

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* BERBASIS
TRADISI *MAPPADENDANG* DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS VII
DI MTs DDI CILELLANG KAB. BARRU**



OLEH:

**NURUL RAHMANIAH
NIM: 2220203887220022**

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2026

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* BERBASIS
TRADISI *MAPPADENDANG* DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS VII
DI MTs DDI CILELLANG KAB. BARRU**



OLEH:

**NURUL RAHMANIAH
NIM: 2220203887220022**

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) Pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2026

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran *Augmented Reality*
Berbasis Tradisi *Mappadendang* dalam Pembelajaran
IPS Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa
Kelas VII di MTs DDI Cilellang Kab. Barru

Nama Mahasiswa : Nurul Rahmaniah

NIM : 2220203887220022

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : B-2926/In.39/FTAR.01/PP.00.9/08/2025

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Nasruddin, M.Pd.

NIP : 19800429 202321 1 007



Mengetahui-,

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Akdar, M. Pd.I

NIP. 19761230 200501 2 002

PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran *Augmented Reality*
Berbasis Tradisi *Mappadendang* dalam Pembelajaran
IPS Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa
Kelas VII di MTs DDI Cilellang Kab. Barru

Nama Mahasiswa : Nurul Rahmaniah

NIM : 2220203887220022

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Penguji : B.2113/In.39/FTAR.01/PP.00.9/05/2026

Tanggal Kelulusan : 24 Juni 2026

Disetujui Oleh:

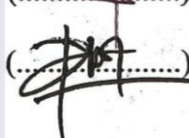
Nasruddin, M. Pd. (Ketua)

Drs. Abd. Rahman K, M. Pd. (Anggota)

Jumaisa, M. Pd. (Anggota)

()

()

()

Mengetahui,-

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Andar, M. Pd. I.

NIP: 19761230 200501 2 002

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
 الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ
 أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt., atas segala rahmat, hidayah, serta ilmu yang telah dianugerahkan-Nya. Berkat karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi sekaligus meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi besar Muhammad Saw., sang pembawa rahmat bagi seluruh alam, yang telah mengangkat derajat manusia dari lembah kemusyrikan menuju cahaya keimanan yang terhampar bagai permadani indah dalam naungan Islam.

Penulis menyampaikan rasa syukur dan terima kasih yang tulus, terutama kepada orang tua tercinta. Beliau lah yang senantiasa membimbing dengan kasih sayang, mengisi langkah dengan semangat, serta mengiringi setiap doa yang tulus dan tak pernah putus. Doa merekalah yang menjadi lentera di setiap kegelapan perjuangan penulis dalam menempuh pendidikan hingga titik ini. Tak lupa, penulis juga menyampaikan hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Nasruddin, M.Pd., selaku dosen pembimbing, atas segala arahan, kesabaran, dan bimbingan berharga yang telah diberikan dengan penuh ketulusan.

Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr Hj. Darmawati, M. Pd. sebagai Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.

2. Ibu Dr. A hdar, M. Pd.I. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah, atas pengabdianannya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa di Fakultas Tarbiyah.
3. Dosen Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah meluangkan waktunya dalam mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare.
4. Bapak Fuad Guntara, M. Pd. sebagai Ketua Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah.
5. Jajaran staf administrasi Fakultas Tarbiyah serta staf akademik yang telah membantu mulai dari awal proses menjadi mahasiswa baru sampai pengurusan berkas ujian penyelesaian studi.
6. Bapak Supriadi, S. Pd., MM. sebagai Kepala Madrasah dan segenap guru serta staf di MTs DDI Cilellang.
7. Bapak Drs. Abd. Rahman K., M.Pd dan Ibu Jumaisa, M.Pd. selaku penguji.
8. Keluarga tercinta penulis yang senantiasa memberikan kehangatan, dukungan dan pengertian selama penulis mengerjakan skripsi ini.
9. Kepada sahabat dan kawan seperjuangan di prodi Tadris IPS, teman-teman Himpunan, dan teman-teman KKN Desa Bila Riase tahun 2025.

Semoga Allah Swt membalas semua kebaikan dan bantuan yang telah diberikan dengan pahala yang berlipat ganda. Skripsi ini tentu masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu saya sangat terbuka terhadap kritik dan saran demi perbaikan dimasa mendatang.

Parepare, 04 Juni 2026

Penulis,


Nurul Rahmaniah
 2220203887220022

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Nurul Rahmaniah
NIM : 2220203887220022
Tempat/Tgl Lahir : Pallae, 18 Juli 2003
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis
Tradisi *Mappadendang* dalam Pembelajaran IPS Terhadap
Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa kelas VII di MTs
DDI Cilellang Kab. Barru.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya sendiri, apabila dikemudian hari terbukti bahwa tulisan saya adalah hasil duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain baik sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 04 Juni 2026

18 Dzulhijjah 1447 H

Penulis,



Nurul Rahmaniah

2220203887220022

ABSTRAK

Nurul Rahmaniah. *Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Tradisi Mappadendang dalam Pembelajaran IPS terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII di MTs DDI Cilellang Kab. Barru. (Dibimbing oleh Nasruddin)*

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah peserta didik menjadi salah satu persoalan penting dalam pembelajaran IPS. Kemampuan ini diperlukan agar peserta didik mampu memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan merumuskan solusi terhadap permasalahan sosial secara kritis dan rasional. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dalam pembelajaran IPS terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII di MTs DDI Cilellang Kab. Barru, serta menganalisis perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah antara siswa yang menggunakan media *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental tipe *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri dari 22 siswa pada kelas eksperimen dan 22 siswa pada kelas kontrol. Instrumen penelitian berbentuk tes *two-tier multiple choice* yang diberikan sebagai *pretest* dan *posttest*, serta lembar observasi penggunaan media pembelajaran. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, N-Gain, uji Wilcoxon *Signed Rank Test*, dan uji Mann-Whitney U.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Berdasarkan hasil analisis data, terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan pemecahan masalah siswa yang tercermin pada nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,81 (kategori tinggi) dengan nilai *effect size* sebesar 0,88 (kategori efek besar). Selain itu, peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hal ini tercermin dari perbedaan rata-rata nilai N-gain, yaitu sebesar 0,81 pada kelas eksperimen dan 0,51 pada kelas kontrol dengan nilai $Z = -3,904$ dengan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000 ($p < 0,05$) dan *effect size* sebesar 0,59 (kategori efek besar).

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Tradisi *Mappadendang*, Kemampuan Pemecahan Masalah, Pembelajaran IPS

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	iii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
TRANSLITERASI DAN SINGKATAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Tinjauan Penelitian Relevan	9
B. Tinjauan Teori.....	14
C. Kerangka Pikir	34
D. Hipotesis.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	36

B. Lokasi dan Waktu Penelitian	37
C. Populasi dan Sampel	38
D. Teknik Pengumpulan dan Pengolaan Data	39
E. Definisi Operasional Variabel.....	41
F. Instrumen Penelitian.....	43
G. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Penelitian	58
B. Pembahasan.....	76
BAB V PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	I
LAMPIRAN.....	V
BIODATA PENULIS	LII

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan dengan Penelitian yang akan Dilakukan	12
3.1	Desain <i>Non-Equivalent Control Group</i>	37
3.2	Jumlah Siswa Kelas VII MTs DDI Cilellang Kab. Barru	38
3.3	Kisi-kisi Instrumen Tes <i>Two-Tier Multiple Choice</i>	39
3.4	Pedoman Penilaian Tes <i>Two-Tier Multiple Choice</i>	46
3.5	Hasil Uji Validitas Instrumen	48
3.6	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	50
3.7	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen	51
3.8	Hasil Uji Daya Beda Instrumen	54
3.9	Sebaran Butir Soal <i>Two-Tier Multiple Choice</i>	54
4.1	Frekuensi jenis kelamin	58
4.2	Hasil <i>Pretest Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	59
4.3	Statistik Deskriptif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	60
4.4	Tabel N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	62
4.5	Statistik Deskriptif N-Gain	64
4.6	Hasil Observasi Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Berbasis Tradisi <i>Mappadendang</i>	65
4.7	Hasil Uji Normalitas Data	68
4.8	Rank Uji Wilcoxon	70
4.9	Hasil Uji Wilcoxon <i>Signed Rank Test</i>	71
4.10	Rank Uji Mann-Withney U	74
4.11	Hasil Uji Mann-Whitney U	75

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Kerangka Pikir	34



DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
Lampiran 1	Modul Ajar Kelas Eksperimen	VI
Lampiran 2	Instrumen <i>Two-Tier Multiple Choice</i>	XI
Lampiran 3	Pedoman Penggunaan Media	XXVI
Lampiran 4	Lembar Observasi	XXVIII
Lampiran 5	Surat Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian	XXXII
Lampiran 6	Surat Rekomendasi Penelitian	XXXIII
Lampiran 7	Surat Keterangan Telah Meneliti	XXXV
Lampiran 8	Lembar Kerja Pretest	XXXVI
Lampiran 9	Lembar Kerja Posttest	XXXVIII
Lampiran 10	Tabulasi Data	XLI
Lampiran 11	Hasil Uji Instrumen	XLIII
Lampiran 12	Foto Dokumentasi	XLIX

TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

A. Transliterasi

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin disini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf latin beserta perangkatnya

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Ts	te dan sa
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	Dz	de dan zet
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet

س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ya
ص	Shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dhad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun.

Jika terletak di tengah atau di akhir, ditulis dengan tanda (‘‘).

2. Vokal

- Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagaiberikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	A	A
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dhomma	U	U

b) Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيَّ	Fathah dan Ya	Ai	a dan i
اَوَّ	Fathah dan Wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ:Kaifa

حَوْلَ: Haula

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ / نَا	Fathah dan Alif atau ya	Ā	a dan garis diatas
اِ / يَّ	Kasrah dan Ya	Ī	i dan garis di atas
اُ / نُو	Kasrah dan Wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : māta

رَمَى : ramā

قِيلَ : qīla
يَمُوتُ : yamūtu

4. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *tamarbutah* ada dua:

- Tamarbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- Tamarbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *tamarbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tamarbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha* (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ : *rauḍahal-jannah* atau *rauḍatul jannah*
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnahal-fāḍilah* atau *al-madīnatulfāḍilah*
الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syaddah*(*Tasydid*)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbanā*
نَجَّيْنَا : *Najjainā*
الْحَقُّ : *al-haqq*
الْحَجُّ : *al-hajj*

نُعْم : *nu‘ima*

عَدُو : *‘aduwwun*

Jika huruf ع bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah ي maka ia litransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِي : *‘Arabi* (bukan *‘Arabiyy* atau *‘Araby*)

عَلِي : *‘Ali* (bukan *‘Alyy* atau *‘Aly*)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma‘arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْغُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>
أُمِرْتُ	: <i>Umirtu</i>

8. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *Sunnah*. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fīṭilāl-qur'an

Al-sunnahqablal-tadwin

Al-ibāratbi 'umum al-lafẓlābi khusus al-sabab

9. Lafẓal-Jalalah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudafilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دَيْنُ اللهِ : *Dīnullah*

بِالله : *billah*

Adapun *tamarbutah*di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓal-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *Humfīrahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*).

Contoh:

Wa māMuhammadunillārasūl

Inna awwalabaitinwudi‘alinnāsilladhībīBakkatamubārakan

Syahru Ramadan al-ladhūnzilafihal-Qur’an

Nasir al-Din al-Tusī

AbūNasral-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abūal-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: *Ibnu Rusyd*, *Abūal-*

Walīd Muhammad (bukan: *Rusyd*, *Abūal-Walid Muhammad Ibnu*)

NaşrḤamīdAbū Zaid, ditulis menjadi: *Abū Zaid*, *NaşrḤamīd* (bukan: *Zaid*,

NaşrḤamīdAbū)

B. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>subhānahūwata ‘āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu ‘alaihi wasallam</i>
a.s.	=	<i>‘alaihi al- sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun
QS .../...: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrāhīm/ ..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
بدون	=	بدون
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
بدون ناشر	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها / إلى آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karenadalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah peserta didik di Indonesia merupakan permasalahan empiris yang teridentifikasi melalui berbagai hasil asesmen internasional. Data *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa hanya sekitar 18% peserta didik Indonesia yang mencapai level 2 atau lebih dalam literasi Matematika, yaitu level minimum yang merepresentasikan kemampuan dasar dalam memecahkan masalah kontekstual. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik Indonesia belum mampu menggunakan pengetahuan yang dimilikinya untuk memahami, menganalisis, dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan situasi kehidupan nyata.¹ Kondisi ini menunjukkan masih rendahnya penguasaan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang menjadi kompetensi esensial dalam proses pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Kondisi tersebut semakin diperkuat oleh distribusi capaian kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Hasil PISA 2022 juga menunjukkan bahwa proporsi peserta didik Indonesia yang mencapai Level 5 dan 6, yaitu level yang merepresentasikan kemampuan analisis kompleks, evaluatif, dan reflektif berada pada persentase yang sangat rendah, bahkan mendekati nol persen. Sebaliknya, rata-rata

¹ OECD, *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*, (OECD Publishing, 2023), h. 2.

negara OECD mencapai sekitar 9% pada level tersebut.² Data ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran di Indonesia belum secara optimal mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*), khususnya kemampuan merumuskan dan mengevaluasi solusi terhadap permasalahan yang bersifat kompleks dan kontekstual.

Selain itu, lebih dari 60% peserta didik di Indonesia berada pada level 1 atau di bawahnya, yaitu level yang hanya menuntut pengenalan informasi dasar tanpa kemampuan mengaitkan konsep dengan konteks kehidupan sehari-hari. Peserta didik pada level ini belum memiliki kapasitas untuk menafsirkan fenomena sosial, memahami hubungan sebab-akibat, maupun mengambil keputusan berdasarkan penalaran logis.³ Kondisi ini tidak sejalan dengan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Secara konseptual, IPS dirancang sebagai mata pelajaran yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami dan merespons fenomena sosial secara rasional dan kritis. Pembelajaran IPS tidak hanya menekankan penguasaan konsep dan fakta sosial, tetapi juga menuntut kemampuan peserta didik dalam mengolah informasi, menalar hubungan antargejala sosial, serta merumuskan alternatif pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan masyarakat.⁴

Implementasi pembelajaran IPS di tingkat Madrasah Tsanawiyah belum sepenuhnya mencerminkan tujuan tersebut. Berdasarkan hasil observasi dan

² OECD, *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*, (OECD Publishing, 2023), h. 3.

³ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, "Pendidikan Di Indonesia: Belajar Dari Hasil PISA 2018" (Jakarta, 2019), h. 19.

⁴ Arif Purnomo and Ferani Mulianingsih, "Development of Higher Order Thinking Skill in Junior High School: Studies on Social Studies Teachers in Pekalongan City," in *6th International Conference on Education & Social Sciences (ICESS 2021)* (Atlantis Press, 2021), 26–30, h. 27.

wawancara di MTs DDI Cilellang kelas VII, pembelajaran IPS masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang bertumpuh pada metode ceramah serta penggunaan buku teks sebagai media dan sumber belajar utama.⁵ Pola pembelajaran ini cenderung menempatkan peserta didik sebagai penerima informasi secara pasif, sementara keterkaitan antara materi IPS dan realitas kehidupan sosial peserta didik belum dikembangkan secara optimal. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep IPS yang bersifat abstrak dan kompleks.

Kondisi tersebut berdampak pada terbatasnya kesempatan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir analitis dalam pembelajaran IPS. Di sisi lain, karakteristik materi IPS menuntut kemampuan menalar hubungan sebab-akibat, menafsirkan dinamika sosial, serta memahami konteks permasalahan secara komprehensif. Tuntutan ini belum diimbangi dengan strategi dan media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik Madrasah Tsanawiyah kelas VII, yang secara umum masih berada pada tahap transisi menuju operasional konkret.⁶

Pembelajaran yang kurang kontekstual dan minim dukungan visual cenderung mendorong peserta didik untuk menghafal konsep tanpa memahami keterkaitannya dengan realitas sosial. Kondisi ini berimplikasi pada kesulitan peserta didik dalam melakukan analisis kritis terhadap permasalahan sosial.⁷ Dengan demikian, pembelajaran IPS masih berorientasi pada kemampuan kognitif tingkat rendah dan

⁵ Mardawiah, Guru IPS, Wawancara di MTS DDI Cilellang Kab. Barru Tanggal 11 November 2025.

⁶ Annisa Mauliya, "Perkembangan Kognitif pada Peserta Didik SMP (Sekolah Menengah Pertama) Menurut Jean Piaget," *ScienceEdu* 2, no. 2 (2019): 86–91, h. 90.

⁷ Fuji Ochtaulia and Desy Safitri, "Strategi Pembelajaran Kontekstual dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPS," *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan* 3, no. 1 (2025): 85–97, h. 86-87.

belum optimal dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi terutama kemampuan pemecahan masalah. Hal ini menegaskan adanya kesenjangan antara tujuan ideal pembelajaran IPS dan realitas implementasinya di lapangan.

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan tersebut. Pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis visual dan interaktif, seperti *Augmented Reality*, berpotensi mendukung pembelajaran IPS melalui penyajian visualisasi konsep-konsep abstrak, penguatan keterkaitan antara materi dan konteks sosial, serta peningkatan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui interaksi dengan objek virtual yang terintegrasi dengan lingkungan nyata, *Augmented Reality* dapat membantu peserta didik membangun pemahaman konseptual yang lebih mendalam.⁸

Selain aspek teknologi, pembelajaran IPS juga perlu mengintegrasikan konteks kultural peserta didik sebagai sumber belajar. Tradisi *Mappadendang* sebagai salah satu kearifan lokal masyarakat Bugis memuat nilai-nilai sosial dan budaya yang relevan dengan materi IPS. Namun, berdasarkan kondisi empiris di MTs DDI Cilellang, tradisi *Mappadendang* belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran IPS. Peserta didik umumnya hanya mengenal tradisi tersebut secara simbolik, tanpa pemahaman mendalam mengenai proses, makna, serta relevansinya dalam kehidupan sosial masyarakat.⁹ Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran IPS menjadi penting untuk menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual, memperkuat pemahaman konsep, serta mendukung pengembangan kemampuan

⁸ Nurliana Nasution, *et al.*, *Augmented Reality dan Pembelajaran Di Era Digital* (Jakarta: PT Adab Indonesia, 2022), h.10.

⁹ Mardawiah, Guru IPS, Wawancara di MTs DDI Cilellang Kab. Barru Tanggal 11 November 2025.

pemecahan masalah sosial yang berakar pada realitas lingkungan peserta didik. Allah SWT berfirman dalam Q.S. Az-Zumar/23:27.

وَلَقَدْ صَرَبْنَا لِلنَّاسِ فِي هَذَا الْقُرْآنِ مِنْ كُلِّ مَثَلٍ لَعَلَّهُمْ يَتَذَكَّرُونَ^{٢٧}

Terjemahnya:

“Dan sungguh, telah kami jelaskan dalam Al-Qur’an ini segala macam perumpamaan untuk manusia agar mereka mengambil pelajaran.¹⁰”

Tafsir ayat tersebut menunjukkan bahwa penyampaian pesan dan pengetahuan perlu menggunakan perumpamaan yang beragam dan kontekstual agar mudah dipahami dan diinternalisasi oleh manusia. Perumpamaan berfungsi sebagai sarana untuk menjembatani konsep-konsep yang bersifat abstrak dengan realitas yang dekat dengan pengalaman manusia, sehingga mendorong proses pemahaman yang lebih mendalam dan reflektif.¹¹

Sejalan dengan prinsip tersebut, penggunaan media *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dalam penelitian ini dapat dipandang sebagai implementasi kontemporer dari konsep perumpamaan sebagaimana dimaksud dalam ayat tersebut. Melalui visualisasi dan interaksi yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal, media ini memungkinkan peserta didik memahami nilai-nilai kearifan lokal secara lebih komprehensif, tidak hanya pada tataran simbolik, tetapi juga pada aspek makna dan relevansinya dalam kehidupan sosial. Pemanfaatan media *Augmented Reality* berbasis kearifan lokal berpotensi menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna, sehingga peserta didik dapat mengembangkan

¹⁰ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019).

¹¹ Buya Hamka, *Tafsir Al-Azhar: Jilid 8* (Jakarta: Gema Insani, 2015), h. 31.

kemampuan berpikir tingkat tinggi, khususnya dalam menganalisis permasalahan sosial dan merumuskan alternatif penyelesaiannya.

Kajian mengenai pemanfaatan *Augmented Reality* dalam pembelajaran masih didominasi oleh mata pelajaran sains dan umumnya berfokus pada peningkatan motivasi atau hasil belajar kognitif. Penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran IPS, khususnya di tingkat Madrasah Tsanawiyah, masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji efektivitas media pembelajaran tersebut secara empiris.

Secara strategis, urgensi penelitian ini terletak pada upaya mensinergikan tiga agenda besar pendidikan, yaitu transformasi digital pembelajaran, penguatan kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan pelestarian kearifan lokal. Ketiga agenda tersebut sering kali berjalan terpisah dalam praktik pendidikan. Penelitian ini memposisikan *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* sebagai titik temu yang integratif, di mana teknologi tidak menghilangkan identitas budaya, melainkan justru memperkuat relevansi pembelajaran IPS dalam membentuk peserta didik yang kritis, berakar pada nilai lokal, dan adaptif terhadap tantangan sosial abad ke-21.

Berdasarkan kompleksitas permasalahan dan adanya celah penelitian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji efektivitas media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan pembelajaran IPS berbasis teknologi dan kearifan lokal, serta menjadi alternatif solusi pedagogis dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik di tingkat Madrasah

Tsanawiyah. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Tradisi *Mappadendang* dalam Pembelajaran IPS terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII di MTs DDI Cilellang Kab. Barru.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dalam pembelajaran IPS terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII di MTs DDI Cilellang Kab. Barru?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dalam pembelajaran IPS terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII di MTs DDI Cilellang Kab. Barru.
2. Untuk menganalisis perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran IPS dengan mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality* dan kearifan lokal sebagai media pembelajaran inovatif.
- b. Memperkaya khazanah penelitian tentang efektivitas media *Augmented Reality* berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, khususnya di tingkat Madrasah Tsanawiyah.
- c. Memberikan landasan empiris bagi pengembangan media pembelajaran yang memadukan teknologi imersif dengan nilai-nilai budaya lokal dalam konteks pendidikan IPS.

2. Manfaat Praktis

- a. Siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual melalui media *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang*.
- b. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menganalisis fenomena sosial melalui pembelajaran berbasis kearifan lokal.
- c. Siswa dapat mengenal dan memahami nilai-nilai tradisi *Mappadendang* sebagai bagian dari identitas budaya Bugis.
- d. Memberikan alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS bagi guru.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan uraian mendalam mengenai hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik atau permasalahan yang sedang diteliti, menjadi dasar dalam merancang pendekatan penelitian baru atau menyempurnakan penelitian yang sudah pernah dilakukan. Beberapa studi yang relevan dengan penelitian ini mencakup:

1. Penelitian Deritawati, Danil, dan Aldyza

Penelitian berjudul "Pengaruh Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa" tahun 2025. Penelitian menggunakan metode quasi-experimental design dengan pendekatan kuantitatif yang melibatkan siswa sekolah dasar sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPAS memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis data, terdapat peningkatan motivasi belajar siswa yang menggunakan *Augmented Reality* dengan skor rata-rata motivasi meningkat secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang substansial, di mana nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang menggunakan *Augmented Reality* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.¹²

¹² Deritawati *et al*, "Pengaruh Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pena Edukasi* 12, no. 1 (2025): 80–88.

2. Penelitian Syahrul Munir Kadir

Penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Materi Keragaman Flora dan Fauna di Indonesia Berbasis Android untuk Siswa Kelas VII SMP IT Bina Insan Parepare" tahun 2024. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi metode pengembangan Luther yaitu MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang mencakup 6 tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* yang diberi nama ARFNF (*Augmented Reality* Flora dan Fauna) berhasil dikembangkan dengan spesifikasi aplikasi Android berukuran 100 MB yang dapat dijalankan pada OS Android minimal versi 8.0. Aplikasi terdiri dari 3 menu utama yaitu menu petunjuk penggunaan, menu pengembang, dan menu play, serta dilengkapi dengan buku marker yang berisi 14 marker (8 fauna dan 6 flora Indonesia). Berdasarkan hasil validasi, media ARFNF memperoleh penilaian ahli materi sebesar 76% dengan kategori valid dan ahli media sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Hasil uji pengalaman pengguna menunjukkan bahwa secara keseluruhan respon pengguna $> 0,8$ yang berarti media ARFNF positif dan disukai oleh siswa, dengan indikator daya tarik mencapai rata-rata 1,62 kategori "Good", kejelasan 1,26 (di atas rata-rata), ketepatan 1,36 (di atas rata-rata), stimulasi 1,01 (di atas rata-rata), dan kebaruan 0,96 (di atas rata-rata).¹³

¹³ Syahrul Munir Kadir, 'Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Materi Keragaman Flora dan Fauna di Indonesia Berbasis Android Untuk Siswa Kelas VIII SMP IT Bina Insan Parepare.' (IAIN Parepare, 2025).

