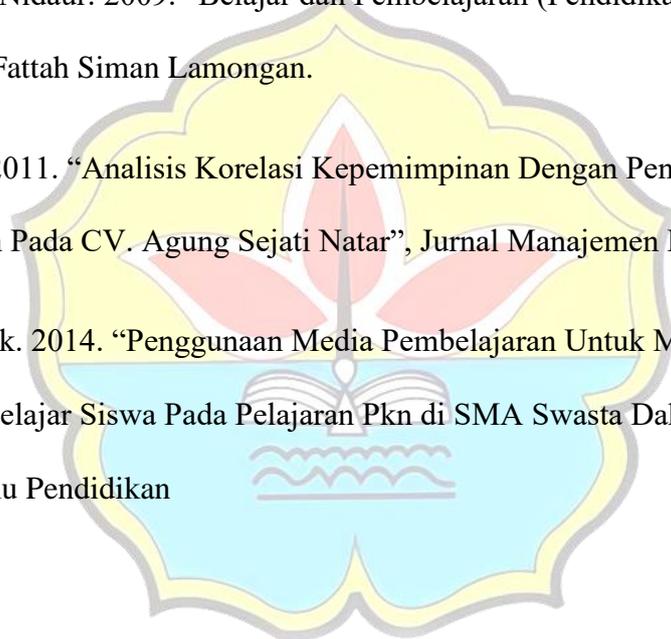
Nurhadi. 2014. “Teori Kognitivisme Aplikasinya Dalam pembelajaran”, jurnal Edukasi Sains.

Prihatnani, Erlina. Dkk. 2009. “Pengembangan Media Pembelajaran USH (Uno Stacko Hitung)”, Jurnal Pendidikan Matematika.

Rohmah, Annisa Nidaur. 2009. “Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar)”, Jurnal STIT Al-Fattah Siman Lamongan.

Tantriani, Wita. 2011. “Analisis Korelasi Kepemimpinan Dengan Pengembangan Kerja Karyawan Pada CV. Agung Sejati Natar”, Jurnal Manajemen Mandiri.

Zaki, Ahmad. Dkk. 2014. “Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pkn di SMA Swasta Dakussa' Addah”, Jurnal Ilmu Pendidikan



LAMPIRAN DOKUMENTASI





RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

K 13

Sekolah : SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Materi Pokok : Perdagangan Internasional

Kelas : IX (sembilan)

Alokasi Waktu : 2 Jam

A. KOMPETENSI INTI

KI. 1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
KI. 2	Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
KI. 3	Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
KI. 4	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.3 Menganalisis ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat.	3.3.1 Menjelaskan pengertian perdagangan internasional 3.3.2 Menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi perdagangan internasional 3.3.3 Menjelaskan manfaat perdagangan internasional 3.3.4 Menjelaskan hambatan perdagangan internasional

<p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang ketergantungan antar ruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat.</p>	<p>4.3.1 Menyajikan hasil analisis perdagangan internasional</p>
--	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu :

1. Menjelaskan pengertian perdagangan internasional dengan lancar.
2. Menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi perdagangan internasional dengan tepat.
3. Menjelaskan manfaat perdagangan internasional dengan tepat.
4. Menjelaskan hambatan perdagangan internasional dengan tepat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengertian Perdagangan Internasional
2. Faktor yang Mendorong Terjadinya Perdagangan Internasional
3. Manfaat Perdagangan Internasional
4. Hambatan Perdagangan Internasional

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- Model Pembelajaran : Inquiry
- Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya-jawab

F. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media :
 - Kertas
 - Lembar Kerja Siswa (LKS)
 - *UNO STACKO*
2. Alat/Bahan :
 - Papan tulis, spidol
 - Kertas HVS
3. Sumber Belajar :
 - Buku Sejarah Indonesia Kelas IX SMP/MTs, Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017
 - Buku lain yang menunjang
 - Internet

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan
<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berdoa untuk memulai pembelajaran. • Guru memeriksa kehadiran peserta didik. • Guru memberikan pemaparan materi sebelumnya. • Peserta didik menerima informasi tentang topik dan tujuan pembelajaran
Kegiatan Inti
<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan materi pelajaran • Guru menyampaikan cara bermain menggunakan media <i>Uno Stacko</i> • Guru menuliskan pertanyaan di kertas kecil dan kemudian kertas kecil tersebut pada <i>Uno Stacko</i> yang telah disiapkan • Peserta didik kertas maka menjawab pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru.
Penutup dan Umpan Balik
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi, pendekatan, dan model pembelajaran yang dilakukan. • Guru memberikan tugas berupa membuat klipping materi selanjutnya.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Jambi, Maret 2023
Guru Mata Pelajaran,

.....
NIP :

Hasni Quratul Ain
NIM : 1900887201020

LEMBAR PERTANYAAN

1. Apa yang dimaksud dengan perdagangan Internasional?

Jawaban:

Perdagangan Internasional adalah proses pertukaran barang dan jasa antara dua negara atau lebih dengan tujuan mendapatkan keuntungan/laba.

2. Apa tujuan dari perdagangan Internasional?

Jawaban:

Tujuan dilakukannya perdagangan Internasional adalah

- Menaikkan Devisa Negara
- Memenuhi Kebutuhan Manusia
- Mendapatkan Penghasilan
- Memperluas pasar
- Transfer Teknologi Modern
- Meningkatkan kemakmuran pasar

3. Apa keuntungan dari perdagangan Internasional?

Jawaban:

Dapat memperluas hasil produksi dalam negeri maupun luar negeri, suatu negara menjalin kerjasama dengan negara lain, adanya arus pertukaran barang dan jasa antar negara, Dan dalam suatu negara mudah mendapatkan barang yang tidak bisa dihasilkan didalam negeri.

4. Apa ciri-ciri perdagangan Internasional?

Jawaban:

Menggunakan mata uang asing yang telah disepakati serta memiliki ruang lingkup yang lebih luas dan tidak mengenal batas Negara.

5. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi perdagangan Internasional?

Jawaban:

Faktor terjadinya perdagangan Internasional

- Revolusi informasi dan transportasi
- Interdependensi kebutuhan
- Liberalisasi ekonomi
- Asas keunggulan komparatif
- Kebutuhan Devisa Negara