3. Penelitian Rachim, Salim, dan Qomario

Penelitian berjudul "Pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pendidikan Modern" tahun 2024. Penelitian menggunakan metode studi literatur dengan menganalisis berbagai penelitian terdahulu tentang implementasi *Augmented Reality* dalam konteks pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Augmented Reality* telah muncul menjadi teknologi inovatif yang prospektif untuk meningkatkan pengalaman belajar dengan menyajikan informasi tambahan dalam lingkungan fisik. Pemanfaatan *Augmented Reality* dalam konteks pembelajaran bukan sekadar tren, melainkan sebuah respons terhadap tuntutan zaman di mana siswa semakin terbiasa dengan lingkungan digital. *Augmented Reality* memberikan kemampuan untuk membawa konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, membuka pintu menuju pemahaman yang mendalam. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa *Augmented Reality* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan melalui visualisasi interaktif yang memungkinkan eksplorasi materi secara mendalam, meskipun tantangan-tantangan tertentu seperti ketersediaan infrastruktur dan kesiapan guru perlu diatasi dalam implementasinya.¹⁴

4. Penelitian Logayah, Salira, Kirani, Tianti, dan Darmawan

Penelitian berjudul "Pengembangan *Augmented Reality* Melalui Metode *Flash Card* sebagai Media Pembelajaran IPS" tahun 2023. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *flash card* untuk mata pelajaran IPS

¹⁴ Muhammad Rizali Rachim *et al.*, "Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pendidikan Modern," *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 1 (2024): 594–605.

kelas VII dengan fokus pada materi keragaman budaya Indonesia. Media dikembangkan menggunakan metode *Research and Development* model ADDIE dengan aplikasi Unity dan Vuforia SDK untuk *marker recognition*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Augmented Reality* berbasis *flash card* sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPS. Validasi ahli media memberikan skor 88%, validasi ahli materi 90%, dan validasi praktisi (guru) 85%, ketiganya dalam kategori sangat layak. Implementasi media di sekolah menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa yang sangat signifikan, dari hanya 3% siswa termotivasi sebelum menggunakan *Augmented Reality* menjadi 82% setelah implementasi. Aspek motivasi yang meningkat meliputi keinginan sukses (dari 15% menjadi 85%), kesadaran belajar (dari 8% menjadi 80%), ketekunan (dari 5% menjadi 78%), dan minat belajar (dari 3% menjadi 82%). Siswa menyatakan bahwa *Augmented Reality* berbasis *flash card* membuat pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan memudahkan pemahaman materi keragaman budaya.¹⁵

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan dengan Penelitian yang akan Dilakukan

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Penggunaan Teknologi <i>Augmented Reality</i> Dalam Pembelajaran	- Sama-sama menggunakan <i>Augmented Reality</i> sebagai media pembelajaran.	- Penelitian ini menggunakan <i>Augmented Reality</i> berbasis Tradisi <i>Mappadendang</i> (kearifan lokal Bugis), sementara penelitian

¹⁵ Dina Siti Logayah *et al.*, “Pengembangan *Augmented Reality* Melalui Metode *Flash Card* sebagai Media Pembelajaran IPS,” *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (2023): 326–38.

	IPAS Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa	- Sama-sama berfokus pada peningkatan kualitas pembelajaran.	Deritawati <i>et al.</i> tidak berbasis kearifan lokal. - Penelitian ini berfokus pada kemampuan pemecahan masalah siswa, sementara penelitian Deritawati <i>et al.</i> Berfokus pada motivasi belajar dan hasil belajar siswa.
2.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> Materi Keragaman Flora dan Fauna di Indonesia Berbasis Android untuk Siswa Kelas VII SMP IT Bina Insan Parepare	- Sama-sama menggunakan teknologi <i>Augmented Reality</i>. - Sama-sama berada pada ranah pendidikan IPS.	- Penelitian ini mengukur efektivitas penggunaan media <i>Augmented Reality</i> dalam pembelajaran IPS, sementara penelitian Syahrul fokus pada merancang, membuat, dan menguji media <i>Augmented Reality</i>. - Penelitian ini mengaitkan dengan kearifan lokal sementara penelitian syahrul tidak mengaitkan dengan kearifan lokal.
3.	Pemanfaatan <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran	Sama-sama menggunakan <i>Augmented Reality</i> sebagai media pembelajaran.	- Media pembelajaran yang digunakan berbasis kearifan lokal <i>Mappadendang</i>, sedangkan penelitian Rachim <i>et al.</i>

	Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pendidikan Modern		tidak berbasis kearifan lokal. - Penelitian Rachim <i>et al.</i> fokus pada keaktifan belajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada pemecahan masalah.
4.	Pengembangan <i>Augmented Reality</i> Melalui Metode <i>Flash Card</i> Sebagai Media Pembelajaran IPS	- Sama-sama menggunakan <i>Augmented Reality</i> sebagai media pembelajaran IPS. - Sama-sama meneliti di bidang pembelajaran IPS.	- Penelitian Logayah <i>et al.</i> menggunakan <i>Augmented Reality</i> berbasis <i>flash card</i>, penelitian ini menggunakan <i>Augmented Reality</i> berbasis Tradisi <i>Mappadendang</i>. - Penelitian Logayah <i>et al.</i> fokus peningkatan motivasi, penelitian ini fokus pada kemampuan pemecahan masalah.

Sumber: Diolah peneliti berdasarkan penelitian relevan

B. Tinjauan Teori

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari bahasa inggris, yaitu *Effective* yang berarti berhasil, tepat, atau manjur. Efektivitas merujuk pada kapasitas individu atau organisasi dalam menetapkan sasaran yang tepat dan menentukan sarana yang sesuai untuk mencapainya. Ditinjau dari pendapat ahli, Komaruddin mendefinisikan efektivitas sebagai ukuran yang menunjukkan sejauh mana tujuan dapat tercapai melalui suatu

usaha. Menurut Steers efektivitas merupakan cakupan usaha dari suatu program yang berfungsi sebagai sistem dengan sumber daya dan sasaran tertentu. Sementara itu, menurut Kamus Ilmiah Populer Kontemporer, efektivitas diartikan sebagai ketepatangunaan atau hal yang menunjang tercapainya tujuan.

S. P. Siagian mengemukakan bahwa efektivitas pada hakikatnya menekankan ketepatan dalam mencapai sasaran. Hal ini berarti bahwa suatu kegiatan dinilai efektif apabila sasaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan memanfaatkan sumber daya yang telah dialokasikan secara tepat guna.¹⁶

Dalam hal ini, efektivitas penelitian mengacu pada sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan atau digunakan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ketepatan sasaran tercermin dari kesesuaian media dengan dengan kompetensi yang ingin dicapai, sementara kesesuaian sarana terlihat dari bagaimana media tersebut dirancang, diterapkan, dan diintegrasikan dalam proses pembelajaran sehingga memberikan dampak optimal terhadap hasil belajar siswa.¹⁷

2. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen integral dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa.¹⁸ Arsyad mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam

¹⁶ Rheza Pratama, *Pengantar Manajemen* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h.9.

¹⁷ Ni Nyoman Resmi and Gede Suardana, *Pengantar Manajemen* (Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media, 2022), h.4.

¹⁸ M. Sahib Saleh et al., *Media Pembelajaran* (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023).

meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar karena kemampuannya untuk memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret.¹⁹

Munadi mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala bentuk alat atau sarana yang berfungsi untuk menyampaikan serta menyalurkan pesan pembelajaran dari sumber secara terencana dan sistematis. Melalui perencanaan yang matang dalam penggunaan media tersebut, dapat menciptakan suatu lingkungan belajar kondusif yang memungkinkan peserta didik sebagai penerima pesan dapat menjalani proses belajar secara lebih efisien dan efektif.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Kustandi dan Sutjipto mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu yang berfungsi untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan memperjelas makna pesan yang disampaikan. Keberadaan media ini memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal dan menyeluruh.²⁰

Berdasarkan analisis terhadap berbagai pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran dari sumber belajar kepada peserta didik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting dalam proses pembelajaran berupa:

- 1) Fungsi atensi, yaitu kemampuan media untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik agar terfokus pada materi pembelajaran, khususnya pada

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017).

²⁰ Deby Kurnia Dewi, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustakabarupress, 2024), h. 37.

makna yang disampaikan melalui unsur visual yang menyertai teks.

- 2) Fungsi afektif, yang tercermin dari meningkatnya ketertarikan dan kenyamanan peserta didik selama proses belajar, di mana tampilan visual berupa gambar atau simbol mampu mempengaruhi sikap dan respons emosional siswa secara positif.
- 3) Fungsi kognitif, yaitu peran media visual dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran melalui peningkatan pemahaman dan daya ingat terhadap informasi atau pesan yang disajikan.
- 4) Fungsi kompensatoris, yakni kemampuan media pembelajaran untuk membantu peserta didik yang mengalami kesulitan atau keterlambatan dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan secara verbal.²¹

c. Jenis-jenis media pembelajaran

Dalam konteks pendidikan modern, media pembelajaran tidak lagi terbatas pada media konvensional seperti buku teks, papan tulis, atau chart, tetapi telah berkembang mencakup media berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi telah memberikan variasi media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, mulai dari media audio, visual, dan audio-visual.

- 1) Media audio: merupakan bentuk media pembelajaran yang menyampaikan pesan melalui unsur suara atau bunyi yang bersifat auditif. Karakteristik media ini hanya dapat dipersepsikan melalui indra pendengaran, namun memiliki kemampuan untuk merangsang kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Stimulasi audio tersebut memicu proses berpikir, membangkitkan respons emosional, meningkatkan fokus perhatian, serta menggerakkan motivasi belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran. Implementasi media audio dalam

²¹ Ani Daniyati *et al.*, “Konsep Dasar Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–294, h. 288-289.

praktik pembelajaran dapat diwujudkan melalui berbagai format seperti rekaman kaset, radio edukatif atau podcast pembelajaran yang dirancang dengan tujuan intruksional.

- 2) Media visual: merupakan bentuk media pembelajaran yang menyampaikan pesan melalui indra penglihatan. Berdasarkan karakteristik teknisnya, media visual terbagi menjadi dua kategori utama yaitu media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan. Media proyeksi membutuhkan alat proyektor untuk menampilkan gambar atau tulisan pada layar, yang dapat berbentuk media proyeksi diam seperti gambar diam maupun media proyeksi gerak seperti film. Sementara itu, media visual non-proyeksi mencakup berbagai media grafis dan gambar fotografik yang dapat langsung diamati tanpa bantuan alat proyeksi.
- 3) Media audio-visual: merupakan bentuk media pembelajaran yang mengintegrasikan antara unsur suara dan gambar dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Kombinasi antara stimulus auditori dan visual ini mampu menyajikan materi pembelajaran ini secara lebih komprehensif dan optimal. Kehadiran media audio-visual dalam batas tertentu dapat mengambil alih fungsi penyampaian materi yang selama ini dilakukan oleh guru. Kondisi ini mengakibatkan pergeseran peran guru dari sumber belajar utama menjadi fasilitator yang bertugas mempermudah proses belajar peserta didik. Implementasi media audio-visual dalam praktik pembelajaran dapat berupa program televisi edukatif, video intruksional, atau presentasi slide bersuara yang dirancang secara sistematis.²²

²² Eva Pratiwi Pane, *Konsep Dasar Media Pembelajaran* (Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2023), h.33-46.

d. Peran media pembelajaran dalam pembelajaran IPS

Media pembelajaran berperan penting untuk mengkonkretkan materi IPS yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti interaksi masyarakat, hubungan sosial, dan peristiwa sejarah dapat divisualisasikan melalui media.²³ Media pembelajaran berperan strategis dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran IPS. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Hasil penelitian membuktikan bahwa penyajian materi melalui format audio-visual secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Karakteristik media audio-visual yang dinamis dan interaktif memfasilitasi pemahaman konsep-konsep sosial yang abstrak menjadi lebih konkret dan aplikatif.²⁴

Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang efektif bagi guru dalam menyampaikan materi IPS yang kompleks, adanya media visual dapat mengurangi beban kognitif guru dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak. Melalui penggunaan peta interaktif, diagram alur, dan garis waktu, guru dapat menyajikan materi sejarah dan geografi dengan lebih sistematis dan terstruktur. Media tersebut memungkinkan guru untuk memvisualisasikan proses sejarah dan hubungan spasial yang sulit dijelaskan secara verbal.²⁵

²³ A Diniyati *et al.*, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar,” *Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 2, no. 1 (2025): 97–110, h. 100-102.

²⁴ Amirah Zahra Muthi *et al.*, “Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Dokumenter Dalam Pembelajaran IPS pada Siswa SMP,” *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya* 1, no. 6 (2023): 104–116, h. 114-115.

²⁵ Liska Kartika *et al.*, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Melalui Media Infografis,” *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial* (2025): 891–908, h.897.

3. *Augmented Reality*

a. Definisi *Augmented Reality*

Augmented Reality adalah teknologi imersif yang mengintegrasikan objek digital dua dimensi maupun tiga dimensi ke dalam lingkungan fisik secara *real-time*. Teknologi *Augmented Reality* memungkinkan pengguna untuk melihat objek maya dalam dunia nyata melalui perangkat seperti smartphone, tablet, atau kacamata *Augmented Reality* (AR glasses).

Menurut Ronal T. Azuma, *Augmented Reality* didefinisikan sebagai teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya, bersifat interaktif menurut waktu nyata, serta berbentuk animasi tiga dimensi.²⁶ James R. Valino mendefinisikan *Augmented Reality* sebagai teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi, kemudian memproyeksikan benda maya tersebut dalam waktu nyata.²⁷ *Augmented Reality* merupakan turunan dari teknologi *Virtual Reality* dengan karakteristik implementasi yang berbeda. *Virtual Reality* menciptakan lingkungan simulasi secara keseluruhan yang terisolasi dari dunia nyata. Sementara *Augmented Reality* mengintegrasikan elemen digital ke dalam persepsi pengguna terhadap lingkungan fisik. Perbedaan mendasar terletak pada kemampuan *Augmented Reality* dalam memproyeksikan objek virtual ke dalam ruang nyata secara *real-time*, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan konten digital tanpa kehilangan konteks lingkungan sekitarnya.

Integrasi antar dunia nyata dan virtual dalam *Augmented Reality* menghasilkan lingkungan hibrida yang mempertahankan konteks spasial pengguna. Objek virtual

²⁶ Nurliana Nasution *et al.*, *Augmented Reality dan Pembelajaran di Era Digital*, h.10-14.

²⁷ Adi Prasetya, "Penggunaan *Augmented Reality* pada Aplikasi Pembelajaran Interaktif untuk Anak," *Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi* 2, no. (5) (2024): 166–70, h. 167.

yang ditampilkan memiliki properti geometrik yang konsisten dengan ruang fisik, menciptakan ilusi keberadaan objek tersebut dalam lingkungan nyata.²⁸

b. Pemanfaatan *Augmented Reality* dalam pembelajaran

Perkembangan teknologi perangkat mobile dalam beberapa tahun terakhir telah mendorong adopsi *Augmented Reality* di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Dalam konteks pembelajaran, *Augmented Reality* dimanfaatkan sebagai alat bantu penelitian di laboratorium dan media pembelajaran di kelas. Kemampuan *Augmented Reality* dalam mengintegrasikan objek virtual ke lingkungan nyata memungkinkan penyajian informasi edukatif yang kontekstual sesuai dengan lingkungan peserta didik. Penerapan teknologi *Augmented Reality* dalam bidang pendidikan mendorong keterpaduan antara unsur pembelajaran dan aspek interaktif, sehingga menghasilkan model pembelajaran yang bersifat inovatif dan dapat diterapkan pada konteks pendidikan formal maupun informal.

Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman peserta didik melalui penyajian objek tiga dimensi, teks, gambar, video, dan audio secara waktu nyata. Penyajian multimodal tersebut mendukung terbentuknya pemahaman konseptual yang lebih menyeluruh dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional.

Pemanfaatan *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran menunjukkan pergeseran pendekatan dari pola pendidikan konvensional menuju pembelajaran yang bersifat imersif. Kapasitas *Augmented Reality* dalam menghadirkan lingkungan belajar yang dinamis dan adaptif berperan dalam meningkatkan motivasi belajar serta daya ingat peserta didik terhadap materi. Integrasi teknologi ini juga memberikan

²⁸ Gina Rahayu Meilani, *Membangun Aplikasi Augmented Reality Dengan Unity* (CV. Garuda Mas Sejahtera, 2018), h.7.

peluang untuk pengembangan model pembelajaran berbasis pengalaman yang mendukung proses konstruksi pengetahuan secara optimal.²⁹

c. Karakteristik *Augmented Reality* dalam Pembelajaran

Augmented Reality sebagai media pembelajaran memiliki karakteristik khusus yang membedakan dari media pembelajaran lainnya. Karakteristik tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) Visualisasi, yaitu mampu menampilkan objek dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi sehingga konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.
- 2) Interaktivitas, yaitu memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan objek virtual dua dimensi maupun tiga dimensi melalui perangkat mereka, seperti memutar, memperbesar, memperkecil, atau mengamati objek dari berbagai sudut pandang.
- 3) Kontekstualitas, yaitu memungkinkan pembelajaran terjadi dalam konteks dunia nyata, sehingga siswa dapat melihat relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari mereka.
- 4) Interaksi waktu nyata, yaitu keterpaduan antara lingkungan fisik dan objek virtual yang menghasilkan pengalaman belajar yang bersifat dinamis serta responsif terhadap tindakan pengguna.³⁰

²⁹ Refdinal, *Teknologi Augmented Reality dan Virtual Reality dalam Media Pembelajaran* (Rajawali Pers, 2022), h. 151.

³⁰ Tasya'ah *et al.*, "Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran Topik Klasifikasi Hewan Berdasarkan Makanan," *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya* 3, no. 1 (2025): 161–170, h.164-167.

4. Tradisi *Mappadendang*

a. Pengertian Tradisi *Mappadendang*

Tradisi *Mappadendang* ditinjau dari segi bahasa bersal dari dua kata dalam bahasa Bugis. Kata pertama adalah “*Ma*” yang bermakna bekerja atau melakukan suatu tugas. Kata kedua adalah “*Padendang*” yang berarti hiburan atau kesenangan. Dengan demikian, secara etimologis, *Mappadendang* dapat diartikan sebagai suatu aktivitas bekerja yang disertai dengan unsur hiburan. Makna bahasa ini merefleksikan hakikat dari tradisi itu sendiri, yaitu sebuah pekerjaan atau ritual yang dilaksanakan dengan penuh suka cita.³¹

Dalam Mattulada tradisi *Mappadendang* artinya membuat bunyi atau irama dengan menggunakan lesung atau “*Palungeng*” yang dilakukan setelah panen berhasil³². Tradisi *Mappadendang* dalam praktiknya dilaksanakan sebagai ekspresi syukur kolektif atas hasil panen padi. Dalam sistem kosmologi masyarakat Bugis, padi dimaknai sebagai entitas sakral yang mengandung kekuatan transendental. Dalam wawancara, Andi Oddang mengatakan bahwa dalam narasi kultural masyarakat Bugis, padi dipahami sebagai manifestasi dari Dewi Padi (*Sanghyang Serri*).³³

Tradisi *Mappadendang* tidak terbatas pada aspek seremonial, melainkan merefleksikan kompleksitas nilai spiritual, sosial, dan pedagogis yang terintegrasi secara sistemik. Pelaksanaan ritual ini melibatkan partisipasi kolektif masyarakat

³¹ Tri Bambang Prasetyo *et al.*, “*Mappadendang: Analisis Fungsionalisme Struktural Pada Tradisi Suku Bugis*,” *Pangadereng: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Sosial Dan Humaniora* 9, no. 1 (2024): 15–33, h. 20.

³² Rasmitasari, “Proses dan Makna Tradisi *Mappadendang* Masyarakat Tani Di Boki Kecamatan Tiroang Kabupaten Pinrang” (Universitas Hasanuddin, 2023), h.3.

³³ Fardian *et al.*, “Musical Performance Of *Mappadendang* Harvest Ritual In Buae Village Sidenreng Rappang Regency South Sulawesi,” in *Proceeding Bali-Bhuwana Waskita: Global Art Creativity Conference*, vol. 4, 2024, 343–365, h.349-350.

melalui kegiatan menumbuk padi secara bergiliran dengan menggunakan *alu* dan lesung, yang dirangkaikan dengan penampilan kesenian khas suku bugis seperti tari *Paduppa*, tari *Pammenca*, dan *Pa Gambusu* sehingga menghasilkan pola ritmis sebagai representasi identitas budaya masyarakat Bugis. Seluruh rangkaian aktivitas dalam tradisi *Mappadendang* dilaksanakan berdasarkan prinsip gotong royong, sehingga berfungsi sebagai mekanisme sosial dalam memperkuat kohesi dan solidaritas masyarakat.³⁴ Selain itu, *Mappadendang* menjadi ruang interaksi sosial yang bersifat inklusif karena melibatkan berbagai lapisan masyarakat tanpa mempertimbangkan perbedaan status sosial maupun ekonomi.³⁵

b. Relevansi *Mappadendang* dalam pembelajaran

Tradisi *Mappadendang* memiliki relevansi mendalam dalam konteks pembelajaran, khususnya sebagai medium pembelajaran karakter berbasis kearifan lokal. Melalui ritual syukur atas hasil panen, tradisi ini mengajarkan nilai-nilai solidaritas, gotong royong, dan kebersamaan yang tercipta dalam pelaksanaan tradisi ini yang sejalan dengan tujuan pendidikan untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki ahklak mulia dan kepedulian sosial.

Proses kolaboratif dalam mempersiapkan dan melaksanakan tradisi *Mappadendang* merepresentasikan sebuah model pembelajaran tentang tanggung jawab kolektif dan kerja sama yang dapat diinternalisasikan dalam lingkungan sekolah. Relevansi lainnya terletak pada fungsi *Mappadendang* sebagai media integrasi sosial.

³⁴ Reski Amaliah *et al.*, “Bentuk Penyajian Tradisi Mappadendang Pada Acara Pesta Panen di Dusun Maddo Desa Tellumpanua Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru,” *Boting Langi: Jurnal Seni Pertunjukan*, Vol. 2, no. 1 (2023): 1-7.

³⁵ Alya Ramadhani and Hasaruddin, “Tradisi Pesta Panen (*Mappadendang*) di Desa Samaenre Kabupaten Pinrang Jurnal Sosialisasi,” *Jurnal Sosialisasi* 11 (2024): 113–18.

Tradisi *Mappadendang* menciptakan sebuah ruang inklusif dimana berbagai elemen masyarakat, termasuk dari latar belakang agama yang berbeda dapat berpartisipasi secara harmonis dalam perspektif pendidikan, kondisi ini menawarkan sebuah model nyata bagi pembelajaran multikultural dan toleransi. Lembaga pendidikan dapat mengadopsi prinsip ini untuk menciptakan lingkungan belajar yang menghargai keberagaman dan melatih siswa dalam membangun hubungan sosial yang positif di tengah perbedaan.³⁶

c. Nilai-nilai dalam tradisi *mappadendang* sebagai sumber belajar

Tradisi *Mappadendang* sebagai manifestasi kearifan lokal masyarakat Bugis menawarkan perspektif edukatif yang signifikan bagi pengembangan sumber belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berdasarkan hasil penelitian terdapat lima nilai utama yang dapat dieksplorasi dan diintegrasikan kedalam proses pembelajaran.

- 1) Nilai kekeluargaan dalam struktur relasional masyarakat: tradisi *Mappadendang* berfungsi sebagai media penguatan ikatan sosio-kultural melalui mekanisme *Tudang Sipulung* yang mengedepankan musyawarah kolektif. Proses deliberatif ini tidak hanya memperkuat jaringan horizontal antarwarga, tetapi juga membangun relasi vertikal yang harmonis antar masyarakat dengan institusi formal dan adat. Nilai ini memberikan kerangka konseptual bagi pemahaman tentang sistem kemasyarakatan dan mekanisme pengambilan keputusan kolektif.
- 2) Nilai Toleransi sebagai pilar koeksistensi sosial: partisipasi lintas kelompok dalam pelaksanaan tradisi *Mappadendang* menunjukkan tingkat akomodasi sosial yang tinggi. Kemampuan masyarakat mempertahankan identitas kultural tanpa

³⁶ Prasetyo *et al.*, “*Mappadendang*: Analisis Fungsionalisme Struktural Pada Tradisi Suku Bugis”. h. 30-31.

menolak keberagaman latar belakang peserta merefleksikan kedewasaan sosio-kultural yang relevan dengan konsep multikulturalisme dalam kurikulum IPS.

- 3) Nilai Kebersamaan sebagai paradigma aksi kolektif: kontribusi sukarela masyarakat dalam pelaksanaan tradisi *Mappadendang* menegaskan adanya kesadaran komunal yang terkonstruksi secara kultural. Pola partisipasi ini memberikan contoh empiris untuk memahami mekanisme tindakan kolektif dan tanggung jawab sosial dalam perspektif sosiologi.
- 4) Nilai Apresiasi budaya sebagai basis identitas nasional: pelestarian tradisi *Mappadendang* merepresentasikan kesadaran historis dan komitmen kultural masyarakat terhadap warisan leluhur. Aspek ini memberikan perspektif penting mengenai strategi pelestarian nilai-nilai kultural dalam konteks modernisasi, sekaligus memperkaya diskursus tentang identitas nasional dalam pembelajaran IPS.³⁷

Eksplorasi nilai-nilai tradisi *Mappadendang* mengungkap potensi edukatif yang signifikan sebagai sumber belajar IPS. Implementasi nilai-nilai ini dalam kerangka pedagogis tidak hanya memperkaya materi pembelajaran, tetapi juga berkontribusi dalam pembentukan karakter peserta didik yang selaras dengan nilai-nilai kearifan lokal dan tuntutan kompetensi sosial abad ke-21.

5. Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang bersumber dari realitas kehidupan masyarakat dan dirancang melalui pengolahan konseptual berbagai disiplin ilmu sosial untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. S.

³⁷ Moh Zulkarnaen, “Nilai-Nilai Kearifan Lokal Tradisi *Mappadendang* Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Di MTs DDI Amparita, Kec. Tellu Limpoe, Kab. Sidenreng Rappang” (IAIN Parepare, 2022).

Nasution memandang IPS sebagai program pembelajaran yang mengintegrasikan beragam cabang ilmu kemasyarakatan. Dalam struktur kurikulum pendidikan, IPS berfungsi sebagai mata pelajaran yang menelaah peran manusia dalam kehidupan sosial, dengan cakupan kajian meliputi antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, sosiologi, serta psikologi sosial.

Sejalan dengan pandangan tersebut, Ischak dan Nursid Sumaatmadja mendefinisikan IPS sebagai bidang kajian akademik yang berfokus pada pengkajian kehidupan manusia secara sistematis dan mendalam. IPS mempelajari berbagai fenomena dan permasalahan sosial, menelaah gejala-gejala yang muncul dalam masyarakat, serta menganalisis sistem-sistem yang membentuk kehidupan manusia dari beragam perspektif kehidupan sosial.³⁸ Sapriya menjelaskan IPS merupakan hasil adaptasi dan penyederhanaan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora, termasuk kajian mengenai aktivitas dasar manusia. Unsur-unsur tersebut diorganisasikan dan disajikan secara sistematis dengan pendekatan yang tidak hanya berlandaskan kaidah ilmiah, tetapi juga mempertimbangkan prinsip pedagogis dan psikologis agar selaras dengan tujuan pendidikan.³⁹

Secara esensial, pembelajaran IPS berfokus pada kajian tentang manusia beserta dinamika perilaku dan kebutuhannya dalam kehidupan sosial. IPS membahas upaya pemenuhan kebutuhan manusia yang mencakup aspek material, kultural, dan psikologis melalui pemanfaatan sumber daya secara terencana. Ruang lingkupnya meliputi pengelolaan kesejahteraan sosial, penyelenggaraan sistem pemerintahan, serta pemenuhan kebutuhan dasar lainnya guna menjamin keberlangsungan kehidupan

³⁸ Dian Kusumawati *et al.*, *Pengantar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, (CV HEI Publishing Indonesia, 2025), h. 3.

³⁹ Nasrullah, *Pembelajaran IPS (Teori Dan Praktik)* (Liang Angang: EL Publisher, 2022), h.5.

bermasyarakat, dengan menempatkan manusia sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari struktur dan dinamika sosial.⁴⁰

6. Kemampuan Pemecahan Masalah

a. Definisi kemampuan pemecahan masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kompetensi esensial yang berperan penting dalam ranah akademik maupun kehidupan sehari-hari. Kompetensi ini menjadi dasar kognitif yang memungkinkan peserta didik memahami, mengolah, dan mengintegrasikan pengetahuan secara rasional untuk menghasilkan gagasan yang relevan dan solutif. Pengembangan kemampuan pemecahan masalah secara terstruktur mendorong terbentuknya pola pikir analitis dan sistematis yang diperlukan dalam menghadapi berbagai persoalan kompleks pada beragam konteks kehidupan.

George Polya mendefinisikan pemecahan masalah sebagai upaya sistematis untuk menemukan solusi dalam mengatasi hambatan guna mencapai tujuan yang tidak dapat diraih dengan cara langsung. Sementara itu, Utari menjelaskan konsep ini sebagai proses generatif yang melibatkan ide orisinal, penemuan metode inovatif, maupun produksi karya baru. Kedua perspektif ini menekankan aspek kreativitas dan inovasi dalam merespons tantangan yang kompleks. Pemecahan masalah dengan demikian tidak hanya sekadar menemukan jawaban, melainkan juga mencakup pengembangan pendekatan baru yang efektif.⁴¹

Sementara itu, Kurl dan Rudnick mendefinisikan pemecahan masalah sebagai suatu proses kognitif dimana peserta didik menerapkan pengetahuan yang telah dimiliki untuk memenuhi tuntutan dalam situasi baru yang belum pernah dihadapi

⁴⁰ Idad Suhada, *Konsep Dasar IPS* (PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 6-11.

⁴¹ Saedi *et al.*, "Teori Pemecahan Masalah Polya dalam Pembelajaran Matematika." *Sigma: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2017): 26–35 h. 30.

sebelumnya. Proses tersebut melibatkan mobilisasi pengetahuan sebelumnya dan transformasinya menjadi strategi baru yang relevan dengan konteks permasalahan.⁴²

Perspektif John Dewey mendefinisikan pemecahan masalah sebagai proses intelektual untuk mengatasi keadaan yang bersifat meragukan atau situasi yang belum pasti. Pemecahan masalah menurut perspektif ini merupakan upaya sistematis untuk mentransformasi situasi problematis menjadi kondisi yang terklarifikasi. Proses tersebut melibatkan kemampuan analitis dan evaluatif dalam mengonstruksikan pemahaman terhadap permasalahan yang dihadapi.⁴³

b. Model-model pemecahan masalah

1) Model pemecahan masalah George Polya

Dalam kerangka teori Polya, kemampuan pemecahan masalah siswa dapat dikembangkan melalui empat tahap utama, yaitu:

- a) Memahami masalah: pada tahap ini, siswa perlu mengenali dan memahami dengan jelas persoalan sosial yang sedang dikaji. Siswa harus mampu mengidentifikasi apa yang menjadi inti permasalahan, informasi apa yang sudah diketahui, informasi apa yang belum diketahui, serta memahami tujuan yang ingin dicapai dari pemecahan masalah tersebut.
- b) Merencanakan strategi penyelesaian: pada tahap ini siswa mulai menyusun langkah-langkah yang dapat ditempuh untuk menyelesaikannya. Pada tahap ini, siswa menentukan pendekatan, teori, atau konsep IPS yang relevan untuk

⁴² Isma Lindy *et al.*, “Implementasi Strategi Pemecahan Masalah Krulik-Rudnick Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 3 (2023): 1524–1533, h.1525.

⁴³ Vina Muthmainna Rianto, “Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Teori John Dewey Pada Materi Trigonometri,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 6, no. 7 (2017).

menghubungkan informasi yang ada sehingga dapat digunakan dalam merumuskan solusi terhadap persoalan yang dihadapi.

- c) Melaksanakan rencana penyelesaian: pada tahap ini siswa menerapkan strategi yang dipilih dengan menganalisis data atau informasi, menghubungkan konsep-konsep IPS, serta menafsirkan situasi sosial yang terjadi. Dari proses tersebut, siswa menghasilkan jawaban atau solusi yang sesuai dengan masalah yang telah direncanakan sebelumnya.
- d) Melakukan pengecekan kembali: pada tahap ini siswa memeriksa apakah jawaban yang diberikan sudah sesuai dengan pertanyaan atau masalah awal, serta memastikan apakah langkah-langkah yang dilakukan sudah tepat. Evaluasi ini dilakukan agar siswa dapat memperbaiki kekeliruan dan memperkuat pemahaman terhadap proses pemecahan masalah.⁴⁴

2) Model pemecahan masalah John Dewey

Model pemecahan masalah John Dewey menawarkan sebuah pendekatan sistematis dan reflektif. Proses berpikir ilmiah ini diterjemahkan ke dalam serangkaian tahapan logis yang dapat memandu siswa dalam menganalisis dan merespons berbagai persoalan sosial. Berikut tahapan pemecahan masalah Dewey:

- a) Menghadapi masalah: pada tahapan ini siswa menyadari adanya situasi membingungkan atau masalah sosial yang perlu dipecahkan, seperti kesenjangan ekonomi atau konflik sosial di lingkungan.
- b) Mendefinisikan masalah: pada tahap ini siswa merumuskan masalah secara spesifik dan terarah, mengubah kesadaran awal menjadi pertanyaan yang jelas untuk diinvestigasi lebih lanjut.

⁴⁴ Goenawan Roebyanto and Sri Harmini, *Pemecahan Masalah Matematika Untuk PGSD* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), h. 34-35.

- c) Merumuskan hipotesis solusi: pada tahap ini siswa mengajukan berbagai kemungkinan solusi atau jawaban sementara berdasarkan data dan informasi yang terkumpul.
 - d) Menguji berbagai solusi: pada tahap ini siswa mengevaluasi setiap alternatif solusi melalui diskusi, studi kasus, atau analisis konsekuensi untuk menentukan kelayakannya.
 - e) Memilih dan menerapkan hipotesis terbaik: pada tahap ini siswa memilih solusi paling tepat yang didukung argumentasi kuat, kemudian menuangkannya dalam bentuk rekomendasi atau rancangan aksi.⁴⁵
- 3) Model pemecahan masalah Krulik dan Rudnick
- Model Krulik dan Rudnick mengintegrasikan pemikiran Dewey dan Polya ke dalam tahapan terstruktur yang aplikatif dalam pembelajaran, berikut penjelasan masing-masing tahapan:
- a) Membaca dan berpikir: pada tahap ini siswa melakukan identifikasi masalah secara menyeluruh melalui kegiatan membaca dan menganalisis informasi. Tahapan ini melibatkan pemahaman terhadap inti permasalahan dan hal-hal yang diketahui maupun ditanyakan.
 - b) Eksplorasi: pada tahap ini siswa mengumpulkan data dan mengeksplorasi berbagai konsep yang relevan dengan masalah. Siswa mengeksplorasi pengetahuan sebelumnya dan informasi pendukung untuk memahami konteks permasalahan secara lebih komprehensif.

⁴⁵ Try Nurvitasari *et al.*, “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Ditinjau dari Gaya Belajar pada Siswa Kelas VIII,” *Journal of Classroom Action Research* 6, no. 1 (2024): 9–16, h. 10-11.

- c) Perencanaan: pada tahap ini siswa menyusun rencana penyelesaian dengan menentukan pendekatan umum yang akan digunakan. Tahap ini mencakup penentuan langkah-langkah strategis dan metode yang tepat untuk memecahkan masalah.
 - d) Penentuan strategi: pada tahap ini siswa memilih teknik atau strategi spesifik untuk menyelesaikan masalah. Pada tahap ini, peserta didik memilih alat bantu atau metode yang paling efektif sesuai karakteristik masalah.
 - e) Pencarian solusi: pada tahap ini siswa mengimplementasikan strategi yang telah dipilih untuk menentukan solusi. Siswa melakukan perhitungan dan penerapan strategi secara sistematis hingga mendapatkan hasil penyelesaian.
 - f) Refleksi dan pengembangan: pada tahap ini siswa merefleksikan kebenaran solusi, mengevaluasi efektivitas strategi, serta menggeneralisasi solusi untuk masalah serupa di masa depan⁴⁶.
- c. Pentingnya kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran IPS

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kompetensi esensial dalam pembelajaran IPS yang bersifat multidimensi dan kontekstual. Karakteristik materi IPS yang mencakup dinamika sosial, ekonomi, dan politik menuntut peserta didik untuk mampu menganalisis berbagai permasalahan masyarakat secara komprehensif.

Pengembangan kemampuan ini memungkinkan peserta didik tidak hanya memahami teori-teori sosial, tetapi juga menerapkannya dalam memecahkan isu-isu aktual di lingkungan sekitarnya. Proses pemecahan masalah dalam IPS melatih peserta didik untuk berpikir sistematis dalam melihat hubungan kausalitas antar fenomena

⁴⁶ Lindy *et al.*, "Implementasi Strategi Pemecahan Masalah Krulik-Rudnick Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal", hal 1526-15230.

sosial.⁴⁷ Implementasi kemampuan pemecahan masalah dalam IPS berkontribusi terhadap pembentukan kesadaran sosial. Melalui kasus-kasus sosial nyata, peserta didik mengembangkan empati dan tanggung jawab sebagai anggota masyarakat. Proses ini melatih peserta didik untuk mengambil keputusan yang tepat dalam menyikapi berbagai masalah kemasyarakatan.⁴⁸

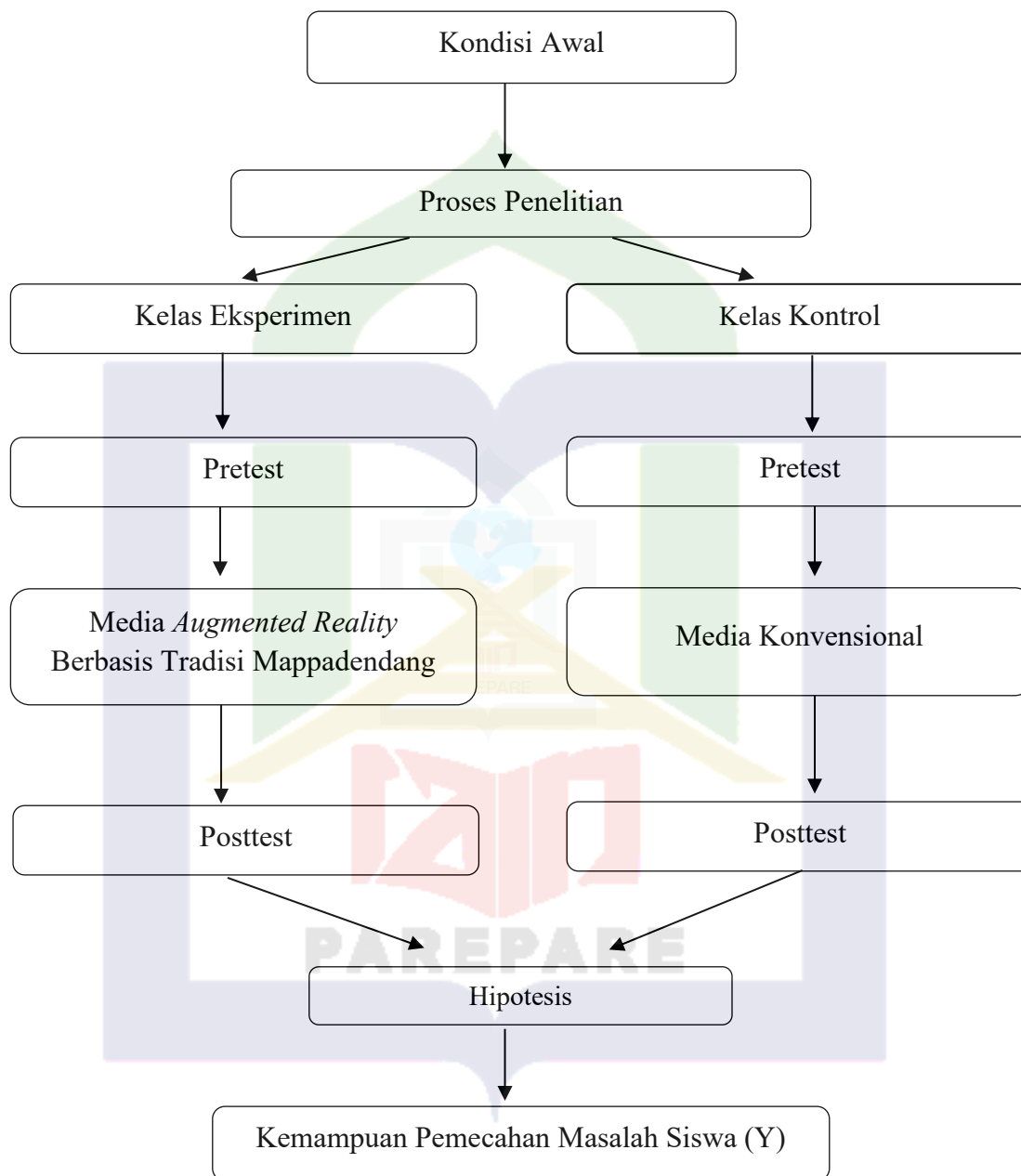
Penguasaan kemampuan pemecahan masalah mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan masyarakat global yang semakin kompleks. Literasi sosial yang dikembangkan melalui pemecahan masalah membekali peserta didik dengan keterampilan adaptasi terhadap perubahan masyarakat. Kemampuan ini menjadi fondasi bagi pengembangan *lifelong learning* dalam merespons transformasi sosial yang terjadi secara terus-menerus. Pembelajaran IPS yang berorientasi pada pemecahan masalah membentuk individu yang responsif dan kontributif terhadap pembangunan masyarakat.⁴⁹

⁴⁷ Indah Wulandari *et al.*, “Pengembangan Model Pembelajaran IPS Yang Berbasis Masalah dan Proyek Di Sekolah Dasar,” *Arini: Jurnal Ilmiah Dan Karya Inovasi Guru* 2, no. 1 (2025): 16–32, h. 17-18.

⁴⁸ Raras Gistha Rosardi, “Pembelajaran IPS Dengan Strategi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Kepedulian Siswa,” *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* 10, no. 1 (2020): 21-34, h. 23-24.

⁴⁹ Indraswati *et al.*, “Critical Thinking dan Problem Solving dalam Pembelajaran IPS Untuk Menjawab Tantangan Abad 21,” *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial* 7, no. 1 (2020): 12-28, h. 13-15.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka pikir

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan awal yang bersifat sementara dan memerlukan verifikasi melalui pengujian empiris. Secara konseptual, hipotesis didefinisikan sebagai pernyataan tentatif yang mengantisipasi keterkaitan antara dua variabel atau lebih.⁵⁰ Adapun hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_0 (Hipotesis Nol):

- 1) Media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dalam pembelajaran IPS tidak efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII di MTs DDI Cilellang Kab. Barru.
- 2) Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

H_1 (Hipotesis Alternatif):

- 1) Media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dalam pembelajaran IPS efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII di MTs DDI Cilellang Kab. Barru.
- 2) Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

⁵⁰ I Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Quadrant, 2025), h. 45.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena berfokus pada pengukuran data numerik untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti menganalisis perubahan kemampuan siswa secara objektif melalui pengujian statistik.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi-Eksperimen dengan desain penelitian *Non-Equivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa setelah perlakuan diberikan.

Pemilihan desain ini didasarkan pada kondisi lapangan yang tidak memungkinkan peneliti melakukan pengontrolan variabel secara penuh, khususnya dalam penentuan subjek penelitian yang harus mengikuti pembagian kelas yang telah ada. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.⁵¹

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)* (Penerbit Alfabeta Bandung, 2017), h. 108-116.

Rancangan penelitian digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Desain *Non-Equivalent Control Group*

Sampel	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen	O_1	X	O_2
Kelas Kontrol	O_3	-	O_4

Sumber: Sugiono, *Metode penelitian pendidikan*, h.116.

Keterangan:

O_1 = nilai *pretest* kelas eksperimen sebelum perlakuan

X = perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen

O_2 = nilai *posttest* kelas eksperimen setelah perlakuan

O_3 = nilai *pretest* kelas kontrol

Tanda - = tidak ada perlakuan di kelompok kontrol

O_4 = nilai *posttest* kelas kontrol

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MTs DDI Cilellang khususnya pada kelas VIIA, VIIB, dan VIIC yang secara keseluruhan berjumlah 65 siswa. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada ketersediaan sarana pembelajaran, kesiapan guru IPS, serta karakteristik siswa yang sesuai dengan kebutuhan pelaksanaan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang*.

Adapun waktu penelitian berlangsung pada tanggal 12 April hingga 12 Mei, yang meliputi tahap persiapan perangkat pembelajaran, pelaksanaan *pretest*, pemberian perlakuan pada kelas eksperimen, pembelajaran pada kelas kontrol, serta pelaksanaan

posttest. Rentang waktu ini dipilih untuk menyesuaikan kalender akademik sekolah dan memastikan seluruh prosedur penelitian dapat berjalan secara optimal.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵² Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di MTs DDI Cilellang yang terdiri atas tiga kelas, yaitu kelas VIIA, VIIB, dan VIIC, dengan total keseluruhan 65 siswa. Populasi ini dipilih karena berada pada jenjang yang relevan dengan implementasi media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Tabel 3. 2 Jumlah Siswa Kelas VII MTs DDI Cilellang Kab. Barru

Kelas	Jumlah Siswa
VIIA	21 Orang
VIIB	22 Orang
VIIC	22 Orang

Sumber Data: Wawancara Guru IPS MTs DDI Cilellang Kab. Barru

2. Sampel

Sampel merupakan bagian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi. Sampel penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*, h.117.

pertimbangan khusus yang disesuaikan dengan tujuan penelitian sehingga kelas yang dipilih benar-benar memiliki karakteristik yang mendukung pelaksanaan penelitian.⁵³

Dalam penelitian ini, kelas VIIB yang berjumlah 22 siswa ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIC yang berjumlah 22 siswa sebagai kelas kontrol. Pemilihan kedua kelas tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa keduanya memiliki jumlah siswa yang seimbang, serta menerima pembelajaran dengan karakteristik yang identik yaitu menggunakan metode dan sumber belajar yang sama dalam pembelajaran IPS sehingga memungkinkan perbandingan hasil perlakuan secara lebih objektif.

Kesetaraan jumlah siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol penting untuk menjaga keseimbangan dalam pemberian perlakuan, mempermudah analisis hasil belajar, serta mengurangi kemungkinan bias yang dapat memengaruhi hasil penelitian. Selain itu, pemilihan sampel juga mempertimbangkan kesiapan guru IPS, kesesuaian jadwal pembelajaran, serta kondisi kelas yang memungkinkan pelaksanaan perlakuan secara optimal.

D. Teknik Pengumpulan dan Pengolaan Data

1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk mengungkap atau menjaring informasi kuantitatif dari responden sesuai lingkup penelitian.⁵⁴

a) Tes *Two-Tier Multiple Choice*

Pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilakukan menggunakan instrumen tes dalam format *two-tier multiple choice* yang dirancang khusus untuk mengukur

⁵³ I Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*, h. 74.

⁵⁴ I Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*, h. 88.

kemampuan pemecahan masalah siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang*. Instrumen tes *two-tier multiple choice* terdiri atas dua bagian, *Tier* pertama berupa pertanyaan pilihan ganda untuk mengidentifikasi jawaban konseptual siswa, dan *Tier* kedua berisi alasan atas pilihan yang mereka berikan, sehingga dapat mengungkap kedalaman penalaran serta mendeteksi kemungkinan miskonsepsi.⁵⁵

Tes diberikan pada dua kelompok, yakni kelas eksperimen yang menggunakan media *Augmented Reality* dan kelas kontrol yang belajar dengan media konvensional. Data hasil tes dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* untuk menjawab rumusan masalah mengenai efektivitas media *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dan perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah antar kelompok.

b) Observasi

Observasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data pendukung untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang*. Observasi tidak digunakan untuk mengukur variabel kemampuan pemecahan masalah, melainkan untuk memastikan bahwa perlakuan diberikan sesuai dengan rancangan pembelajaran.

c) Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data pendukung melalui berbagai dokumen yang berkaitan dengan penelitian, seperti tabulasi data, arsip, laporan tertulis, catatan, penelitian terdahulu, serta foto kegiatan

⁵⁵ Peduk Rintayati, Hafizhah Lukitasari, and Ahmad Syawaludin, "Development of Two-Tier Multiple Choice Test to Assess Indonesian Elementary Students' Higher-Order Thinking Skills.," *International Journal of Instruction* 14, no. 1 (2021): 555–66, h. 203.

penelitian. Dokumentasi berfungsi untuk melengkapi hasil tes dan observasi agar data yang diperoleh lebih lengkap, akurat, dan dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu, dokumentasi juga membantu peneliti dalam melakukan analisis data dan penarikan kesimpulan melalui kajian terhadap dokumen penelitian terdahulu, teori-teori yang relevan, serta pendapat para ahli yang berkaitan dengan fokus penelitian.

Dokumentasi berupa foto selama pelaksanaan penelitian digunakan sebagai bukti pendukung untuk memperlihatkan proses kegiatan penelitian yang berlangsung di lapangan, mulai dari pelaksanaan tes, proses pembelajaran, hingga aktivitas siswa selama penelitian berlangsung.

2. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data diawali dengan analisis statistik deskriptif untuk memperoleh gambaran tingkat kemampuan pemecahan masalah masing-masing siswa. Selanjutnya, untuk menjawab rumusan masalah penelitian, digunakan analisis statistik inferensial guna menguji efektivitas penggunaan media *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa, serta untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Seluruh proses analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS agar hasil pengolahan data lebih sistematis dan akurat.

E. Definisi Operasional Variabel

Di dalam penelitian ini pada dasarnya terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah Media *Augmented Reality* berbasis Tradisi *Mappadendang*, sedangkan variabel terikatnya (Y) adalah Kemampuan Pemecahan Masalah.

1. Definisi operasional variabel (X) Media *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang*

Media *Augmented Reality* yang digunakan dalam penelitian ini memvisualisasikan unsur-unsur tradisi *Mappadendang*, seperti alat musik lesung, alu, gerakan menumbuk, serta konteks ritual syukuran panen masyarakat Bugis dalam bentuk animasi 3D. Secara operasional, media *Augmented Reality* ini berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang menampilkan konten budaya lokal secara konkret, interaktif, dan kontekstual sehingga siswa dapat belajar melalui pengamatan langsung terhadap objek budaya dalam lingkungan nyata.

Konsep dasar penggunaan *Augmented Reality* dalam penelitian ini merujuk pada pengertian Valino dan Azuma bahwa *Augmented Reality* merupakan teknologi yang menggabungkan objek maya dua atau tiga dimensi dengan dunia nyata dan bersifat interaktif terhadap waktu nyata. Karakteristik utama *Augmented Reality* yang menjadi dasar operasionalisasi variabel ini mencakup interaktivitas, visualisasi tiga dimensi, kontekstualitas, dan responsivitas *real-time*. *Augmented Reality* memungkinkan siswa memutar, memperbesar, mengamati, atau mengakses informasi budaya *Mappadendang* dari berbagai sudut sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berorientasi pengalaman.

Media *Augmented Reality* berbasis *Mappadendang* dalam penelitian ini juga mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal seperti religiusitas, gotong royong, solidaritas sosial, kolaborasi yang terkandung dalam ritual agraris *Mappadendang*. Integrasi ini bertujuan untuk mendukung pembelajaran IPS yang kontekstual, sesuai

dengan karakteristik IPS yang menekankan hubungan antara manusia, budaya, lingkungan, dan dinamika sosial.

Dengan demikian, variabel X dioperasionalkan melalui beberapa indikator, yaitu: (1) kualitas visualisasi *Augmented Reality*, meliputi kejernihan objek 3D, kesesuaian bentuk dengan tradisi asli, dan keterbacaan informasi; (2) interaktivitas, yaitu sejauh mana siswa dapat berinteraksi dengan objek digital dalam *Augmented Reality*; (3) kontekstualitas budaya, yaitu kesesuaian konten *Augmented Reality* dengan nilai-nilai kearifan lokal *Mappadendang*; (4) kemudahan penggunaan, meliputi navigasi, akses fitur, dan stabilitas aplikasi; serta (5) keterlibatan siswa, yaitu tingkat perhatian dan partisipasi siswa selama penggunaan media *Augmented Reality*.

2. Definisi operasional variabel (Y) kemampuan pemecahan masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan aspek penting dalam pembelajaran karena memungkinkan siswa mengembangkan ide-ide baru, membangun pengetahuan, dan meningkatkan keterampilan kognitifnya. Polya mendefinisikan pemecahan masalah sebagai suatu usaha untuk menemukan jalan keluar dari kesulitan guna mencapai tujuan yang tidak dapat dicapai secara langsung. Dalam penelitian ini, kemampuan pemecahan masalah siswa diukur berdasarkan empat langkah pemecahan masalah menurut Polya, yaitu: memahami masalah, merencanakan strategi penyelesaian, melaksanakan rencana penyelesaian, dan melakukan pengecekan kembali.

F. Instrumen Penelitian

Penyusunan kisi-kisi instrumen penelitian didasarkan pada variabel yang diukur secara langsung melalui instrumen. Dalam penelitian ini, kisi-kisi instrumen disusun untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa sebagai variabel terpengaruh,

sedangkan variabel media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* diperlakukan sebagai perlakuan sehingga tidak diukur menggunakan instrumen test.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen *Tes Two-Tier Multiple Choice*

Tahap Pemecahan Masalah (Polya)	Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah	Stimulus/Konteks Soal	Indikator Soal <i>Two-Tier</i>	Nomor Soal
Memahami masalah	Mengidentifikasi informasi penting dalam permasalahan	Deskripsi mengenai tradisi <i>Mappadendang</i> dan aktivitas masyarakat Bugis	<i>Tier 1</i> : menentukan fakta/masalah utama <i>Tier 2</i> : alasan pemilihan fakta berdasarkan informasi stimulus	1, 2
	Menentukan tujuan atau permasalahan yang harus diselesaikan	Tayangan <i>Augmented Reality</i> tentang proses dan makna <i>Mappadendang</i>	<i>Tier 1</i> : menentukan inti permasalahan sosial budaya <i>Tier 2</i> : alasan berdasarkan makna tradisi	3, 4
Merencanakan strategi penyelesaian	Menentukan strategi pemecahan masalah yang relevan	Kasus sosial terkait pelestarian tradisi <i>Mappadendang</i>	<i>Ter 1</i> : memilih strategi pemecahan masalah	5, 6

			Tier 2: alasan kesesuaian strategi	
	Mengaitkan konsep IPS dengan permasalahan sosial budaya	Ilustrasi <i>Augmented Reality</i> mengenai hubungan tradisi dengan kehidupan sosial	Tier 1: menentukan konsep IPS yang tepat Tier 2: alasan keterkaitan konsep	7, 8
Melaksanakan rencana penyelesaian	Menerapkan strategi pemecahan masalah sesuai konsep IPS	Studi kasus dampak modernisasi terhadap <i>Mappadendang</i> berdasarkan tayangan <i>Augmented Reality</i>	Tier 1: menentukan hasil pemecahan masalah Tier 2: alasan penerapan solusi	9, 10
	Menarik kesimpulan berdasarkan data/informasi yang tersedia	Data sederhana dari tayangan <i>Augmented Reality</i>	Tier 1: menentukan hasil pemecahan masalah Tier 2: alasan logis berdasarkan data	11, 12
Melakukan pengecekan kembali	Mengevaluasi ketepatan solusi yang telah dipilih	Refleksi hasil pemecahan masalah sosial	Tier 1: menilai ketepatan solusi Tier 2: alasan evaluatif	13, 14

	Memberikan alternatif solusi lain yang lebih efektif	Skenario lanjutan pelestarian tradisi	Tier 1: menentukan alternatif solusi Tier 2: alasan kelebihan solusi	15, 16
--	--	---------------------------------------	---	--------

Setiap jawaban siswa pada instrumen tes *two-tier multiple choice* diberi skor berdasarkan pedoman penskoran berikut:

Tabel 3.4 Pedoman Penilaian Tes *Two-Tier Multiple Choice*

Jawaban (Tier)	Alasan (Tier)	Skor
Benar	Benar	1
Benar	Salah	0
Salah	Benar	0
Salah	Salah	0

Sumber: Indri Andrianto dkk, 2023.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan tujuan mengukur sejauh mana suatu butir soal mampu merepresentasikan kemampuan pemecahan masalah siswa sesuai tujuan penelitian. Pengujian ini menggunakan metode korelasi *Product Moment Pearson* yang dianalisis melalui perangkat statistik. Butir soal dinyatakan valid apabila nilai koefisiensi korelasi yang diperoleh (r_{hitung}) lebih besar daripada nilai kritis pada tabel (r_{tabel}) dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Sebaliknya, butir yang memiliki r_{hitung} sama dengan atau lebih kecil dari r_{tabel} maka dinyatakan butir soal tidak valid. Dalam penelitian, hanya butir soal yang valid yang digunakan untuk

mengumpulkan data, sedangkan butir yang tidak valid dapat direvisi atau dihilangkan dari kumpulan soal. Adapun rumus uji validitas dengan metode korelasi *Product Moment pearson* sebagai berikut.⁵⁶

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

Keterangan:

r_{xy} = koefisiensi antara variabel X dan variabel Y dua variabel yang dikorelasikan

X = skor butir soal

Y = skor total

N = jumlah responden

$\sum XY$ = jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$ = jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = jumlah seluruh skor Y

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat skor X

$\sum Y^2$ = jumlah kuadrat skor Y

Berdasarkan jumlah subjek uji coba sebanyak 21 orang, derajat kebebasan (df) yang diperoleh adalah 19. Pada taraf signifikansi 5% nilai r_{tabel} untuk $df = 19$ adalah 0,0433. Kriteria yang ditetapkan adalah suatu butir soal dinyatakan valid apabila nilai r_{hitung} lebih besar daripada atau sama dengan 0,433. Sebaliknya suatu butir soal dinyatakan tidak valid apabila nilai r_{hitung} yang diperoleh kurang daripada 0,433.

⁵⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, h. 190.

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Instrumen

Soal	R. Hitung	R. Tabel	Keterangan
1	0.576	0.433	Valid
2	0.166	0.433	Tidak Valid
3	0.535	0.433	Valid
4	0.561	0.433	Valid
5	0.330	0.433	Tidak Valid
6	0.615	0.433	Valid
7	0.463	0.433	Valid
8	0.586	0.433	Valid
9	0.447	0.433	Valid
10	0.561	0.433	Valid
11	0.151	0.433	Tidak Valid
12	0.510	0.433	Valid
13	0.540	0.433	Valid
14	0.289	0.433	Tidak Valid
15	0.697	0.433	Valid
16	0.539	0.433	Valid

Sumber: Output IBM SPSS 24

Hasil perhitungan terhadap 16 butir soal menunjukkan bahwa 12 butir soal memiliki nilai r_{hitung} diatas 0,433. Dengan demikian, 12 butir soal tersebut memenuhi kriteria validitas yang ditetapkan. Sementara itu, 4 butir soal lainnya memiliki nilai r_{hitung} di bawah 0,433 sehingga dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari 16 butir instrumen kemampuan pemecahan masalah yang diujicobakan kepada 21 orang siswa, sebanyak 12 soal dinyatakan valid dan layak digunakan pada penelitian utama. Adapun 4 butir soal yang tidak valid tidak dapat digunakan dalam penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas bersal dari kata “*reliability*”, mengacu pada tingkat kepercayaan dan konsistensi suatu hasil pengukuran. Uji reliabilitas dilaksanakan untuk memastikan tingkat keandalan dan konsistensi instrumen penelitian dalam memberikan hasil pengukuran. Reliabilitas diuji menggunakan metode statistik koefisien *Crombach's Alpha* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{kk} = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{\sum S_b^2}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan:

r_{kk} = reliabilitas instrumen

k = jumlah butir soal

S_i = jumlah varians butir

S_t^2 = varians total

Berdasarkan kriteria yang berlaku, keputusan uji diambil dengan membandingkan nilai alpha yang dihitung terhadap batas minimal 0,70. Apabila nilai *Crombach's Alpha* mencapai atau melampaui angka 0,70 instrumen dinyatakan reliabel. Namun, jika nilainya di bawah 0,70 instrumen dinyatakan tidak reliabel. Hanya instrumen yang terbukti reliabel yang akan digunakan untuk mengambil data agar hasil penelitian dapat diandalkan.⁵⁷

Dalam prosedur pengujian instrumen penelitian, uji reliabilitas hanya dapat dilakukan pada butir-butir soal yang telah memenuhi syarat validitas. Hal ini didasarkan pada prinsip metodologis bahwa reliabilitas adalah syarat konsistensi, sementara validitas adalah syarat ketepatan ukur. Jika butir soal tidak valid, maka soal tidak dapat mengukur konstruk yang dikehendaki sehingga tidak bermanfaat untuk

⁵⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*.

diuji konsistensinya. Memasukkan butir tidak valid ke dalam Uji reliabilitas justru dapat merendahkan koefisiensi reliabilitas secara semu. Berdasarkan prinsip tersebut, peneliti melakukan uji reliabilitas hanya pada 12 butir soal yang telah terbukti valid.

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.810	12

Sumber: Output IBM SPSS 24

Hasil uji menunjukkan koefisiensi Cronbach's Alpha sebesar sebesar $0,810 \approx 0,81$. Angka ini melampaui batas minimum reliabilitas yang ditetapkan sebelumnya, yaitu 0,70. Dengan demikian, 12 butir soal tersebut dinyatakan reliabel. Temuan ini menegaskan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi internal yang baik. Artinya, butir-butir soal secara stabil mengukur konstruk yang sama dan dapat menghasilkan data yang andal meskipun digunakan berulang.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran bertujuan untuk mengklasifikasikan derajat kesulitan suatu soal. Perhitungannya dilakukan dengan membandingkan banyak siswa yang menjawab benar dengan jumlah siswa seluruhnya. Dalam istilah evaluasi, indeks kesukaran ini diberi simbol P (P besar), singkatan dari kata "proporsi". Berikut rumus mencari tingkat kesukaran butir soal:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

Kategori indeks kesukaran menurut ketentuan yang sering digunakan adalah sebagai berikut:

$P = 0,00 - 0,30$ dikategorikan soal sukar

$P = 0,31 - 0,70$ dikategorikan soal sedang

$P = 0,71 - 1,00$ dikategorikan soal mudah

Dalam penelitian ini soal-soal yang dianggap baik dan dapat dipertahankan yaitu soal-soal yang memiliki indeks kesukaran sedang 0,30 hingga 0,70.⁵⁸ Peneliti melakukan uji tingkat kesukaran terhadap 12 butir soal yang telah valid dan reliabel. Tujuan uji ini adalah untuk mengetahui proporsi siswa yang menjawab benar pada setiap butir soal, sehingga dapat dipastikan bahwa soal-soal tersebut tidak terlalu mudah atau terlalu sulit bagi responden.

Tabel 3.7 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen

No.	Soal	Nilai Tingkat Kesukaran	Ket.
1	1	0.571	Sedang
2	3	0.476	Sedang
3	4	0.476	Sedang
4	6	0.667	Sedang
5	7	0.524	Sedang
6	8	0.476	Sedang
7	9	0.571	Sedang
8	10	0.476	Sedang
9	12	0.476	Sedang

⁵⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, h. 232-235.

10	13	0.524	Sedang
11	15	0.619	Sedang
12	16	0.619	Sedang

Sumber: Output IBM SPSS 24

Berdasarkan tabel 3.8, diketahui bahwa dari 12 butir soal yang dianalisis, seluruhnya memiliki tingkat kesukaran antara $0,476 \approx 0,47$ hingga $0,667 \approx 0,68$. Nilai tersebut termasuk dalam kategori tingkat kesukaran sedang karena berada dalam rentang $0,31 - 0,70$. Hal ini menunjukkan tidak ada soal yang tergolong terlalu mudah ($\text{nilai} > 0,71$) maupun terlalu sukar ($\text{nilai} < 0,30$). Secara keseluruhan butir soal instrumen memiliki tingkat kesukaran yang proporsional dan layak digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa tanpa bias kemudahan atau kesukaran ekstrem.

d. Uji Daya Beda

Uji daya beda bertujuan untuk menganalisis sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan antar siswa yang memiliki penguasaan tinggi dan siswa yang penguasaannya rendah. Uji daya beda dilakukan terhadap dua belas butir soal yang telah lolos pengujian sebelumnya. Berdasarkan teori yang digunakan dalam analisis ini, prosedur pembagian kelompok bawah dan kelompok atas pada sampel kecil dilakukan secara merata dengan proporsi masing-masing sebesar 50%. Dengan demikian, dari 21 siswa yang tersedia, hanya 20 siswa diikuti sertakan dalam perhitungan daya beda dan 1 siswa sebagai nilai tengah tidak diikuti sertakan dalam pengujian, dikarenakan untuk menguji daya beda diperlukan kelompok yang seimbang agar perbandingan proporsi jawaban benar dapat dilakukan dengan konsisten. Sehingga yang diikuti sertakan dalam pengujian ini terbagi atas 10 siswa sebagai kelompok atas dan 10 siswa sebagai kelompok bawah.

Rumus untuk menentukan indeks deskriminasi butir soal adalah:

$$D = \frac{BA}{JB} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

D = indeks daya beda

JA = jumlah siswa kelompok atas

JB = jumlah siswa kelompok bawah

BA = jumlah siswa kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = jumlah peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

PA = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Menurut Arikunto interpretasi terhadap indeks daya pembeda (D) dapat dikategorikan sebagai berikut:

$D = 0,00 - 0,20$ dikategorikan daya beda lemah

$D = 0,21 - 0,40$ dikategorikan daya beda cukup

$D = 0,41 - 0,70$ dikategorikan daya beda baik

$D = 0,71 - 1,00$ dikategorikan baik sekali

D = Negatif dikategorikan tidak memiliki daya beda⁵⁹

Seluruh perhitungan indeks daya beda untuk setiap butir soal dikerjakan dengan bantuan perangkat lunak Microsoft Excel. Proses perhitungan dimulai dari memasukkan jawaban benar dan salah dari masing-masing kelompok, kemudian menghitung proporsi jawaban benar pada kelompok atas dan kelompok bawah, dan selanjutnya menentukan selisih antar kedua proporsi tersebut.

⁵⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, h. 235-242.

Tabel 3.8 Hasil Uji Daya Beda Instrumen

No.	Soal	Nilai Daya Beda	Ket.
1	1	0.50	Baik
2	3	0.50	Baik
3	4	0.50	Baik
4	6	0.70	Baik
5	7	0.50	Baik
6	8	0.50	Baik
7	9	0.60	Baik
8	10	0.60	Baik
9	12	0.50	Baik
10	13	0.50	Baik
11	15	0.60	Baik
12	16	0.60	Baik

Sumber: Olahan Peneliti Menggunakan Microsoft Excel

Berdasarkan tabel 4.4, hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai indeks daya beda terhadap 12 butir soal berada pada rentang 0,41 hingga 0,70. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya maka butir soal dikategorikan memiliki daya beda baik. Dengan demikian, setelah instrumen melalui 4 tahap uji instrumen maka peneliti menetapkan sebaran 12 butir soal yang digunakan dalam memperoleh data penelitian yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3.9 Sebaran Butir Soal *Two-Tier Multiple Choice*

Indikator	Butir Soal	Nomor Soal
Mengidentifikasi informasi penting dalam permasalahan	1	1
Menentukan tujuan atau permasalahan yang harus diselesaikan	2	2, 3

Menentukan strategi pemecahan masalah yang relevan	1	4
Mengaitkan konsep IPS dengan permasalahan sosial budaya	2	5, 6
Menerapkan strategi pemecahan masalah sesuai konsep IPS	2	7,8
Menarik kesimpulan berdasarkan data/informasi yang tersedia	1	9
Mengevaluasi ketepatan solusi yang telah dipilih	1	10
Memberikan alternatif solusi lain yang lebih efektif	2	11, 12

Sumber: Olahan Peneliti

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji kenormalan distribusi data kemampuan pemecahan masalah siswa, yang meliputi skor pretest, posttest, dan N-Gain pada kedua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan ukuran sampel yang kurang dari 50 siswa, maka analisis kenormalan yang digunakan yaitu metode Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan ini, data dinyatakan terdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, sebaliknya jika nilai signifikansi (Sig.) $\leq 0,05$ maka distribusi data dianggap tidak normal. Hasil dari uji normalitas yang diperoleh menjadi acuan dalam menentukan jenis analisis statistik yang sesuai, apakah parametrik atau non parametrik, untuk pengujian hipotesis penelitian.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan kesamaan varians data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang dalam penelitian ini menggunakan data *N-Gain* kemampuan pemecahan masalah siswa. Uji homogenitas merupakan syarat penting sebelum melakukan analisis inferensial lebih lanjut untuk membandingkan kelompok. Penelitian ini menggunakan uji homogenitas Levene's Test dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka varians data dinyatakan homogen, sebaliknya jika nilai signifikansi (Sig.) $\leq 0,05$ maka data dinyatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas yang didapatkan digunakan sebagai dasar penentuan uji statistik pada analisis perbedaan tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa.⁶⁰

3. Uji Hipotesis Penelitian

a. Uji Hipotesis untuk Rumusan Masalah pertama

Rumusan masalah pertama bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Pengujian dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Jika data berdistribusi normal pada tahap uji normalitas, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Uji Paired Sample t-Test. Apabila data ditemukan tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji Wilcoxon *Signed Rank Test*, dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*.

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis Tradisi *Mappadendang* efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig.) $\geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

b. Uji Hipotesis untuk rumusan masalah kedua

Rumusan masalah kedua bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang digunakan dalam pengujian ini adalah nilai N-Gain kemampuan pemecahan masalah siswa dari kelas VIIB dan kelas VIIC. Jika data ditemukan terdistribusi normal dan memiliki varians homogen, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Independent Sample t-Test. Apabila salah satu asumsi tidak terpenuhi, maka digunakan uji Mann-Whitney U Test. Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah yang signifikan antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* dan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional.
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig.) $\geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Gambaran umum sampel penelitian

Penelitian ini melibatkan dua kelas yang berbeda, yaitu VIIB dan VIIC. Keseluruhan sampel berjumlah 44 siswa yang tersebar secara merata di kedua kelas. Berdasarkan penelitian, ditemukan gambaran umum mengenai komposisi jenis kelamin siswa pada masing-masing kelas yang disajikan melalui tabulasi silang. Tabel berikut memuat distribusi frekuensi dan persentase siswa laki-laki dan perempuan di setiap kelas.

Tabel 4.1 Frekuensi Jenis Kelamin

Kelas - Jenis Kelamin Crosstabulation					
			Jenis Kelamin		Total
			Laki-laki	Perempuan	
Kelas	VIIB	Count	10	12	22
		% within Kelas	45,5%	54,5%	100,0%
	VIIC	Count	9	13	22
		% within Kelas	40,9%	59,1%	100,0%
Total		Count	19	25	44
		% within Kelas	43,2%	56,8%	100,0%

Sumber: Output IBM SPSS 24

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa kelas VIIB dan VIIC masing-masing berjumlah 22 siswa. Di kelas VIIB, terdapat 10 siswa laki-laki dengan persentase 45,5% dan 12 siswa perempuan dengan persentase 54,5%. Di kelas VIIC, jumlah siswa laki-laki sebanyak 9 orang dengan persentase 40,9% dan siswa perempuan sebanyak 13 orang

dengan persentase 59,1%. Total keseluruhan siswa laki-laki adalah 19 orang dengan persentase 43,2% dan siswa perempuan 25 orang dengan persentase 56,8%. Komposisi jenis kelamin pada kedua kelas menunjukkan ketidakseimbangan, karena jumlah siswa perempuan lebih dominan daripada siswa laki-laki. Proporsi siswa perempuan tertinggi ditemukan di kelas VIIC.

b. Hasil *pretest* dan *posttest*

Pretest diberikan sebelum proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memecahkan masalah, sedangkan *posttest* diberikan setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan untuk mengetahui perubahan kemampuan pemecahan masalah siswa setelah memperoleh perlakuan pembelajaran. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan pemecahan masalah siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Hasil *Pretest Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	58	92	42	58
2	25	75	83	92
3	58	100	17	58
4	33	92	50	67
5	50	92	33	75
6	33	100	50	75
7	33	75	42	83
8	58	83	33	75
9	75	100	83	100
10	42	92	42	50
11	67	100	25	75
12	67	92	50	83
13	42	83	25	58

14	25	75	25	50
15	33	92	33	58
16	83	100	42	75
17	33	67	33	83
18	58	100	75	100
19	33	92	25	50
20	58	100	33	58
21	25	58	33	50
22	50	83	50	67

Sumber: Olahan Peneliti Menggunakan Microsoft Excel

Berdasarkan data pada tabel 4.1, diperoleh gambaran mengenai perubahan kemampuan pemecahan masalah siswa pada kedua kelas penelitian. Pada kelas eksperimen, skor *pretest* siswa berada pada rentang nilai 25-83, sedangkan skor *posttest* berada pada rentang 58-100. Sementara itu, pada kelas kontrol skor *pretest* berada pada rentang 17-83 dan skor *posttest* berada pada rentang 50-100. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan kemampuan pemecahan masalah setelah pembelajaran dilaksanakan. Data tersebut selanjutnya dianalisis lebih lanjut melalui analisis statistik untuk mengetahui tingkat pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

Tabel 4.3 Statistik Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	<i>Pretest</i> Eksperimen	<i>Posttest</i> Eksperimen	<i>Pretest</i> Kontrol	<i>Posttest</i> Kontrol
N	22	22	22	22
Mean	47,23	88,32	42,00	70,00
Median	46,00	92,00	37,50	71,00
Std. Dev	17,15	12,03	18,22	15,82
Min	25	58	17	50
Max	83	100	83	100

Sumber: Output IBM SPSS 24

Berdasarkan tabel 4.3, jumlah siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebanyak 22 orang. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 47,23 dengan median 46,00, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 88,32 dengan median 92,00. Nilai standar deviasi pada *pretest* sebesar 17,15 dan mengalami penurunan menjadi 12,03 pada *posttest*. Adapun nilai terendah pada *pretest* kelas eksperimen sebesar 25 dan nilai tertinggi sebesar 83, sedangkan pada *posttest* nilai terendah meningkat menjadi 58 dan nilai tertinggi mencapai 100.

Pada kelas kontrol, rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 42,00 dengan median 37,50, kemudian mengalami peningkatan pada *posttest* menjadi 70,00 dengan median 71,00. Standar deviasi pada *pretest* sebesar 18,22 dan menurun menjadi 15,82 pada *posttest*. Sementara itu, nilai minimum pada *pretest* sebesar 17 dan nilai maksimum sebesar 83, sedangkan pada *posttest* nilai minimum meningkat menjadi 50 dan nilai maksimum mencapai 100.

Secara deskriptif, kedua kelas mengalami peningkatan kemampuan pemecahan masalah setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Namun, peningkatan rata-rata nilai pada kelas eksperimen terlihat lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata kelas eksperimen meningkat sebesar 41,09 poin, sedangkan rata-rata kelas kontrol meningkat sebesar 28,00 poin. Selain itu, penurunan nilai standar deviasi pada kedua kelas menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa setelah pembelajaran cenderung lebih merata dibandingkan sebelum pembelajaran dilaksanakan.

c. N-Gain

N-Gain (*Normalized Gain*) merupakan salah satu ukuran yang digunakan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran melalui analisis peningkatan

kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pembelajaran. Perhitungan N-Gain dilakukan dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest* sehingga dapat diketahui tingkat peningkatan kemampuan yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan N-Gain lebih representatif dibandingkan hanya menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* karena mempertimbangkan skor maksimum yang masih mungkin dicapai oleh setiap peserta didik. Semakin tinggi nilai N-Gain yang diperoleh, semakin besar tingkat peningkatan kemampuan peserta didik yang dihasilkan melalui proses pembelajaran tersebut.

Adapun rumus menghitung N-Gain yaitu:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{Pretest}}$$

Nilai N-Gain dikategorikan menjadi tiga tingkatan, yaitu kategori tinggi apabila nilai N-Gain $\geq 0,70$, kategori sedang apabila nilai N-Gain berada pada rentang 0,30–0,69, dan kategori rendah apabila nilai N-Gain $< 0,30$ ⁶¹. Hasil perhitungan N-Gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Tabel N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	N-Gain Eksperimen	Ket.	N-Gain Kontrol	Ket.
1	0,81	Tinggi	0,28	Rendah
2	0,67	Sedang	0,53	Sedang
3	1,00	Tinggi	0,49	
4	0,88		0,34	

⁶¹ Nissen, J. M., Talbot, R. M., Nasim Thompson, A., & Van Dusen, B. (2018). Comparison of normalized gain and Cohen's d for analyzing gains on concept inventories. *Physical Review Physics Education Research*, 14(1), 010115, h.3.

5	0,84	Tinggi	0,63	Sedang
6	1,00		0,50	
7	0,63	Sedang	0,71	Tinggi
8	0,60		0,63	Sedang
9	1,00		1,00	Tinggi
10	0,86		0,14	Rendah
11	1,00	Tinggi	0,67	Sedang
12	0,76		0,66	
13	0,71		0,44	
14	0,67	Sedang	0,33	
15	0,88	Tinggi	0,37	
16	1,00		0,57	
17	0,51	Sedang	0,75	Tinggi
18	1,00	Tinggi	1,00	
19	0,88		0,33	Sedang
20	1,00		0,37	
21	0,44	Sedang	0,25	Rendah
22	0,66		0,34	Sedang

Sumber: Olahan Peneliti Menggunakan Microsoft Excel

Berdasarkan tabel 4.4, pada kelas eksperimen sebanyak 68,18% siswa memperoleh nilai N-Gain dalam kategori tinggi. Hal tersebut ditunjukkan oleh banyaknya siswa yang memperoleh nilai antara 0,71 hingga 1,00. Selain itu, sebagian siswa berada pada kategori sedang dengan persentase 31,82% dengan perolehan nilai antara 0,44 hingga 0,67 dan persentase yang berada pada kategori rendah sebanyak 0% artinya tidak ada siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa pada kelas eksperimen terjadi secara signifikan setelah diberikan perlakuan pembelajaran.

Sementara itu, pada kelas kontrol terdapat sebanyak 68,18% siswa berada pada kategori sedang dengan rentang nilai antara 0,33 hingga 0,67. Meskipun terdapat 18,18% siswa yang memperoleh kategori tinggi dengan rentang nilai antara 0,71 hingga 1,00 masih terdapat 13,64% siswa yang berada pada kategori N-Gain rendah dengan nilai 0,14 hingga 0,28.

Tabel 4.5 Statistik Deskriptif N-Gain

Statistik	N-Gain Eksperimen	N-Gain Kontrol
N	22	22
Mean	0,81	0,51
Median	0,85	0,49
Std. Dev	0,17	0,23
Min	0,44	0,14
Max	1,00	1,00

Sumber: Output IBM SPSS 24

Berdasarkan tabel 4.5, jumlah siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebanyak 22 orang. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,81 dengan median sebesar 0,85, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata sebesar 0,51 dengan median sebesar 0,49. Nilai standar deviasi pada kelas eksperimen sebesar 0,17 dan pada kelas kontrol sebesar 0,23. Adapun nilai minimum pada kelas eksperimen sebesar 0,44 dan nilai maksimum sebesar 1,00, sedangkan pada kelas kontrol nilai minimum sebesar 0,14 dan nilai maksimum sebesar 1,00.

d. Hasil observasi penggunaan media *Augmented Reality*

Berdasarkan data hasil observasi yang telah diolah menggunakan perangkat lunak SPSS, diperoleh representasi nilai dan persentase tingkat keberhasilan penggunaan media *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dalam

pembelajaran IPS di MTs DDI Cilellang Kab. Barru. Penilaian dilakukan terhadap lima aspek utama, yaitu kualitas visualisasi *Augmented Reality*, interaktivitas media *Augmented Reality*, kontekstualitas budaya *Mappadendang*, kemudahan penggunaan media, serta keterlibatan siswa. Masing-masing aspek terdiri atas empat indikator pengamatan dengan rentang skor 1 (kurang) hingga 4 (sangat baik).

Tabel 4.6 Hasil Observasi Penggunaan Media *Augmented Reality* Berbasis Tradisi *Mappadendang*

Report						
Skor Indikator (1-4)						
Aspek Penilaian	Mean	N	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Sum
Visualisasi AR	3,75	4	0,500	Baik	Sangat Baik	15
Interaktivitas AR	4,00	4	0,000	Sangat Baik	Sangat Baik	16
Kontekstualitas Budaya	4,00	4	0,000	Sangat Baik	Sangat Baik	16
Kemudahan Penggunaan	3,75	4	0,500	Baik	Sangat Baik	15
Keterlibatan Siswa	4,00	4	0,000	Sangat Baik	Sangat Baik	16
Total	3,90	20	0,308	Baik	Sangat Baik	78

Sumber: Output IBM SPSS 24

Tabel 4.6 menunjukkan bahwa aspek kualitas visualisasi *Augmented Reality* memperoleh skor 15 dari skor maksimum 16 dengan persentase keterlaksanaan sebesar 93,75%. Aspek interaktivitas media *Augmented Reality* memperoleh skor 16 dari 16 atau sebesar 100%. Aspek kontekstualitas budaya *Mappadendang* juga memperoleh skor 16 dari 16 atau sebesar 100%. Selanjutnya, aspek kemudahan penggunaan media memperoleh skor 15 dari 16 dengan persentase sebesar 93,75%, sedangkan aspek keterlibatan siswa memperoleh skor 16 dari 16 atau sebesar 100%.

Secara keseluruhan, jumlah skor yang diperoleh dari 20 indikator pengamatan adalah 78 dari skor maksimum 80, sehingga persentase keterlaksanaan penggunaan media mencapai 97,5%. Distribusi skor menunjukkan bahwa sebanyak 18 indikator (90%) memperoleh skor 4 dengan kategori sangat baik dan 2 indikator (10%) memperoleh skor 3 dengan kategori baik. Tidak terdapat indikator yang memperoleh skor 2 (cukup) maupun skor 1 (kurang).

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dalam pembelajaran IPS terlaksana dengan sangat baik. Tingginya tingkat keterlaksanaan mengindikasikan bahwa media mampu memenuhi aspek visualisasi, interaktivitas, kontekstualitas budaya, kemudahan penggunaan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa integrasi teknologi *Augmented Reality* dengan budaya lokal dapat diterapkan secara efektif dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, aspek visualisasi dan kemudahan penggunaan masih memiliki ruang untuk disempurnakan guna mengoptimalkan kualitas implementasi media.

Berdasarkan catatan tambahan yang diberikan oleh observer, media *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* memperoleh respons positif selama proses pembelajaran berlangsung. Observer menilai bahwa media yang digunakan mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran IPS. Penyajian materi yang memadukan teknologi *Augmented Reality* dengan unsur budaya lokal menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, sehingga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar.

Namun demikian, Observer juga mencatat adanya kendala pada aspek ketersediaan fasilitas digital, khususnya perangkat telepon pintar (smartphone). Tidak seluruh siswa memiliki atau membawa perangkat yang dapat digunakan untuk mengakses media *Augmented Reality*, sehingga dalam pelaksanaannya beberapa siswa perlu berbagi perangkat dengan teman sekelompoknya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas media yang digunakan, tetapi juga oleh ketersediaan sarana dan prasarana pendukung yang memadai. Oleh karena itu, dukungan fasilitas digital yang lebih merata perlu menjadi perhatian dalam penerapan media *Augmented Reality* pada pembelajaran di masa mendatang.

2. Pengujian Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat analisis data dilakukan sebelum pengujian hipotesis guna menentukan apakah statistik yang akan digunakan bersifat parametrik atau nonparametrik. Urgensi uji ini sangat penting karena kesalahan dalam memilih jenis statistik dapat mengakibatkan kesimpulan penelitian menjadi bias atau tidak valid. Secara umum, uji prasyarat dalam penelitian ini terbagi menjadi dua macam, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians.

Pembahasan pertama difokuskan pada uji normalitas, yang bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Hipotesis yang diuji dalam uji normalitas adalah H_0 apabila data berdistribusi normal, dan H_1 apabila data tidak berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, jumlah sampel kelas eksperimen dan kontrol masing-masing 22 siswa, karena jumlah sampel per kelompok kurang dari 50, uji normalitas yang digunakan adalah Shapiro-Wilk. Kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikansi (p) $> 0,05$, maka H_0 diterima (data normal), sehingga analisis dapat

dilanjutkan ke uji homogenitas dan statistik parametrik. Sebaliknya, jika $p < 0,05$, maka H_0 ditolak (data tidak normal) dan statistik nonparametrik menjadi alternatif.

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Data

Statistik	<i>Pretest</i> Eksperimen	<i>Posttest</i> Eksperimen	<i>Pretest</i> Kontrol	<i>Posttest</i> Kontrol	<i>N-Gain</i> <i>Eksperimen</i>	<i>N-Gain</i> <i>Kontrol</i>
Statistic	0,921	0,857	0,859	0,918	0,900	0,945
df	22	22	22	22	22	22
Sig. (p)	0,080	0,004	0,005	0,069	0,029	0,251

Sumber: Output IBM SPSS 24

Berdasarkan tabel 4.7, data *pretest* kelompok eksperimen menunjukkan nilai statistik sebesar 0,921 dengan derajat kebebasan (df)=22 dan nilai signifikansi (p) = 0,080. Karena nilai $p = 0,080 > 0,05$ maka H_0 diterima, yang berarti data *pretest* kelompok eksperimen berdistribusi normal. Sebaliknya, data *posttest* kelompok eksperimen memiliki nilai statistik 0,857 dengan df = 22, dan $p = 0,004$. Karena $p = 0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak, sehingga data *posttest* kelompok eksperimen tidak berdistribusi normal. Pada kelompok kontrol, data *pretest* menunjukkan nilai statistik 0,859 dengan df = 22, dan $p = 0,005$. Karena $p = 0,005 < 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya data *pretest* kelompok kontrol tidak berdistribusi normal. Sementara itu, data *posttest* kelompok kontrol memiliki nilai statistik 0,918 dengan df = 22, dan $p = 0,069$. Karena $p = 0,069 > 0,05$, maka H_0 diterima, sehingga data *posttest* kelompok kontrol berdistribusi normal.

Data N-Gain kelompok eksperimen memiliki nilai statistik 0,900 dengan df = 22, dan $p = 0,029$. Karena $p < 0,05$, maka H_0 ditolak, yang berarti data N-Gain eksperimen tidak berdistribusi normal. Sebaliknya, kelompok kontrol menunjukkan nilai statistik 0,945 dengan df = 22, dan $p = 0,251$. Karena $p > 0,05$, maka H_0 diterima, sehingga data N-Gain kontrol berdistribusi normal.

Uji normalitas memperlihatkan bahwa sebagian data penelitian belum memenuhi asumsi distribusi normal. Kondisi tersebut tampak pada data *posttest* kelas eksperimen, *pretest* kelas kontrol, serta N-Gain kelas eksperimen yang memiliki nilai signifikansi di bawah 0,05. Dalam analisis parametrik, seluruh kelompok data yang akan dianalisis harus memenuhi asumsi normalitas agar hasil pengujian statistik dapat memberikan kesimpulan yang akurat dan tidak bias. Apabila terdapat satu atau lebih kelompok data yang tidak berdistribusi normal, maka ketentuan penggunaan uji parametrik dianggap tidak terpenuhi. Selain itu, pengujian homogenitas varians tidak lagi diperlukan dikarenakan asumsi normalitas tidak terpenuhi sedangkan penerapan uji parametrik didasari oleh terpenuhinya kedua asumsi.

Dengan demikian, pengolahan data inferensial dilakukan menggunakan statistik nonparametrik, yaitu uji Mann-Whitney dan uji Wilcoxon. Pemilihan kedua uji tersebut disesuaikan dengan karakteristik data penelitian karena analisis nonparametrik tidak mensyaratkan distribusi normal maupun kesamaan varians antarkelompok.

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian ini bertujuan untuk memberikan pembuktian secara empiris terhadap dugaan sementara yang berkaitan dengan variabel penelitian. Adapun pengujian hipotesis dilakukan berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan.

- 1) Rumusan masalah pertama: Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dalam pembelajaran IPS terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII di MTs DDI Cilellang Kab. Barru?

Pengujian hipotesis untuk rumusan masalah pertama dilakukan menggunakan uji Wilcoxon *Signed Rank Test* yang digunakan untuk menganalisis perubahan dua data berpasangan (*paired data*) yaitu nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen yang menggunakan media *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang*. Uji ini dipilih karena data penelitian tidak berdistribusi normal sehingga uji parametrik (*paired sample t-test*) tidak terpenuhi. Hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

- a) H_0 : Media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dalam pembelajaran IPS tidak efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII di MTs DDI Cilellang Kab. Barru.
- b) H_1 : Media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dalam pembelajaran IPS efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII di MTs DDI Cilellang Kab. Barru.

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini didasarkan pada nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yang dihasilkan dari perhitungan Wilcoxon *Signed Rank Test*, dengan ketentuan jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sebaliknya, Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Tingkat signifikansi (α) yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0,05 atau 5%. Keputusan tolak atau terima H_0 didasarkan pada perbandingan antara nilai signifikansi hasil uji dengan $\alpha = 0,05$ tersebut.

Tabel 4.8 Rank Uji Wilcoxon

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest Eksperimen- Pretest Eksperimen	Negative Ranks	0	0,00	0,00

	<i>Positive Ranks</i>	22	11,50	253,00
	<i>Ties</i>	0		
	<i>Total</i>	22		

Sumber: Output IBM SPSS 24

Berdasarkan tabel 4.8 diperoleh *negative ranks* sebanyak 0, yang menunjukkan tidak terdapat peserta didik yang mengalami penurunan nilai dari *pretest* ke *posttest*. Sebaliknya, *positive ranks* berjumlah 22 peserta didik dengan *mean rank* sebesar 11,50 dan *sum of ranks* sebesar 253,00. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan kemampuan pemecahan masalah setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang*. Selain itu, tidak terdapat nilai yang sama (*ties*=0), sehingga seluruh peserta didik mengalami perubahan nilai setelah perlakuan diberikan.

Tabel 4.9 Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Test Statistics ^a	
	<i>Posttest</i> Eksperimen - <i>Pretest</i> Eksperimen
<i>Z</i>	-4.117 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Sumber: Output IBM SPSS 24

Berdasarkan tabel 4.9, diperoleh nilai *Z* sebesar -4,117 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dalam pembelajaran IPS efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII di MTs DDI Cilellang Kab. Barru. Hal ini

menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tersebut efektif terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa. Besaran tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dapat diketahui dengan melakukan perhitungan *effect size* menggunakan rumus *effect size* untuk uji Wilcoxon⁶².

$$r = \frac{|Z|}{\sqrt{N}} = r = \frac{|4,117|}{\sqrt{22}}$$

$$r = \frac{4,117}{4,690}$$

$$r = 0,878 \approx 0,88$$

Keterangan:

r = *Effect size*

Z = nilai statistik Z dari hasil uji Wilcoxon

N = Jumlah sampel

Interpretasi nilai *effect size* mengacu pada kriteria yang dikemukakan oleh Cohen, yaitu nilai *effect size* sebesar 0,10 hingga 0,29 termasuk kategori efek kecil, nilai 0,30 hingga 0,49 termasuk kategori efek sedang, dan nilai $\geq 0,50$ termasuk kategori efek besar⁶³. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai *effect size* sebesar 0,878 yang kemudian dibulatkan menjadi 0,88. Nilai tersebut termasuk dalam kategori efek besar karena melampaui batas minimum kategori efek besar, yaitu 0,50. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh yang diberikan oleh perlakuan tidak hanya terlihat secara statistik, tetapi juga memiliki kekuatan pengaruh yang besar terhadap perubahan kemampuan pemecahan masalah siswa.

⁶² Fritz, C. O., Morris, P. E., & Richler, J. J. (2012). Effect Size Estimates: Current Use, Calculations, and Interpretation. *Journal of Experimental Psychology: General*, 141(1), 2–18

⁶³ Fiel Peres, F. (2026). *Effect sizes for nonparametric tests*. *Biochemia medica*, 36 no. 1, 5-16.

- 2) Rumusan masalah kedua: Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional?

Pengujian hipotesis pada rumusan masalah kedua bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah antara kedua kelompok. Peningkatan tersebut diukur menggunakan nilai N-Gain yang merepresentasikan peningkatan skor siswa dari *pretest* ke *posttest* secara relatif terhadap skor maksimum yang mungkin dicapai. Data yang dibandingkan dalam uji ini adalah nilai N-Gain dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Uji statistik yang digunakan adalah uji Mann-Whitney U untuk membandingkan dua kelompok independen (eksperimen dan kontrol). Prinsip kerja uji ini adalah mengubah data asli menjadi peringkat atau jenjang (*rank*), kemudian menghitung nilai U berdasarkan jumlah peringkat dari masing-masing kelompok.

Pemilihan uji Mann-Whitney U dalam penelitian ini didasarkan pada tidak terpenuhinya asumsi normalitas pada data peningkatan kemampuan (skor gain) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga uji parametrik seperti uji-t untuk sampel independen tidak dapat digunakan. Hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

- a) H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

- b) H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

Kriteria pengambilan keputusan ditetapkan pada taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sebaliknya, apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih besar dari atau sama dengan 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Tabel 4.10 Rank Uji Mann-Whitney U

		<i>Ranks</i>		
Kelompok		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai N-Gain	Eksperimen	22	30,02	660,50
	Kontrol	22	14,98	329,50
	Total	44		

Sumber: Output IBM SPSS 24

Berdasarkan Tabel 4.10 *rank* kemampuan pemecahan masalah antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, diketahui bahwa kelompok eksperimen memiliki *Mean Rank* sebesar 30,02 dengan jumlah rank (*Sum of Ranks*) 660,50. Sementara itu, kelompok kontrol memiliki *Mean Rank* lebih rendah, yaitu 14,98 dengan *Sum of Ranks* 329,50.

Hasil ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen cenderung memiliki peringkat kemampuan pemecahan masalah yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Perbedaan mean rank yang cukup jauh ini mengindikasikan adanya kecenderungan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah. Namun, untuk

menentukan apakah perbedaan tersebut signifikan secara statistik, diperlukan hasil uji statistik yang mencakup nilai signifikansi (*p-value*).

Tabel 4.11 Hasil Uji Mann-Whitney U

Test Statistics ^a	
	Kemampuan pemecahan masalah
Mann-Whitney U	76.500
Wilcoxon W	329,500
Z	-3,904
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000
a. Grouping Variable: Kelas	

Sumber: Output IBM SPSS 24

Berdasarkan tabel 4.11, diperoleh nilai Mann–Whitney U sebesar 76.500, nilai Z sebesar -3,904, dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil yang diperoleh menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

Besaran perbedaan kemampuan pemecahan masalah antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional dapat diketahui dengan melakukan perhitungan effect size untuk uji Mann–Whitney U. Berdasarkan nilai $Z = -3,904$ dan jumlah sampel keseluruhan $N = 44$, diperoleh nilai *effect size* sebagai berikut.

$$r = \frac{|Z|}{\sqrt{N}} = r = \frac{|3,904|}{\sqrt{44}}$$

$$r = \frac{3,904}{6,633}$$

$$r = 0,589 \approx 0,59$$

Keterangan:

$r = \text{Effect size}$

Z = nilai statistik Z dari hasil uji Mann-Whitney U

N = Jumlah sampel

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai effect size sebesar 0,59. Mengacu pada kriteria interpretasi *effect size*, nilai tersebut termasuk dalam kategori besar karena berada di atas 0,50. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* memiliki perbedaan signifikan yang besar terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan penggunaan media pembelajaran konvensional.

B. Pembahasan

1. Efektivitas media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dalam pembelajaran IPS terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII di MTs DDI Cilellang Kab. Barru

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon *Signed Rank Test* pada kelas eksperimen, diperoleh nilai Z sebesar -4,117 dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hasil ini menegaskan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII di MTs DDI Cilellang Kab. Barru. Efektivitas tersebut juga tercermin dari data deskriptif yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 88,32 dari nilai *pretest* rata-rata 47,23,

dengan peningkatan sebesar 41,09 poin. Selain itu, sebanyak 68,18% siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai N-Gain dalam kategori tinggi ($\geq 0,70$), dan tidak ada satu pun siswa yang berada pada kategori rendah.

Selain signifikansi statistik, besaran efek perlakuan juga dianalisis melalui perhitungan *effect size* menggunakan rumus untuk uji Wilcoxon. Hasil perhitungan menunjukkan nilai *effect size* sebesar $r = 0,88$ yang termasuk dalam kategori efek besar berdasarkan kriteria Cohen ($r \geq 0,50$). Nilai ini mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan tidak hanya bermakna secara statistik, tetapi juga memiliki kekuatan pengaruh yang substansial terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa. Dengan kata lain, penggunaan media *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* memberikan kontribusi yang besar dalam mendorong perkembangan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Temuan ini dapat dijelaskan melalui karakteristik media *Augmented Reality* yang secara inheren mendukung proses pembelajaran berbasis pengalaman. Sebagaimana dikemukakan oleh Azuma, *Augmented Reality* menggabungkan dunia nyata dan dunia maya secara interaktif dan real-time, sehingga memungkinkan peserta didik untuk membangun pemahaman konseptual yang lebih mendalam melalui visualisasi tiga dimensi yang kontekstual. Dalam konteks penelitian ini, integrasi tradisi *Mappadendang* sebagai muatan kearifan lokal ke dalam media *Augmented Reality* menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual bagi peserta didik. Peserta didik tidak sekadar menerima informasi secara pasif, melainkan terlibat langsung dalam proses eksplorasi objek virtual yang merepresentasikan nilai-nilai sosial dan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan mereka. Kondisi ini mendorong

terbentuknya lingkungan belajar yang aktif dan kondusif bagi pengembangan kemampuan pemecahan masalah.

Ditinjau dari perspektif teoritis, peningkatan kemampuan pemecahan masalah yang signifikan pada kelas eksperimen sejalan dengan kerangka teori George Polya yang menekankan pentingnya proses memahami masalah, merencanakan strategi, melaksanakan rencana, dan melakukan evaluasi. Media *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* memfasilitasi setiap tahapan tersebut dengan menyajikan permasalahan sosial dalam representasi visual yang nyata dan interaktif, sehingga siswa dapat mengidentifikasi inti masalah secara lebih terarah, menghubungkan konsep-konsep IPS yang telah dipelajari dengan konteks kehidupan nyata, serta mengembangkan alternatif solusi yang relevan. Proses interaksi dengan objek virtual berbasis kearifan lokal ini secara langsung merangsang kemampuan analitis dan reflektif peserta didik sebagaimana yang ditekankan dalam tahapan pemecahan masalah Polya.

Integrasi kearifan lokal tradisi *Mappadendang* ke dalam media *Augmented Reality* juga memberikan kontribusi signifikan terhadap efektivitas pembelajaran. Dalam kerangka pembelajaran IPS, kontekstualisasi materi dengan realitas sosial-budaya peserta didik merupakan salah satu strategi yang mendukung konstruksi pengetahuan bermakna. Tradisi *Mappadendang* sebagai bagian dari identitas kultural masyarakat Bugis mengandung nilai-nilai sosial seperti gotong royong, toleransi, kebersamaan, dan apresiasi budaya yang relevan dengan kompetensi sosial dalam kurikulum IPS. Melalui eksposur terhadap nilai-nilai tersebut dalam konteks pembelajaran yang interaktif, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual,

tetapi juga mengembangkan sensitivitas sosial yang menjadi fondasi dalam merumuskan solusi terhadap permasalahan kemasyarakatan.

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran juga mendukung hasil penelitian ini. Dari 20 indikator yang diamati, diperoleh total skor 78 dari skor maksimum 80, dengan persentase keterlaksanaan mencapai 97,5%. Sebanyak 18 indikator (90%) memperoleh skor sangat baik dan 2 indikator (10%) memperoleh skor baik. Aspek interaktivitas, kontekstualitas budaya, dan keterlibatan siswa masing-masing memperoleh skor sempurna, yang mencerminkan bahwa media mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tingginya tingkat keterlaksanaan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* telah dirancang dan diimplementasikan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif.

Hasil penelitian juga diperkuat oleh fungsi kognitif dan afektif media pembelajaran sebagaimana dikemukakan dalam kajian teori. Penggunaan media *Augmented Reality* mampu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik (fungsi atensi), meningkatkan keterlibatan emosional dalam proses belajar (fungsi afektif), serta memperkuat pemahaman dan daya ingat terhadap materi (fungsi kognitif). Ketiga fungsi tersebut bersinergi dalam menciptakan pengalaman belajar yang imersif, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan kemampuan siswa dalam menganalisis dan menyelesaikan permasalahan sosial secara sistematis. Penurunan standar deviasi pada kelas eksperimen dari 17,15 pada *pretest* menjadi 12,03 pada *posttest* juga mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan media *Augmented Reality* berbasis

tradisi *Mappadendang* tidak hanya meningkatkan rata-rata hasil belajar, tetapi juga pemerataan capaian belajar di antara seluruh peserta didik.

Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya. Deritawati *et al.* tahun 2025 menemukan bahwa penggunaan *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPAS memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Demikian pula, hasil penelitian Rachim *et al.* tahun 2024 menyimpulkan bahwa *Augmented Reality* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan melalui visualisasi interaktif. Penelitian ini memperluas temuan-temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa dampak positif *Augmented Reality* juga berlaku pada aspek kemampuan pemecahan masalah dalam konteks pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal di tingkat Madrasah Tsanawiyah.

2. Perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional

Hasil uji Mann-Whitney U yang menunjukkan nilai $U = 76,500$, $Z = -3,904$, dan *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0,000 ($p < 0,05$) membuktikan secara statistik adanya perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut juga tampak secara deskriptif, di mana *mean rank* kelas eksperimen (30,02) jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (14,98). Rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,81 yang merupakan kategori tinggi berbanding signifikan dengan rata-rata N-Gain kelas kontrol sebesar 0,51 yang berada pada kategori sedang. Adapun Besarnya perbedaan antara kedua kelompok dianalisis menggunakan perhitungan *effect size* pada uji Mann-Whitney,

sehingga diperoleh nilai *effect size* sebesar $r = 0,59$ yang termasuk dalam kategori efek besar menurut kriteria Cohen ($r \geq 0,50$) yang mengindikasikan bahwa perlakuan berupa penggunaan media *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* memberikan dampak yang lebih besar dibandingkan pembelajaran konvensional.

Perbedaan yang signifikan ini dapat dijelaskan melalui perbandingan karakteristik proses pembelajaran pada kedua kelas. Pada kelas eksperimen, pembelajaran difasilitasi oleh media *Augmented Reality* yang mampu menghadirkan pengalaman belajar multimodal melalui integrasi unsur visual tiga dimensi dan interaktivitas berbasis teknologi. Pengalaman belajar semacam ini mendukung pemrosesan informasi yang lebih mendalam dan komprehensif, karena melibatkan berbagai saluran sensoris sekaligus. Sebaliknya, pembelajaran konvensional pada kelas kontrol cenderung mengandalkan pendekatan tekstual dan ekspositori yang lebih bersifat satu arah, sehingga keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan relatif lebih terbatas.

Keunggulan kelas eksperimen juga dapat dijelaskan melalui fungsi kontekstualisasi yang dihadirkan oleh tradisi *Mappadendang* sebagai basis kearifan lokal dalam media pembelajaran. Menurut Munadi, media pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dapat membantu peserta didik belajar secara lebih efektif dan efisien⁶⁴. Dalam penelitian ini, integrasi tradisi *Mappadendang* ke dalam media *Augmented Reality* menghadirkan pengalaman belajar yang dekat dengan latar sosial dan budaya peserta didik. Keterhubungan tersebut memudahkan peserta didik memahami konsep-konsep IPS, mengaitkan pengetahuan dengan situasi nyata, serta menerapkan pemahamannya dalam kegiatan analisis dan pemecahan

⁶⁴ Deby Kurnia Dewi, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustakabarupress, 2024), h. 3

masalah yang relevan dengan kehidupan masyarakat di sekitarnya. Dengan demikian, penggunaan media *Augmented Reality* berbasis kearifan lokal tidak hanya meningkatkan penguasaan materi, tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna.

Perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dapat ditinjau dari capaian siswa pada setiap tahap pemecahan masalah. Pada tahap memahami masalah, siswa kelas eksperimen menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengidentifikasi informasi penting dan menentukan inti permasalahan yang disajikan. Visualisasi tiga dimensi yang ditampilkan melalui media *Augmented Reality* membantu siswa memperoleh representasi yang lebih konkret terhadap materi yang dipelajari. Penyajian objek dan situasi sosial secara visual memungkinkan siswa memahami konteks permasalahan dengan lebih jelas sehingga memudahkan mereka dalam menentukan informasi yang relevan untuk penyelesaian masalah. Pada kelas kontrol, peningkatan kemampuan memahami masalah juga terjadi, namun tidak menunjukkan peningkatan yang sama besarnya dengan kelas eksperimen.

Pada tahap merencanakan penyelesaian, siswa kelas eksperimen cenderung mampu memilih strategi penyelesaian yang lebih sesuai dengan konteks permasalahan yang diberikan. Integrasi materi IPS dengan tradisi *Mappadendang* membantu mereka menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari dengan situasi nyata. Kondisi tersebut memungkinkan siswa mempertimbangkan berbagai alternatif penyelesaian sebelum menentukan langkah yang akan digunakan. Sebaliknya, siswa pada kelas kontrol umumnya mampu merumuskan strategi penyelesaian, tetapi strategi yang disusun masih cenderung terbatas pada informasi yang diperoleh melalui penjelasan guru dan sumber belajar yang digunakan selama pembelajaran.

Pada tahap melaksanakan rencana penyelesaian, siswa kelas eksperimen menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menerapkan konsep yang telah dipelajari untuk menjawab permasalahan yang diberikan. Karakteristik media *Augmented Reality* yang interaktif memungkinkan siswa mengamati objek pembelajaran dari berbagai sudut pandang dan mengakses kembali informasi yang diperlukan selama proses belajar. Kesempatan untuk melakukan eksplorasi secara mandiri membantu siswa dalam menghubungkan konsep-konsep IPS dengan permasalahan yang dihadapi. Sementara itu, siswa pada kelas kontrol masih mengalami kesulitan dalam mengaitkan konsep yang dipelajari dengan situasi permasalahan sehingga proses penyelesaian masalah yang dilakukan belum sepenuhnya optimal.

Perbedaan peningkatan juga terlihat pada tahap pengecekan kembali. Melalui instrumen *two-tier multiple choice*, kemampuan siswa tidak hanya dinilai dari ketepatan memilih jawaban, tetapi juga dari ketepatan alasan yang mendukung jawaban tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen lebih mampu memilih kombinasi jawaban dan alasan yang tepat dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Temuan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi tidak hanya berkaitan dengan penguasaan informasi faktual, tetapi juga berkaitan dengan pemahaman konsep dan penalaran yang digunakan dalam menentukan jawaban. Pada kelas kontrol, peningkatan kemampuan tetap terjadi, namun masih ditemukan siswa yang mampu memilih jawaban yang benar tanpa diikuti oleh pemilihan alasan yang tepat.

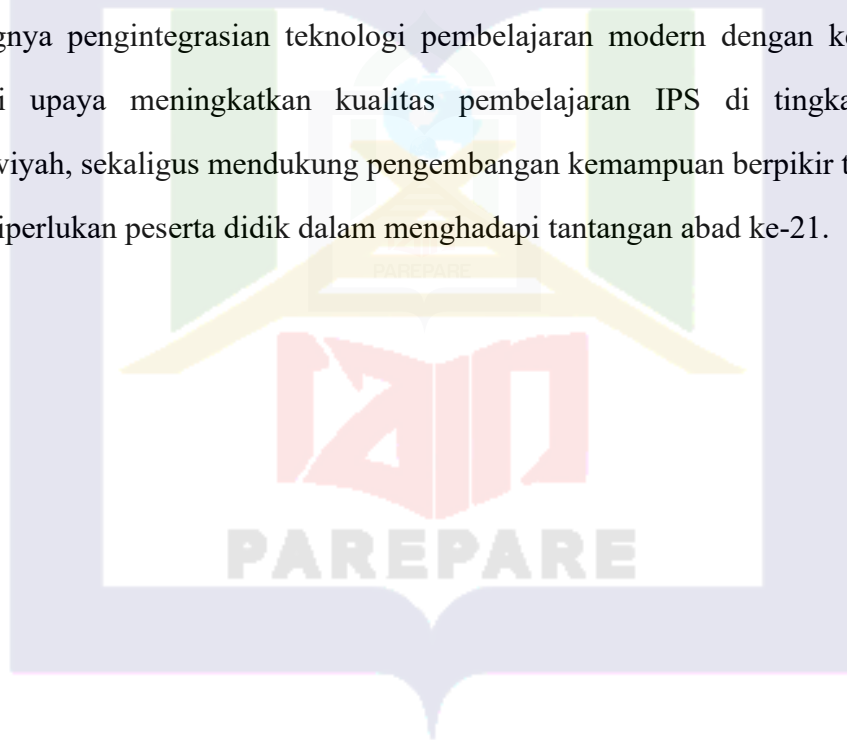
Data distribusi N-Gain pada kelas kontrol menunjukkan variasi yang lebih besar dibandingkan kelas eksperimen, dengan standar deviasi N-Gain kontrol sebesar 0,23 dibandingkan 0,17 pada kelas eksperimen. Selain itu, masih terdapat 13,64% siswa

kelas kontrol yang berada pada kategori N-Gain rendah (nilai 0,14–0,28), sementara tidak ada satu pun siswa kelas eksperimen yang berada pada kategori tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional menghasilkan capaian yang lebih heterogen dan belum optimal dalam memfasilitasi seluruh siswa untuk mencapai peningkatan kemampuan pemecahan masalah yang memadai. Sebaliknya, media *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* tampaknya lebih inklusif dalam memfasilitasi peningkatan kemampuan pemecahan masalah bagi seluruh peserta didik, termasuk mereka yang sebelumnya menunjukkan kemampuan awal yang rendah.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian Logayah *et al.* pada tahun 2023 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran tanpa media tersebut. Dalam konteks penelitian ini, peningkatan yang signifikan pada kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen dapat dipandang sebagai manifestasi dari meningkatnya keterlibatan dan motivasi belajar yang difasilitasi oleh interaktivitas media *Augmented Reality*. Lebih lanjut, penelitian Rachim *et al.* tahun 2024 menegaskan bahwa meskipun *Augmented Reality* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, implementasinya tidak lepas dari tantangan ketersediaan infrastruktur digital, sebagaimana juga ditemukan dalam penelitian ini melalui catatan observer mengenai keterbatasan perangkat *smartphone* pada sebagian siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada mata pelajaran IPS. Efektivitas tersebut didukung oleh perpaduan

antara teknologi Augmented Reality yang mampu menyajikan visualisasi interaktif tiga dimensi dan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam tradisi Mappadendang sebagai konteks pembelajaran yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Visualisasi yang ditampilkan melalui teknologi Augmented Reality membantu mengurangi tingkat abstraksi konsep-konsep IPS sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih konkret, mudah dipahami, dan mudah dikaitkan dengan situasi nyata. Di sisi lain, integrasi tradisi Mappadendang menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna karena peserta didik dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan lingkungan sosial dan budaya yang mereka kenal. Temuan ini mengonfirmasi pentingnya pengintegrasian teknologi pembelajaran modern dengan kearifan lokal sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di tingkat Madrasah Tsanawiyah, sekaligus mendukung pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang diperlukan peserta didik dalam menghadapi tantangan abad ke-21.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* terbukti efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII di MTs DDI Cilellang Kab. Barru. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji Wilcoxon *Signed Rank Test* yang menunjukkan nilai Z sebesar $-4,117$ dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000$ ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Efektivitas tersebut juga dikonfirmasi oleh nilai *effect size* sebesar $r = 0,88$ yang termasuk dalam kategori efek besar, serta rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar $0,81$ yang berada pada kategori tinggi. Tingginya efektivitas media ini didukung pula oleh tingkat keterlaksanaan pembelajaran yang mencapai $97,5\%$, dengan seluruh aspek visualisasi, interaktivitas, kontekstualitas budaya, kemudahan penggunaan, dan keterlibatan siswa terlaksana pada kategori baik hingga sangat baik.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis tradisi *Mappadendang* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar $0,81$ (kategori tinggi), sedangkan rata-rata nilai N-Gain kelas kontrol sebesar $0,51$ (kategori sedang). Berdasarkan uji Mann-Whitney U diperoleh nilai U sebesar $76,500$, nilai Z sebesar $-3,904$, dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000$ ($p < 0,05$) yang menunjukkan terdapat perbedaan signifikan

secara statistik. Besaran perbedaan tersebut dikonfirmasi oleh nilai *effect size* sebesar $r = 0,59$ yang termasuk dalam kategori efek besar. Secara deskriptif, rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,81 jauh lebih tinggi dibandingkan rata-rata N-Gain kelas kontrol sebesar 0,51, dan pada kelas eksperimen tidak terdapat siswa yang berada pada kategori nilai N-Gain rendah, sementara pada kelas kontrol masih terdapat 13,64% siswa dalam kategori tersebut.

B. Saran

Berdasarkan simpulan penelitian yang telah dikemukakan, maka peneliti menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terkait, antara lain sebagai berikut.

1. Guru IPS di MTs DDI Cilellang maupun di sekolah lain diharapkan dapat mengadopsi dan mengimplementasikan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis kearifan lokal sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi yang membutuhkan visualisasi dan kontekstualisasi sosial-budaya. Guru juga disarankan untuk terus mengembangkan kompetensi teknologi pembelajaran agar mampu mengintegrasikan media berbasis digital secara efektif dan optimal dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Bagi Kepala Madrasah dan Pihak Manajemen disarankan untuk mendukung penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana digital yang memadai, seperti perangkat digital yang dapat digunakan secara kolektif dalam kegiatan pembelajaran. Keterbatasan ketersediaan perangkat yang ditemukan dalam penelitian ini hendaknya menjadi perhatian serius agar implementasi media berbasis digital dapat berjalan secara merata dan memberikan manfaat optimal bagi seluruh peserta didik.

3. Bagi Siswa Peserta didik diharapkan lebih aktif memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman materi IPS, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan melatih kemampuan pemecahan masalah secara mandiri. Peserta didik juga diharapkan semakin mengenal dan mengapresiasi kearifan lokal, khususnya tradisi *Mappadendang*, sebagai bagian dari identitas budaya yang memiliki nilai edukatif dalam kehidupan bermasyarakat.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini lebih lanjut dengan memperluas cakupan populasi dan sampel penelitian di berbagai jenjang pendidikan, atau mengintegrasikan variabel lain seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajar kognitif secara lebih komprehensif. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi pengembangan media *Augmented Reality* berbasis kearifan lokal lainnya untuk mata pelajaran IPS maupun bidang studi lain, sehingga memperkaya khazanah penelitian tentang integrasi teknologi imersif dan nilai-nilai budaya lokal dalam pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

- Amalia, Reski, Faisal, and Selfiana, Sainal. "Bentuk Penyajian Tradisi Mappadendang Pada Acara Pesta Panen di Dusun Maddo Desa Tellumpanua Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru," *Boting Langi: Jurnal Seni Pertunjukan*, 2 no. 1 (2023): 1-7.
- Andriyatno, I., Zulfiani, Z., and Mardiaty, Y. "Higher order thinking skills: Student profile using two-tier multiple choice instrument". *International Journal of STEM Education for Sustainability*, 3 no. 1 (2023): 111-124.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94.
- Deritawati, M Danil, and Nadia Aldyza. "Pengaruh Penggunaan Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pena Edukasi* 12, no. 1 (2025): 80–88.
- Dewi, Deby Kurnia. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2024.
- Diniyati, Salma, Farhurahman, Islam, Sultan, and M Hasanuddin. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 2, no. 1 (2025): 97–110.
- Djaali, H. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2021.
- Fardian, Sedana, I Nyoman, Arduni, Ni Wayan, and I Wayan Sudirana. "Musical Performace Of Mappadendang Harvest Ritual In Buae Village Sidenreng Rappang Regency South Sulawesi." *In Proceeding Bali-Bhuwana Waskita: Global Art Creativity Conference*, 4:343–65, 2024.
- Hamka, Buya. *Tafsir Al-Azhar: Jilid 4*. Jakarta: Gema Insani, 2015.
- Hannani, Saepudin, Fikri, Andi Nurindah Sari, Herdah, Andi Bahri, Aris, Iskandar, Bahtiar, Muhammad Majdi Amiruddin, Sari Hidayati, Ni'ma Natsir, and Abd. Rahman. "Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Parepare." IAIN Parepare Nusantara Press, 2023.

- Indraswati, Dyah, Dina Anika Marhayani, Deni Sutisna, Arif Widodo, and Mohammad Archi Maulyda. "Critical Thinking Dan Problem Solving Dalam Pembelajaran IPS Untuk Menjawab Tantangan Abad 21." *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial* 7, no. 1 (2020): 12–28.
- Jaya, I Made Laut Mertha. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Quadrant, 2025.
- Kadir, syahrul Munir. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Materi Keragaman Floran Dan Fauna Di Indonesia Berbasis Android Untuk Siswa Kelas VIII SMP IT Bina Insan Parepare*. Skripsi. IAIN Parepare.
- Kartika, Liska, Putri Susanti, and Sahrul Romadhon. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Melalui Media Infografis." *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2025.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. "Pendidikan Di Indonesia: Belajar Dari Hasil PISA 2018." Jakarta, 2019.
- Kusumawati, Dian, Sri Rahayu, Mukhlis Mustofa, Aulia Rahman, Yulsy Nitte, Felia Siska, Mufti Riyani, and Febri Arissandi. *Pengantar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Padang: CV HEI Publishing Indonesia, 2025.
- Lindy, Isma, Stephanus Sahala Sitompul, Erwina Oktavianty, and Judyanto Sirait. "Implementasi Strategi Pemecahan Masalah Krulik-Rudnick Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 3 (2023): 1524–33.
- Logayah, Dina Siti, Ade Budhi Salira, Kirani Kirani, Tri Tianti, and Rizal Akbar Darmawan. "Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran IPS." *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (2023): 326–38.
- Mauliya, Annisa. "Perkembangan Kognitif Pada Peserta Didik SMP (Sekolah Menengah Pertama) Menurut Jean Piaget." *Science Edu* 2, no. 2 (2019): 86–91.
- Meilani, Gina Rahayu. *Membangun Aplikasi Augmented Reality Dengan Unity*. CV. Garuda Mas Sejahtera, 2018.
- Muthi, Amirah Zahra, Nuraida Rezeki Fadhilah, Desy Safitri, and Sujarwo Sujarwo. "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Dokumenter Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Smp." *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya* 1, no. 6 (2023): 104–16.
- Nasrullah, N. *Pembelajaran IPS (Teori Dan Praktik)*. Liang Angang: EL Publisher, 2022.

- Nasution, Nurliana, Yuvi Darmayunata, and Sri Wahyuni. *Augmented Reality Dan Pembelajaran Di Era Digital*. Jakarta: PT Adab Indonesia, 2022.
- Nissen, J. M., Talbot, R. M., Nasim Thompson, A., and Van Dusen, B. Comparison of normalized gain and Cohen'sd for analyzing gains on concept inventories. *Physical Review Physics Education Research*, 14, no. 1, 010115 (2018).
- Nurvitasari, Try, Sri Subarinah, and Eka Kurniawan. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Ditinjau Dari Gaya Belajar Pada Siswa Kelas VIII." *Journal of Classroom Action Research* 6, no. 1 (2024): 9–16
- Ochtaulia, Fuji, and Desy Safitri. "Strategi Pembelajaran Kontekstual Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS." *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan* 3, no. 1 (2025): 85–97.
- OECD. *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. OECD Publishing, 2023.
- Pane, Eva Pratiwi. *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2023.
- Prasetio, Tri Bambang, Abd Karim, A Nurkidam, and Abd Rasyid. "Mappadendang: Analisis Fungsionalisme Struktural Pada Tradisi Suku Bugis." Pangadereng: *Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Sosial Dan Humaniora* 9, no. 1 (2024): 15–33.
- Prasetya, Adi. "Penggunaan Augmented Reality Pada Aplikasi Pembelajaran Interaktif Untuk Anak." *Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi* 2, no. (5) (2024): 166–70.
- Pratama, Rheza. *Pengantar Manajemen*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Purnomo, Arif, and Ferani Mulianingsih. "Development of Higher Order Thinking Skill in Junior High School: Studies on Social Studies Teachers in Pekalongan City." In *6th International Conference on Education & Social Sciences (ICESS 2021)*, 26–30. Atlantis Press, 2021.
- Rachim, Muhammad Rizali, Agus Salim, and Qomario. "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pendidikan Modern." *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 1 (2024): 594–605.
- Ramadhani, Alya, and Hasaruddin. "Tradisi Pesta Panen (Mappadendang) Di Desa Samaenre Kabupaten Pinrang." *Jurnal Sosialisasi* 11 (2024): 113–18.
- Rasmitasari. 2023. *Proses Dan Makna Tradisi Mappadendang Masyarakat Tani Di Boki Kecamatan Tiroang Kabupaten Pinrang*. Skripsi. Universitas Hasanuddin.

- Refdinal. *Teknologi Augmented Reality Dan Virtual Reality Dalam Media Pembelajaran*. Rajawali Pers, 2022.
- Resmi, Ni Nyoman, and Gede Suardana. *Pengantar Manajemen*. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media, 2022.
- Rianto, Vina Muthmainna. “Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Teori John Dewey Pada Materi Trigonometri.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 6, no. 7 (2017).
- Rintayati, Peduk, Hafizhah Lukitasari, and Ahmad Syawaludin. “Development of Two-Tier Multiple Choice Test to Assess Indonesian Elementary Students’ Higher-Order Thinking Skills.” *International Journal of Instruction* 14, no. 1 (2021): 555–66.
- Roebyanto, Goenawan, and Sri Harmini. *Pemecahan Masalah Matematika Untuk PGSD*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Rosardi, Raras Gistha. “Pembelajaran IPS Dengan Strategi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Kepedulian Siswa.” *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* 10, no. 1 (2020).
- Saedi, Muhammad, Stien Mokat, and Herianto. “Teori Pemecahan Masalah Polya Dalam Pembelajaran Matematika.” *Sigma: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2017): 26–35.
- Saleh, M. Sahib, Syahrudin, Muh. Syahrul Saleh, Ilham Azis, and Sahabuddin. *Media Pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Penerbit Alfabeta Bandung, 2017.
- Suhada, Idad. *Konsep Dasar IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2017.
- Tasya’ah, Risyda Dzul Fadlilah, Marsanda Dwi Khanifah, and Muhammad Nofan Zulfahmi. “Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality Dalam Pembelajaran Topik Klasifikasi Hewan Berdasarkan Makanan.” *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya* 3, no. 1 (2025): 161–70.
- Wulandari, Indah, Sustia Ningsih, and Syafrizal Aziz. “Pengembangan Model Pembelajaran IPS Yang Berbasis Masalah Dan Proyek Di Sekolah Dasar.” *Arini: Jurnal Ilmiah Dan Karya Inovasi Guru* 2, no. 1 (2025): 16–32.
- Zulkarnaen, Moh. 2022. *Nilai-Nilai Kearifan Lokal Tradisi Mappadendang Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Di MTs DDI Amparita, Kec. Tellu Limpoe, Kab. Sidenreng rappang*. Skripsi. IAIN Parepa



Lampiran 1.

MODUL AJAR KELAS EKSPERIMEN

INFORMASI UMUM	
A. Identitas Modul	
Penyusun	: Nurul Rahmaniah
Satuan Pendidikan	: MTS DDI Cilellang
Tahun Penyusunan	: 2026
Jenjang Sekolah	: Sekolah Menengah Pertama (SMP)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas	: 7 (Tujuh)
Tema 04	: Pemberdayaan Masyarakat
Materi	: Peranan Komunitas dalam Kehidupan Masyarakat
Elemen	: a) Elemen Pemahaman dan ruang lingkup Pembelajaran Peserta didik memahami konsep komunitas dalam masyarakat, mengidentifikasi peran komunitas dalam menjaga nilai sosial dan budaya, mengetahui peran komunitas lokal dalam pelestarian tradisi, memahami fungsi tradisi sebagai bagian dari pemberdayaan sosial. b) Elemen Keterampilan Proses

	Peserta didik mengamati secara aktif tayangan <i>Augmented Reality</i> mengenai proses tradisi <i>Mappadendang</i> dalam komunitas bugis, Peserta didik mengamati nilai-nilai dalam tradisi <i>Mappadendang</i> komunitas Bugis.
Capaian Pembelajaran	: Memahami peran komunitas dalam kehidupan masyarakat
Alokasi Waktu	: 2 JPL x 40 Menit
B. Kompetensi Awal	
	• Peserta didik telah memahami secara dasar bahwa manusia hidup dalam kelompok atau komunitas masyarakat yang memiliki kebiasaan-kebiasaan atau tradisi.
C. Dimensi Profil Lulusan	
	• Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME • Kewargaan • Penalaran Kritis
D. Sarana dan Prasarana	
	• Media <i>Augmented Reality</i> berbasis Tradisi <i>Mappadendang</i> • Smartphone
E. Target Peserta Didik	
	• Peserta didik reguler Peserta didik dengan kemampuan rata-rata, mampu mengikuti pembelajaran dengan panduan guru • Peserta didik dengan kemampuan tinggi

Memiliki daya nalar dan rasa ingin tahu yang tinggi dan cepat memahami • Peserta didik berkebutuhan khusus Membutuhkan perhatian lebih, dan susah memahami pelajaran dan kurang motivasi
F. Model Pembelajaran
• <i>Contextual Teaching and Learning</i>
KOMPETENSI INTI
A. Tujuan Kegiatan Pembelajaran
Alur Tujuan Pembelajaran Peserta didik mampu memahami peran komunitas dalam kehidupan sosial dan budaya masyarakat, menganalisis peran komunitas lokal dalam pemberdayaan dan pelestarian tradisi, Mampu mengaplikasikan pengetahuan dalam upaya pemecahan masalah nyata kehidupan sehari-hari.
B. Pemahaman Bermakna
Peserta didik dapat memahami bahwa komunitas merupakan elemen strategis dalam kehidupan masyarakat, dan memiliki tradisi yang mengandung nilai-nilai sosial yang berfungsi memperkuat solidaritas, menjaga identitas budaya, dan mendukung keberlangsungan kehidupan sosial.
C. Pertanyaan Pemantik
• Menurutmu komunitas apa yang ada di Sulawesi Selatan? • Dapatkah kalian menyebutkan satu contoh Tradisi dalam komunitas bugis? • Pernahkah kalian menyaksikan pelaksanaan Tradisi <i>Mappadendang</i>?
D. Kegiatan Pembelajaran
Kegiatan Pendahuluan

1. Guru menyampaikan salam dan mengajak berdoa Guru membuka pelajaran dengan salam, doa bersama, dan mengecek kehadiran peserta didik. 2. Guru mengaitkan materi dengan pengalaman nyata peserta didik Guru memberikan apresiasi tentang komunitas di lingkungan siswa. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan tahapan kegiatan Guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta langkah-langkah yang akan dilakukan peserta didik dalam menemukan informasi melalui eksplorasi menggunakan media <i>Augmented Reality</i> berbasis Tradisi <i>Mappadendang</i>.
Kegiatan Inti
1. <i>Contructivism</i> Guru Menggali pengalaman siswa tentang kegiatan komunitas di sekitar mereka. 2. <i>Inquiry</i> • Siswa mengamati visualisasi tradisi <i>Mappadendang</i> melauai media <i>Augmented Reality</i>. • Siswa mencatat bentuk kerja sama, peran anggota komunitas, dan nilai sosial yang tampak dalam Tradisi <i>Mappadendang</i> komunitas Bugis. 3. <i>Questioning</i> Guru merangsang siswa untuk berdiskusi. 4. <i>Learning Community</i> Siswa berdiskusi bersama dengan teman sebaya/sebangku.
Kegiatan Penutup
1. <i>Reflection</i>

Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan mengajak siswa untuk merefleksikan temuan-temuan mereka yang diproyeksikan dalam media *Augmented Reality* berbasis Tradisi *Mappadendang*.

2. Penutup

E. Asesmen Penilaian

Tes Tow-Tier Multiple Choice

Penilaian yang dilakukan pada akhir sesi pembelajaran, untuk mengetahui seberapa jauh siswa dapat menggunakan pengetahuan yang dimilikinya setelah penggunaan media *Augmented Reality* berbasis Tradisi *Mappadendang* untuk memecahkan suatu masalah nyata berdasarkan langkah George Polya.

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai dengan judul, maka instrumen tersebut dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Parepare, 01 April 2025

Mengetahui-
Pembimbing


Nasruddin, M.Pd.

NIP: 19800429 202321 1 007

Lampiran 2.

INSTRUMEN TES TWO-TIER MULTIPLE CHOICE

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengerjaan:

Bacalah setiap wacana dengan cermat, lalu jawab sesuai dengan yang kamu pahami (jangan menggunakan bantuan internet atau orang lain). Setiap nomor terdiri dari dua tingkat:

- Pertanyaan 1: Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dari pilihan a, b, c, atau d.
- Pertanyaan 2 : Pilihlah alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban pertanyaan pertama kamu.

Jawaban yang kamu berikan tidak akan mempengaruhi nilai dan hasil ulangan/ujian sekolah, tes ini digunakan untuk keperluan penelitian.

1. Dalam suatu kegiatan tradisional, setiap kelompok peserta diminta melaksanakan tugas sesuai urutan yang telah ditetapkan agar kegiatan berjalan teratur dan hasilnya tetap selaras. Peserta yang melaksanakan tugas tidak sesuai urutan tidak hanya memengaruhi keteraturan satu kelompok, tetapi juga berdampak pada keseluruhan formasi dan keselarasan kegiatan.

Masalah utama yang akan timbul apabila salah satu peserta tidak mengikuti urutan kegiatan yang telah ditetapkan adalah ...

- a. kegiatan dapat diselesaikan dalam waktu yang lebih singkat dari jadwal yang direncanakan
- b. keteraturan dan keselarasan kegiatan secara keseluruhan akan menjadi terganggu
- c. jumlah peserta yang terlibat dalam kegiatan tersebut menjadi bertambah secara otomatis

- d. kegiatan menjadi lebih menarik dan menghibur karena adanya variasi yang tidak terduga

Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 1 adalah ...

- a. karena keteraturan dan konsistensi setiap peserta secara langsung memengaruhi kelancaran dan keselarasan kegiatan bersama
 - b. karena urutan tugas dalam kegiatan tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil akhir yang dicapai
 - c. karena kesalahan yang dilakukan satu peserta tidak akan memengaruhi jalannya kegiatan secara keseluruhan
 - d. karena kegiatan bersama dapat berlangsung dengan baik meskipun tanpa aturan dan urutan yang jelas
2. Setelah masa panen selesai, masyarakat di sebuah desa mengadakan kegiatan bersama yang melibatkan banyak warga. Dalam kegiatan tersebut, sebagian warga bertugas menyiapkan alat, sebagian mengikuti kegiatan utama, dan sebagian lainnya membantu menjaga agar kegiatan berlangsung tertib dan lancar.

Fakta utama dari peristiwa tersebut adalah ...

- a. seluruh warga hadir untuk menyaksikan kegiatan
- b. warga memiliki peran yang berbeda dalam kegiatan bersama
- c. kegiatan dilakukan hanya untuk merayakan hasil panen
- d. semua warga melakukan pekerjaan yang sama

Alasan yang tepat untuk mendukung jawaban nomor 2 adalah ...

- a. karena setiap warga menjalankan tugas sesuai kebutuhan kegiatan
 - b. karena kegiatan berlangsung tanpa pembagian tugas
 - c. karena tujuan kegiatan hanya untuk hiburan masyarakat
 - d. karena semua warga bebas memilih kegiatan sendiri
3. Suatu kegiatan gotong royong di lingkungan perumahan dapat berjalan dengan baik apabila seluruh anggota saling bekerja sama dan menjalankan perannya masing-masing sesuai kesepakatan yang telah dibuat bersama. Namun, apabila sebagian

anggota tidak memenuhi kesepakatan, tujuan kegiatan yang telah direncanakan kemungkinan tidak tercapai.

Inti permasalahan sosial yang harus diselesaikan agar kegiatan tersebut dapat berjalan baik adalah ...

- a. Menentukan siapa yang mampu menyelesaikan tugas dengan kecepatan tertinggi di antara seluruh anggota yang terlibat
- b. Menentukan siapa yang berhak memimpin seluruh rangkaian kegiatan dan arah pelaksanaannya
- c. siapa yang tiba lebih awal di lokasi kegiatan dan siap memulai pekerjaan sebelum waktu yang ditentukan
- d. bagaimana membangun dan menjaga kerja sama yang efektif agar tujuan bersama dapat tercapai dengan baik

Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 3 adalah ...

- a. karena hasil dan kualitas kegiatan bersama sepenuhnya ditentukan oleh kemampuan dan keputusan pemimpin kelompok
 - b. karena kecepatan dan ketepatan individu dalam bekerja lebih menentukan keberhasilan daripada kerjasama tim
 - c. karena keberhasilan kegiatan memerlukan keterlibatan aktif dan kerja sama yang saling mendukung dari seluruh anggota
 - d. karena kehadiran fisik seluruh anggota di lokasi sudah cukup untuk menjamin tercapainya tujuan kegiatan
4. Dalam suatu kegiatan kerja bakti di lingkungan sekolah, setiap peserta mendapat tugas berbeda agar pekerjaan selesai tepat waktu dan hasilnya maksimal. Pembagian tugas tersebut dirancang berdasarkan kemampuan masing-masing anggota. Namun, apabila ada anggota yang mengabaikan tugasnya, keseluruhan proses kegiatan dapat terhambat dan merugikan anggota lainnya.

Inti permasalahan sosial yang perlu diselesaikan untuk mencegah terhambatnya kegiatan tersebut adalah ...

1. Bagaimana menentukan siapa di antara anggota yang bekerja paling lama dan paling banyak menghabiskan waktu di lokasi kegiatan
2. bagaimana memastikan setiap anggota bertanggung jawab penuh terhadap tugas yang telah ditetapkan bersama
3. bagaimana memastikan siapa yang membawa perlengkapan paling lengkap dan siap digunakan pada saat kegiatan dimulai
4. bagaimana menentukan siapa yang paling sering menyampaikan ide dan pendapat selama proses perencanaan kegiatan berlangsung

Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 4 adalah ...

- a. karena banyaknya gagasan dan pendapat yang disampaikan selalu berbanding lurus dengan keberhasilan kegiatan
 - b. karena durasi kerja seorang individu lebih menentukan kualitas hasil dibandingkan koordinasi dan kerja sama tim
 - c. karena tanggung jawab setiap anggota terhadap tugasnya merupakan faktor penentu kelancaran dan keberhasilan kegiatan bersama
 - d. karena kelengkapan perlengkapan dan peralatan yang dibawa merupakan satu-satunya faktor penentu keberhasilan kegiatan
5. Diera digital, bagian siswa lebih sering menggunakan media sosial untuk hiburan sehingga informasi tentang tradisi daerah semakin jarang diperhatikan. Kondisi tersebut dapat menyebabkan pengetahuan siswa terhadap budaya lokal semakin berkurang.

Strategi yang paling tepat dilakukan adalah ...

- a. Mengajak teman-teman membuat kegiatan yang mengenalkan tradisi daerah melalui media yang sering digunakan
- b. Menunggu sampai teman-teman menunjukkan minat terhadap kegiatan budaya

- c. Meminta teman yang sudah memahami tradisi untuk menjalankan kegiatan tersebut
 - d. saya Mengikuti kegiatan budaya jika sudah ada pembagian tugas yang jelas
- Alasan yang tepat untuk mendukung jawaban nomor 5 adalah ...
- a. karena penggunaan media yang dekat dengan kebiasaan siswa dapat membantu meningkatkan keterlibatan dalam mengenal budaya
 - b. karena kegiatan akan lebih mudah dilakukan setelah seluruh siswa memiliki minat yang sama
 - c. karena kegiatan pelestarian budaya cukup dilakukan oleh siswa yang sudah memiliki pengetahuan
 - d. karena keterlibatan siswa lebih efektif jika dilakukan setelah ada pembagian tugas
6. Kegiatan seni budaya tradisional di lingkungan sekolah mulai mengalami penurunan keterlibatan karena sebagian besar siswa lebih tertarik pada kegiatan yang menggunakan teknologi digital. Guru mata pelajaran IPS menyadari bahwa kondisi ini memerlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif agar nilai-nilai budaya lokal tidak tergeser oleh pengaruh globalisasi dan dapat tetap dilestarikan oleh generasi muda.

Strategi pembelajaran yang paling tepat untuk meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan budaya dalam konteks tersebut adalah ...

- a. mengintegrasikan media digital sebagai sarana untuk memperkenalkan dan mengeksplorasi kegiatan budaya lokal dalam proses pembelajaran
- b. menyerahkan seluruh tanggung jawab pelaksanaan kegiatan budaya kepada satu siswa yang dianggap paling aktif dan berminat
- c. menunggu hingga seluruh siswa secara mandiri menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan budaya tanpa arahan dari guru
- d. mengurangi pelaksanaan kegiatan budaya di sekolah karena dianggap kurang relevan

Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 6 adalah ...

- a. karena pemanfaatan media digital yang sesuai dapat menjembatani minat siswa terhadap budaya lokal secara efektif
 - b. karena pemberian tanggung jawab kepada satu siswa akan mempermudah pengelolaan seluruh rangkaian kegiatan budaya
 - c. karena kegiatan budaya tidak memerlukan strategi khusus karena siswa pada akhirnya akan tertarik dengan sendirinya
 - d. karena berkurangnya kegiatan budaya di sekolah tidak akan memberikan dampak besar terhadap minat dan penghargaan siswa
7. Di lingkungan yang terdiri dari warga dengan latar belakang agama, suku, dan budaya yang berbeda, sebagian warga lebih sering berinteraksi hanya dengan kelompoknya sendiri sehingga pengenalan terhadap kebiasaan dan tradisi warga lain semakin berkurang. Untuk mempererat hubungan antarwarga, diadakan kegiatan bersama yang melibatkan seluruh warga tanpa membedakan latar belakang mereka. Konsep IPS yang paling tepat untuk menggambarkan kondisi sosial yang terjadi dalam kegiatan tersebut adalah ...
- a. interaksi sosial
 - b. Toleransi Sosial
 - c. Solidaritas Sosial
 - d. persaingan sosial

Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 7 adalah ...

- a. karena terjadi hubungan timbal balik antarindividu dalam kehidupan bermasyarakat
- b. karena diperlukan sikap saling menghormati, menghargai perbedaan, dan menerima keberagaman agar hubungan antarwarga tetap harmonis
- c. karena adanya perpindahan kedudukan seseorang dalam masyarakat
- d. karena setiap kelompok berusaha mempertahankan pengaruhnya dalam lingkungan masyarakat

8. Pada saat akan dilaksanakan presentasi kelompok di kelas, beberapa siswa secara sukarela membagi peran tanpa adanya paksaan dari pihak mana pun. Ada yang bertanggung jawab menyiapkan bahan dan materi presentasi, ada yang mengatur tata letak dan tampilan layar, serta ada yang bertugas memastikan seluruh anggota memahami pokok-pokok materi agar presentasi dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan belajar.

Konsep IPS yang paling tepat untuk menggambarkan kondisi yang terjadi dalam situasi tersebut adalah ...

- a. persaingan sosial
- b. solidaritas sosial
- c. mobilitas sosial
- d. interaksi sosial

Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 8 adalah ...

- a. karena setiap siswa berupaya menampilkan kemampuan yang lebih unggul dan menonjol dibandingkan anggota kelompok lainnya
 - b. karena terdapat rasa tanggung jawab dan kepedulian bersama yang diwujudkan melalui pembagian peran secara sukarela demi mencapai tujuan kelompok
 - c. karena terjadi perubahan kedudukan dan status siswa dalam hierarki kelas selama pelaksanaan kegiatan presentasi berlangsung
 - d. karena adanya hubungan timbal balik antaranggota kelompok yang saling memengaruhi dalam pelaksanaan kegiatan sehari-hari
9. Sebagian generasi muda mulai menunjukkan kecenderungan lebih tertarik pada kegiatan berbasis teknologi digital daripada berpartisipasi dalam kegiatan budaya tradisional yang dilaksanakan secara bersama. Fenomena ini mengancam keberlangsungan tradisi lokal yang telah diwariskan secara turun-temurun dan berpotensi melemahkan identitas budaya masyarakat setempat.

Solusi yang paling tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut secara menyeluruh dan berkelanjutan adalah ...

- a. melibatkan generasi muda secara aktif dalam praktik langsung kegiatan budaya yang dirancang dengan pendekatan yang relevan dengan minat mereka
- b. membiarkan kondisi tersebut berlangsung dan beranggapan bahwa pergeseran minat generasi muda merupakan hal yang wajar
- c. menghentikan seluruh kegiatan budaya yang dianggap tidak lagi diminati dan menggantinya dengan kegiatan berbasis teknologi
- d. membatasi jumlah peserta baru yang dapat terlibat dalam kegiatan budaya agar kualitas pelaksanaan tetap terjaga

Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 9 adalah ...

- a. karena keterlibatan langsung dalam praktik budaya yang disesuaikan dengan minat generasi muda akan meningkatkan apresiasi dan rasa memiliki terhadap tradisi lokal
- b. karena pergeseran minat generasi muda terhadap budaya tradisional merupakan proses alami yang tidak memerlukan intervensi khusus
- c. karena kegiatan budaya yang tidak diminati tidak perlu dipertahankan dan dapat digantikan dengan kegiatan yang lebih relevan
- d. karena membatasi jumlah peserta akan menjaga kemurnian dan kualitas pelaksanaan kegiatan budaya tradisional

10. Sekelompok siswa memanfaatkan media digital untuk memperkenalkan kegiatan budaya lokal kepada teman-teman sekolahnya yang selama ini kurang mengenal tradisi daerah. Upaya tersebut dilakukan sebagai bagian dari proyek pembelajaran berbasis kelompok yang bertujuan memperluas jangkauan informasi budaya di kalangan pelajar.

Hasil yang diharapkan dari penggunaan media digital dalam kegiatan pengenalan budaya tersebut adalah ...

- a. informasi tentang budaya lokal dapat menjangkau lebih banyak siswa secara lebih cepat dan efektif
- b. kegiatan pengenalan budaya menjadi bersifat eksklusif dan hanya dapat diakses oleh kelompok tertentu
- c. jumlah siswa yang mengetahui dan tertarik pada budaya lokal mengalami penurunan secara bertahap
- d. informasi yang disampaikan menjadi sulit dipahami karena kompleksitas format media yang digunakan

Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 10 adalah ...

- a. karena media digital memiliki kemampuan untuk memperluas jangkauan penyebaran informasi secara menyeluruh kapan saja dan dimana saja
 - b. karena penggunaan teknologi digital dalam pendidikan pada umumnya menghambat efektivitas proses komunikasi dan penyampaian informasi
 - c. karena media yang digunakan tidak memiliki pengaruh yang baik terhadap minat dan pemahaman siswa tentang budaya lokal
 - d. karena informasi tentang budaya lokal akan lebih efektif apabila disampaikan secara langsung tanpa perantara media digital
11. Setelah guru menerapkan media pembelajaran berbasis budaya dalam proses pembelajaran, jumlah siswa yang menunjukkan pemahaman dan minat terhadap budaya mengalami peningkatan dibandingkan sebelumnya.

Kesimpulan yang paling tepat adalah ...

- a. penerapan media pembelajaran berbasis budaya mendukung peningkatan pemahaman dan minat siswa terhadap budaya
- b. peningkatan pemahaman dan minat siswa terjadi tanpa keterkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan
- c. perubahan pemahaman dan minat siswa belum menunjukkan hubungan dengan proses pembelajaran

- d. peningkatan jumlah siswa yang memahami budaya tidak berkaitan dengan strategi pembelajaran

Alasan yang tepat untuk mendukung jawaban nomor 11 adalah ...

- a. karena perubahan yang terjadi setelah penerapan media pembelajaran dapat menunjukkan adanya hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran
 - b. karena peningkatan pemahaman siswa dapat terjadi tanpa dipengaruhi oleh cara pembelajaran yang digunakan
 - c. karena proses pembelajaran tidak selalu berhubungan dengan perubahan minat siswa terhadap budaya
 - d. karena jumlah siswa yang meningkat belum dapat digunakan untuk melihat hasil pembelajaran
12. Setelah siswa mengikuti serangkaian pembelajaran yang menggunakan contoh-contoh dari budaya daerah sebagai gambaran materi, hasil evaluasi menunjukkan bahwa lebih banyak siswa mampu menjelaskan makna yang terdapat dalam budaya lokal dan menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi untuk mempelajarinya secara lebih mendalam.

Kesimpulan yang paling tepat berdasarkan data yang tersedia dalam pernyataan tersebut adalah ...

- a. peningkatan kemampuan dan ketertarikan siswa terjadi secara alami tanpa hubungan yang bermakna dengan materi dan contoh yang digunakan dalam pembelajaran
- b. perubahan ketertarikan siswa terhadap budaya lokal belum dapat dikaitkan secara langsung dengan pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru
- c. penggunaan contoh budaya daerah dalam proses pembelajaran mendukung peningkatan pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap budaya lokal
- d. bertambahnya jumlah siswa yang memahami budaya lokal tidak memiliki kaitan dengan cara penyampaian dan pemilihan contoh materi dalam pembelajaran

Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 12 adalah ...

- a. karena perubahan yang tampak setelah penerapan pembelajaran berdasarkan situasi nyata budaya lokal dapat menunjukkan kesesuaian antara metode dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
 - b. karena kemampuan dan ketertarikan siswa dalam memahami budaya lokal dapat meningkat secara mandiri tanpa dipengaruhi oleh materi dan metode yang digunakan dalam pembelajaran
 - c. karena proses pembelajaran di sekolah tidak selalu berkaitan langsung dengan perubahan sikap dan ketertarikan siswa terhadap budaya daerah
 - d. karena peningkatan jumlah siswa yang memahami budaya lokal belum dapat dijadikan dasar yang tepat untuk mengevaluasi hasil dan keterlaksanaan proses pembelajaran
13. Setelah kelompok siswa bersepakat menggunakan media digital untuk memperkenalkan tradisi daerah dalam kegiatan proyek di kelas, partisipasi teman-teman sekelas mengalami peningkatan yang baik. Lebih banyak siswa menunjukkan ketertarikan aktif untuk mengikuti diskusi tentang budaya lokal dan secara aktif memberikan pendapat serta kontribusi nyata selama pelaksanaan kegiatan berlangsung.

Penilaian yang paling tepat terhadap efektivitas solusi yang telah dipilih oleh kelompok tersebut adalah ...

- a. solusi tersebut tepat karena penggunaan media digital terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan berbasis budaya
- b. solusi tersebut kurang tepat karena peningkatan ketertarikan siswa belum secara langsung membuktikan keberhasilan tujuan kegiatan secara keseluruhan
- c. solusi tersebut belum dapat dinilai karena tingkat keterlibatan siswa bersifat dinamis dan dapat berubah pada setiap pelaksanaan kegiatan
- d. solusi tersebut tidak memiliki keterkaitan yang bermakna dengan perubahan tingkat keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan berbasis budaya

Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 13 adalah ...

- a. karena meningkatnya keterlibatan aktif siswa secara terus-menerus merupakan ukuran yang menunjukkan bahwa solusi yang digunakan selaras dengan tujuan kegiatan yang ingin dicapai
 - b. karena keberhasilan kegiatan berbasis budaya di kelas tidak dipengaruhi oleh pemilihan media dan cara penyampaian yang digunakan oleh guru atau siswa
 - c. karena perubahan tingkat partisipasi siswa yang bersifat sementara belum dapat dijadikan dasar yang kuat untuk menilai efektivitas solusi yang dipilih
 - d. karena pemanfaatan media digital tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan peningkatan minat dan ketertarikan siswa terhadap kegiatan budaya
14. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa melakukan penilaian terhadap hasil kerja kelompok untuk mengetahui apakah tujuan kegiatan telah tercapai sesuai rencana.
- Solusi yang telah dipilih dapat dinilai tepat apabila ...
- a. hasil kegiatan menunjukkan bahwa tujuan yang telah direncanakan dapat tercapai
 - b. seluruh tugas diselesaikan dalam waktu yang lebih singkat dari jadwal
 - c. sebagian anggota kelompok merasa puas terhadap pelaksanaan kegiatan
 - d. kegiatan berakhir tanpa dilakukan peninjauan kembali terhadap hasil
- Alasan yang tepat untuk mendukung jawaban nomor 14 adalah ...
- a. karena ketepatan solusi ditunjukkan oleh kesesuaian hasil kegiatan dengan tujuan yang telah ditetapkan
 - b. karena kecepatan pelaksanaan lebih menentukan daripada hasil yang diperoleh
 - c. karena kepuasan beberapa anggota cukup untuk menilai keberhasilan kegiatan karena hasil kegiatan tidak memerlukan evaluasi lebih lanjut
15. Guru sudah mencoba memperkenalkan tradisi daerah kepada siswa dengan cara berceramah singkat saat diskusi kelas. Akan tetapi, hanya sedikit siswa yang aktif menanggapi dan terlibat dalam pembahasan materi tersebut. Kelompok siswa

kemudian berdiskusi bersama untuk mencari pendekatan lain yang lebih baik agar siswa lebih terlibat dalam mengenal dan menghargai tradisi daerah.

Alternatif solusi yang lebih efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam mengenal tradisi daerah adalah ...

- a. melibatkan seluruh teman sekelas dalam kegiatan praktik sederhana yang secara langsung berkaitan dengan tradisi daerah, seperti pembuatan kerajinan atau simulasi upacara adat
- b. mengulang penyampaian penjelasan yang sama pada pertemuan-pertemuan berikutnya tanpa melakukan perubahan pada metode atau pendekatan yang digunakan
- c. menugaskan satu siswa yang paling menguasai materi untuk menyampaikan seluruh konten budaya secara lebih lengkap dan terperinci kepada teman-temannya
- d. menunda pembahasan tradisi daerah hingga seluruh siswa secara mandiri menunjukkan minat dan inisiatif untuk mempelajarinya

Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 15 adalah ...

- a. karena keterlibatan langsung melalui praktik memberikan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna sehingga siswa dapat memahami tradisi daerah secara lebih mendalam
 - b. karena pengulangan materi yang sama dengan metode yang tidak berubah sudah cukup efektif untuk meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa
 - c. karena penyampaian seluruh materi oleh satu siswa yang menguasai materi akan memudahkan proses penyelesaian kegiatan pembelajaran secara keseluruhan
 - d. karena minat dan ketertarikan siswa terhadap budaya lokal akan tumbuh secara alami tanpa memerlukan strategi pembelajaran yang berbeda
16. Guru IPS ingin meningkatkan kualitas keterlibatan siswa pada kegiatan pembelajaran berikutnya setelah mengevaluasi bahwa rendahnya partisipasi aktif

siswa disebabkan oleh kurangnya rasa memiliki terhadap proses perencanaan kegiatan. Guru menyadari perlunya pendekatan yang lebih demokratis dan partisipatif dalam merancang kegiatan pembelajaran agar siswa merasa memiliki peran dan tanggung jawab yang nyata.

Solusi yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran berikutnya adalah ...

- a. melibatkan siswa secara aktif dalam proses perencanaan dan pengambilan keputusan terkait kegiatan pembelajaran bersama
- b. menetapkan aturan dan tata tertib kegiatan secara sepihak oleh guru tanpa terlebih dahulu mendiskusikannya bersama siswa
- c. mengurangi kesempatan siswa untuk berdiskusi dan menyampaikan pendapat agar kegiatan dapat berjalan lebih baik
- d. menyampaikan informasi terkait rencana kegiatan hanya kepada sebagian siswa yang dianggap paling aktif dan peduli

Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 16 adalah ...

- a. karena pelibatan siswa dalam proses perencanaan dapat menumbuhkan rasa memiliki, tanggung jawab bersama, dan motivasi diri untuk terlibat aktif dalam kegiatan
- b. karena penetapan aturan secara sepihak oleh guru akan membuat proses pengambilan keputusan menjadi lebih cepat dan tidak membuang waktu
- c. karena pembatasan kesempatan berdiskusi dianggap dapat mempercepat pelaksanaan kegiatan dan meningkatkan efisiensi waktu pembelajaran
- d. karena tidak semua siswa perlu mengetahui rencana kegiatan secara lengkap agar pelaksanaannya dapat berjalan lebih tertib dan teratur

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai dengan judul, maka instrumen tersebut dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Parepare, 01 April 2025

Mengetahui-,
Pembimbing


Nasruddin, M.Pd.

NIP: 19800429 202321 1 007



Lampiran 3. Pedoman Penggunaan Media

CARA MENGAKSES AUGMENTED REALITY

DENGAN KARTU ASSEMBLR EDU

Kartu ini dapat menampilkan konten digital 3D, informasi interaktif, dan animasi melalui teknologi **Augmented Reality (AR)** dengan aplikasi **Assemblr EDU**.



Teknologi AR



Konten 3D



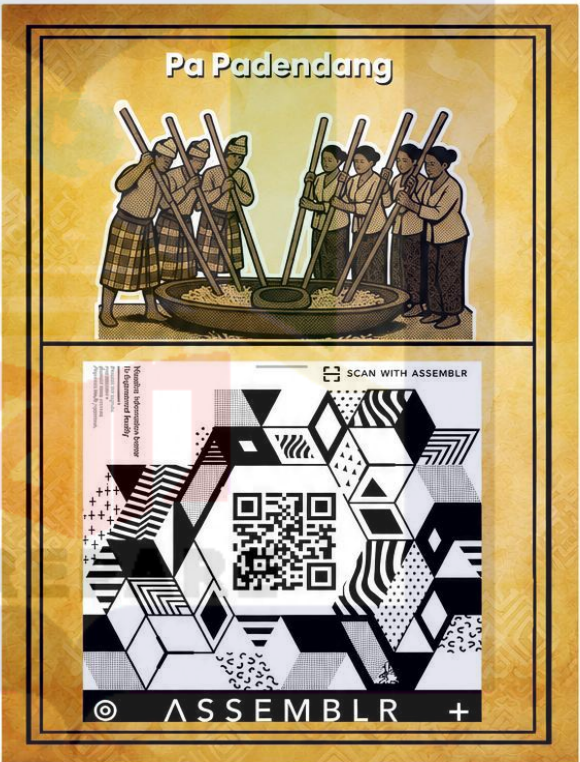
Informasi Interaktif



Animasi & Audio

LANGKAH-LANGKAH

- 1 Unduh Aplikasi Assemblr EDU**
 Unduh aplikasi Assemblr EDU di Google Play Store atau Apple App Store.
- 2 Buka Aplikasi**
 Instal aplikasi, lalu buka Assemblr EDU pada perangkat Anda.
- 3 Pilih Menu AR Scan**
 Di beranda aplikasi, pilih menu "AR Scan" untuk memindai kartu.
- 4 Arahkan Kamera ke Kartu**
 Arahkan kamera ke kartu ini hingga seluruh kartu terlihat jelas di layar.
- 5 Konten AR Muncul**
 Konten digital 3D, animasi, dan informasi interaktif akan muncul di layar perangkat Anda.



TIPS



Gunakan di tempat dengan pencahayaan yang baik.



Pastikan seluruh kartu terlihat jelas di layar dan tidak terhalang.



Pastikan koneksi internet stabil untuk pengalaman optimal.



Aplikasi mendukung perangkat Android & iOS.


 Pastikan kamu menggunakan kartu resmi Assemblr EDU agar AR dapat berjalan dengan baik.





Lampiran 4. Lembar Observasi

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307, Fax. (0421)24404				
	LEMBAR OBSERVASI				
A. Identitas Penelitian					
Judul Penelitian	Efektivitas media Pembelajaran Augmented Reality berbasis Tradisi Mappadendang terhadap peningkatan kemampuan pemecahan dalam pembelajaran IPS terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas				
Variabel yang diamati	Media pembelajaran Augmented Reality (X)				
Mata Pelajaran	IPS				
Kelas	VUB				
Sekolah	MTS DD1 Cilettang				
Tanggal Observasi	05 Mei 2026				
Observer	MAEDAWIAH, Spd				
B. Petunjuk Pengisian					
Lembar observasi ini digunakan untuk menilai kualitas penggunaan media Augmented Reality berbasis tradisi Mappadendang dalam pembelajaran IPS. Observer memberikan skor pada setiap indikator sesuai dengan kondisi yang diamati.					
Skala Penilaian: 4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang					
Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai					
C. Lembar Observasi Variabel Media Augmented Reality (X)					
➤ Kualitas Visualisasi Augmented Reality					
No	Indikator Pengamatan	1	2	3	4
1	Objek tiga dimensi (3D) divisualisasikan secara jelas, proporsional, dan memiliki detail yang mendukung pemahaman siswa				✓
2	Bentuk, ukuran, dan proporsi objek 3D merepresentasikan karakteristik autentik tradisi Mappadendang				✓
3	Animasi gerakan menumbuk padi disajikan secara realistis, runtut, dan mudah dipahami oleh siswa				✓

4	Informasi pendukung berupa teks dan/atau audio disajikan secara jelas, terbaca, dan terdengar dengan baik			✓	
➤ Interaktivitas Media <i>Augmented Reality</i>					
No	Indikator Pengamatan	1	2	3	4
5	Siswa dapat memutar objek <i>Augmented Reality</i> dari berbagai sudut pandang				✓
6	Siswa dapat memperbesar atau memperkecil objek <i>Augmented Reality</i>				✓
7	Media <i>Augmented Reality</i> merespons perintah siswa secara cepat dan akurat				✓
8	Fitur interaktif mendorong eksplorasi mandiri siswa				✓
➤ Kontekstualitas Budaya <i>Mappadendang</i>					
No	Indikator Pengamatan	1	2	3	4
9	Konten <i>Augmented Reality</i> menampilkan konteks tradisi <i>Mappadendang</i>				✓
10	Media <i>Augmented Reality</i> merepresentasikan nilai gotong royong dan kebersamaan				✓
11	Media <i>Augmented Reality</i> memuat nilai religiusitas dalam tradisi <i>Mappadendang</i>				✓
12	Media <i>Augmented Reality</i> menampilkan hubungan manusia, budaya, dan lingkungan				✓
➤ Kemudahan Penggunaan Media					
No	Indikator Pengamatan	1	2	3	4
13	Navigasi <i>Augmented Reality</i> mudah dipahami oleh siswa				✓
14	Akses fitur <i>Augmented Reality</i> dapat digunakan tanpa hambatan teknis berarti				✓

15	Media <i>Augmented Reality</i> berjalan stabil tanpa sering mengalami gangguan			✓	
16	Petunjuk penggunaan media <i>Augmented Reality</i> jelas dan membantu siswa				✓

➤ Keterlibatan Siswa

No	Indikator Pengamatan	1	2	3	4
17	Siswa menunjukkan perhatian tinggi saat menggunakan media <i>Augmented Reality</i>				✓
18	Siswa aktif bertanya atau berdiskusi terkait konten <i>Augmented Reality</i>				✓
19	Siswa terlibat langsung dalam eksplorasi objek budaya yang ditampilkan oleh media <i>Augmented Reality</i>				✓
20	Media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran IPS				✓

D. Skor dan Catatan Observer

Skor Total : 78

Skor Rata-Rata :

Catatan Observer: Media pembelajarannya menarik, karena dapat meningkatkan semangat belajar siswa, namun terkendala dalam fasilitas digital (Hp) karena tidak semua siswa memilikinya.

E. Keterangan

Lembar observasi ini disusun berdasarkan konsep *Augmented Reality* menurut Azuma dan Valino, serta karakteristik pembelajaran IPS kontekstual yang menekankan keterpaduan antara manusia, budaya, lingkungan, dan aktivitas sosial.

Lembar Observasi ini telah diisi sebenar-benarnya berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan.

Baru, 05 Mei 2026

Mengetahui,
Observer


MARDAWATI Spd



Lampiran 5. Surat Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404 PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email : mail.iainpare.ac.id	
Nomor : B-841/In.39/FTAR.01/PP.00.9/04/2026	09 April 2026
Sifat : Biasa	
Lampiran : -	
H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian	
Yth. BUPATI BARRU Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu di KAB. BARRU	
Assalamu Alaikum Wr. Wb.	
Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :	
Nama : NURUL RAHMANIAH	
Tempat/Tgl. Lahir : PALLAE, 18 Juli 2003	
NIM : 2220203887220022	
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah / Tadris IPS	
Semester : VIII (Delapan)	
Alamat : PALLAE	
Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah BUPATI BARRU dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul :	
EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY BERBASIS TRADISI MAPPADENDANG DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS VII DI MTS DDI CILELLANG KAB. BARRU	
Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 09 April 2026 sampai dengan tanggal 09 Mei 2026.	
Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.	
Wassalamu Alaikum Wr. Wb.	
Dekan,  Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd. NIP 198304202008012010	
Tembusan :	
1. Rektor IAIN Parepare	

Page : 1 of 1, Copyright©afs 2015-2026 - (muhlis) Dicitak pada Tgl : 09 Apr 2026 Jam : 10:36:33

Lampiran 6. Surat Rekomendasi Penelitian

 PEMERINTAH KABUPATEN BARRU DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU Mal Pelayanan Publik Masiga Lt.1-3 Jl. H. Andi Iskandar Unru, gmail : dpmptsptk.barru@gmail.com	
Barru, 10 April 2026	
Nomor : 163/IP/DPMTSP/IV/2026	Kepada
Lampiran : -	Yth. Kepala MTs DDI Cilellang
Perihal : Izin/Rekomendasi Penelitian	di-
	Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Nomor : B-841/In.39/FTAR.01/PP.00.9/04/2026 tanggal, 09 April 2026 perihal tersebut di atas, maka Mahasiswa di bawah ini :

Nama	: Nurul Rahmaniah
Nomor Pokok	: 2220203887220022
Program Studi	: Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Perguruan Tinggi	: IAIN ParePare
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa
Alamat	: Pallae Desa Lampoko Kec. Balusu Kab. Barru

Diberikan izin untuk melakukan Penelitian/Pengambilan Data di Wilayah/Kantor Saudara yang berlangsung mulai tanggal **12 April 2026 s/d 09 Mei 2026** dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALTY BERBASIS TRADISI MAPPADENDANG DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS VII DI MTs DDI CILELLANG KAB. BARRU

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Kepala SKPD (Unit Kerja) / Camat, apabila kegiatan dilaksanakan di SKPD (Unit Kerja) / Kecamatan setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua Peraturan Perundang Undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1(satu) eksampelar copy hasil penelitian kepada Bupati Barru Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Barru;
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Untuk terlaksananya tugas penelitian tersebut dengan baik dan lancar, diminta kepada Saudara (i) untuk memberikan bantuan fasilitas seperlunya.
Demikian disampaikan untuk dimaklumi dan dipergunakan seperlunya.



Kepala Dinas,

Dr. S. Rifatullah Akil, S.STP., M.M
Pangkat: Pembina Tk.I, IV/b
NIP. 19850701 200312 1 001

TEMBUSAN : disampaikan Kepada Yth.

1. Bupati Barru di Barru;
2. Kepala Bapperida Kab. Barru;
3. Kepala Kantor Kementerian Agama Barru di Barru;
4. Dekan Fak. Tarbiyah IAIN Parepare di Parepare;
5. Mahasiswi yang bersangkutan.



Lampiran 7. Surat Keterangan Telah Meneliti



YAYASAN DARUD DA'WAH WAL IRSYAD
MADRASAH TSANAWIYAH DDI CILELLANG
KECAMATAN MALLUSETASI KABUPATEN BARRU
Jl. Sultan Hasanuddin Poros Makassar – Parepare Desa Cilellang Kec. Mallusetasi Kab. Barru
Kode Pos 90753 e-mail: msddicilellang@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : MTs.21.02.0002/36/SK/V/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: SUPRIADI, S.Pd., MM
NIP	: 19810816 200710 1 002
Pangkat/Golongan	: Penata/III.c
Jabatan	: Kepala Madrasah
Unit Kerja	: MTs DDI CILELLANG

Menerangkan bahwa:

Nama	: Nurul Rahmaniah
Nomor Pokok	: 2220203887220022
Program Studi	: Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Perguruan Tinggi	: IAIN PAREPARE
Pekerjaan	: Mahasiswi
Alamat	: Pallae Desa Lampoko Kec. Balusu Kab. Barru

Bahwa saudara tersebut diatas telah melakukan penelitian di MTs DDI CILELLANG mulai tanggal 12 April s.d 09 Mei 2026 dengan judul: Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Tradisi Mappadendang dalam Pembelajaran IPS Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII di MTs DDI CILELLANG Kab. Barru.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Cilellang, 11 Mei 2026
Kepala Madrasah



SUPRIADI, S.Pd., MM
NIP. 19810816 200710 1 002



Lampiran 8. Lembar Kerja Pretest

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH R. Anas Bakti No. 8 Sorong 91131 Telp. (0421) 21307, Fax. (0421) 24404 TES TWO-TIER MULTIPLE CHOICE Nama : <u>Nala Atizah Zahra</u> Kelas : <u>31</u> Petunjuk Pengerjaan: Bacalah setiap wacana dengan cermat, lalu jawab sesuai dengan yang kamu pahami (jangan menggunakan bantuan internet atau orang lain). Setiap nomor terdiri dari dua tingkat: • Pertanyaan 1: Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dari pilihan a, b, c, atau d. • Pertanyaan 2: Pilihlah alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban pertanyaan pertama kamu. Jawaban yang kamu berikan tidak akan mempengaruhi nilai dan hasil ulangan/ujian sekolah, tes ini digunakan untuk keperluan penelitian. 1. Dalam suatu kegiatan tradisional, setiap kelompok peserta diminta melaksanakan tugas sesuai urutan yang telah ditetapkan agar kegiatan berjalan teratur dan hasilnya tetap selaras. Peserta yang melaksanakan tugas tidak sesuai urutan tidak hanya memengaruhi keteraturan satu kelompok, tetapi juga berdampak pada keseluruhan formasi dan keselarasan kegiatan. Masalah utama yang akan timbul apabila salah satu peserta tidak mengikuti urutan kegiatan yang telah ditetapkan adalah ... a. kegiatan dapat diselesaikan dalam waktu yang lebih singkat dari jadwal yang direncanakan ☒ b. keteraturan dan keselarasan kegiatan secara keseluruhan akan menjadi terganggu c. jumlah peserta yang terlibat dalam kegiatan tersebut menjadi bertambah secara otomatis d. kegiatan menjadi lebih menarik dan menghibur karena adanya variasi yang tidak terduga	Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 1 adalah ... ☒ a. karena keteraturan dan konsistensi setiap peserta secara langsung memengaruhi kelancaran dan keselarasan kegiatan bersama b. karena urutan tugas dalam kegiatan tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil akhir yang dicapai c. karena kesalahan yang dilakukan satu peserta tidak akan memengaruhi jalannya kegiatan secara keseluruhan d. karena kegiatan bersama dapat berlangsung dengan baik meskipun tanpa aturan dan urutan yang jelas 2. Suatu kegiatan gotong royong di lingkungan perumahan dapat berjalan dengan baik apabila seluruh anggota saling bekerja sama dan menjalankan perannya masing-masing sesuai kesepakatan yang telah dibuat bersama. Namun, apabila sebagian anggota tidak memenuhi kesepakatan, tujuan kegiatan yang telah direncanakan kemungkinan tidak tercapai. Inti permasalahan sosial yang harus diselesaikan agar kegiatan tersebut dapat berjalan baik adalah ... ☒ a. Menentukan siapa yang mampu menyelesaikan tugas dengan kecepatan tertinggi di antara seluruh anggota yang terlibat b. Menentukan siapa yang berhak memimpin seluruh rangkaian kegiatan dan arah pelaksanaannya c. siapa yang tiba lebih awal di lokasi kegiatan dan siap memulai pekerjaan sebelum waktu yang ditentukan d. bagaimana membangun dan menjaga kerja sama yang efektif agar tujuan bersama dapat tercapai dengan baik Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 2 adalah ... a. karena hasil dan kualitas kegiatan bersama sepenuhnya ditentukan oleh kemampuan dan keputusan pemimpin kelompok ☒ b. karena kecepatan dan ketepatan individu dalam bekerja lebih menentukan keberhasilan daripada kerjasama tim
c. karena keberhasilan kegiatan memerlukan keterlibatan aktif dan kerja sama yang saling mendukung dari seluruh anggota d. karena kehadiran fisik seluruh anggota di lokasi sudah cukup untuk menjamin tercapainya tujuan kegiatan 3. Dalam suatu kegiatan kerja bakti di lingkungan sekolah, setiap peserta mendapat tugas berbeda agar pekerjaan selesai tepat waktu dan hasilnya maksimal. Pembagian tugas tersebut dirancang berdasarkan kemampuan masing-masing anggota. Namun, apabila ada anggota yang mengabaikan tugasnya, keseluruhan proses kegiatan dapat terhambat dan merugikan anggota lainnya. Inti permasalahan sosial yang perlu diselesaikan untuk mencegah terhambatnya kegiatan tersebut adalah ... ☒ a. Bagaimana menentukan siapa di antara anggota yang bekerja paling lama dan paling banyak menghabiskan waktu di lokasi kegiatan b. bagaimana memastikan setiap anggota bertanggung jawab penuh terhadap tugas yang telah ditetapkan bersama c. bagaimana memastikan siapa yang membawa perlengkapan paling lengkap dan siap digunakan pada saat kegiatan dimulai d. bagaimana menentukan siapa yang paling sering menyampaikan ide dan pendapat selama proses perencanaan kegiatan berlangsung Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 3 adalah ... ☒ a. karena banyaknya gagasan dan pendapat yang disampaikan selalu berbanding lurus dengan keberhasilan kegiatan b. karena durasi kerja seorang individu lebih menentukan kualitas hasil dibandingkan koordinasi dan kerja sama tim c. karena tanggung jawab setiap anggota terhadap tugasnya merupakan faktor penentu kelancaran dan keberhasilan kegiatan bersama d. karena kelengkapan perlengkapan dan peralatan yang dibawa merupakan satu-satunya faktor penentu keberhasilan kegiatan 4. Kegiatan seni budaya tradisional di lingkungan sekolah mulai mengalami penurunan keterlibatan karena sebagian besar siswa lebih tertarik pada kegiatan yang menggunakan teknologi digital. Guru mata pelajaran IPS menyadari bahwa kondisi ini memerlukan	pendekatan pembelajaran yang inovatif agar nilai-nilai budaya lokal tidak tergeser oleh pengaruh globalisasi dan dapat tetap dilestarikan oleh generasi muda. Strategi pembelajaran yang paling tepat untuk meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan budaya dalam konteks tersebut adalah ... ☒ a. mengintegrasikan media digital sebagai sarana untuk memperkenalkan dan mengeksplorasi kegiatan budaya lokal dalam proses pembelajaran b. menyerahkan seluruh tanggung jawab pelaksanaan kegiatan budaya kepada satu siswa yang dianggap paling aktif dan berminat c. menunggu hingga seluruh siswa secara mandiri menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan budaya tanpa arahan dari guru d. mengurangi pelaksanaan kegiatan budaya di sekolah karena dianggap kurang relevan Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 4 adalah ... ☒ a. karena pemanfaatan media digital yang sesuai dapat menjembatani minat siswa terhadap budaya lokal secara efektif b. karena pemberian tanggung jawab kepada satu siswa akan mempermudah pengelolaan seluruh rangkaian kegiatan budaya c. karena kegiatan budaya tidak memerlukan strategi khusus karena siswa pada akhirnya akan tertarik dengan sendirinya d. karena berkurangnya kegiatan budaya di sekolah tidak akan memberikan dampak besar terhadap minat dan penghargaan siswa 5. Di lingkungan yang terdiri dari warga dengan latar belakang agama, suku, dan budaya yang berbeda, sebagian warga lebih sering berinteraksi hanya dengan kelompoknya sendiri sehingga pengenalan terhadap kebiasaan dan tradisi warga lain semakin berkurang. Untuk mempererat hubungan antarwarga, diadakan kegiatan bersama yang melibatkan seluruh warga tanpa membedakan latar belakang mereka. Konsep IPS yang paling tepat untuk menggambarkan kondisi sosial yang terjadi dalam kegiatan tersebut adalah ... a. interaksi sosial ☒ b. Toleransi Sosial c. Solidaritas Sosial d. persaingan sosial

Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 5 adalah ...

- a. karena terjadi hubungan timbal balik antarindividu dalam kehidupan bermasyarakat
- ☒ b. karena diperlukan sikap saling menghormati, menghargai perbedaan, dan menerima keberagaman agar hubungan antarwarga tetap harmonis
- c. karena adanya perpindahan kedudukan seseorang dalam masyarakat
- d. karena setiap kelompok berusaha mempertahankan pengaruhnya dalam lingkungan masyarakat

6. Pada saat akan dilaksanakan presentasi kelompok di kelas, beberapa siswa secara sukarela membagi peran tanpa adanya paksaan dari pihak mana pun. Ada yang bertanggung jawab menyiapkan bahan dan materi presentasi, ada yang mengatur tata letak dan tampilan layar, serta ada yang bertugas memastikan seluruh anggota memahami pokok-pokok materi agar presentasi dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan belajar.

Konsep IPS yang paling tepat untuk menggambarkan kondisi yang terjadi dalam situasi tersebut adalah ...

- a. persaingan sosial
- ☒ b. solidaritas sosial
- c. mobilitas sosial
- d. interaksi sosial

Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 6 adalah ...

- a. karena setiap siswa berupaya menampilkan kemampuan yang lebih unggul dan menonjol dibandingkan anggota kelompok lainnya
- ☒ b. karena terdapat rasa tanggung jawab dan kepedulian bersama yang diwujudkan melalui pembagian peran secara sukarela demi mencapai tujuan kelompok
- c. karena terjadi perubahan kedudukan dan status siswa dalam hierarki kelas selama pelaksanaan kegiatan presentasi berlangsung
- d. karena adanya hubungan timbal balik antaranggota kelompok yang saling memengaruhi dalam pelaksanaan kegiatan sehari-hari

7. Sebagian generasi muda mulai menunjukkan kecenderungan lebih tertarik pada kegiatan berbasis teknologi digital daripada berpartisipasi dalam kegiatan budaya tradisional yang

dilaksanakan secara bersama. Fenomena ini mengancam keberlangsungan tradisi lokal yang telah diwariskan secara turun-temurun dan berpotensi melemahkan identitas budaya masyarakat setempat.

Solusi yang paling tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut secara menyeluruh dan berkelanjutan adalah ...

- a. melibatkan generasi muda secara aktif dalam praktik langsung kegiatan budaya yang dirancang dengan pendekatan yang relevan dengan minat mereka
- ☒ b. membiarkan kondisi tersebut berlangsung dan beranggapan bahwa pergeseran minat generasi muda merupakan hal yang wajar
- c. menghentikan seluruh kegiatan budaya yang dianggap tidak lagi diminati dan menggantinya dengan kegiatan berbasis teknologi
- d. membatasi jumlah peserta baru yang dapat terlibat dalam kegiatan budaya agar kualitas pelaksanaan tetap terjaga

Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 7 adalah ...

- a. karena keterlibatan langsung dalam praktik budaya yang disesuaikan dengan minat generasi muda akan meningkatkan apresiasi dan rasa memiliki terhadap tradisi lokal
- ☒ b. karena pergeseran minat generasi muda terhadap budaya tradisional merupakan proses alami yang tidak memerlukan intervensi khusus
- c. karena kegiatan budaya yang tidak diminati tidak perlu dipertahankan dan dapat digantikan dengan kegiatan yang lebih relevan
- d. karena membatasi jumlah peserta akan menjaga kemurnian dan kualitas pelaksanaan kegiatan budaya tradisional

8. Sekelompok siswa memanfaatkan media digital untuk memperkenalkan kegiatan budaya lokal kepada teman-teman sekolahnya yang selama ini kurang mengenal tradisi daerah. Upaya tersebut dilakukan sebagai bagian dari proyek pembelajaran berbasis kelompok yang bertujuan memperluas jangkauan informasi budaya di kalangan pelajar.

Hasil yang diharapkan dari penggunaan media digital dalam kegiatan pengenalan budaya tersebut adalah ...

- ☒ a. informasi tentang budaya lokal dapat menjangkau lebih banyak siswa secara lebih cepat dan efektif

- b. kegiatan pengenalan budaya menjadi bersifat eksklusif dan hanya dapat diakses oleh kelompok tertentu
- c. jumlah siswa yang mengetahui dan tertarik pada budaya lokal mengalami penurunan secara bertahap
- d. informasi yang disampaikan menjadi sulit dipahami karena kompleksitas format media yang digunakan

Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 8 adalah ...

- ☒ a. karena media digital memiliki kemampuan untuk memperluas jangkauan penyebaran informasi secara menyeluruh kapan saja dan dimana saja
- b. karena penggunaan teknologi digital dalam pendidikan pada umumnya menghambat efektivitas proses komunikasi dan penyampaian informasi
- c. karena media yang digunakan tidak memiliki pengaruh yang baik terhadap minat dan pemahaman siswa tentang budaya lokal
- d. karena informasi tentang budaya lokal akan lebih efektif apabila disampaikan secara langsung tanpa perantara media digital

9. Setelah siswa mengikuti serangkaian pembelajaran yang menggunakan contoh-contoh dari budaya daerah sebagai gambaran materi, hasil evaluasi menunjukkan bahwa lebih banyak siswa mampu menjelaskan makna yang terdapat dalam budaya lokal dan menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi untuk mempelajarinya secara lebih mendalam.

Kesimpulan yang paling tepat berdasarkan data yang tersedia dalam pernyataan tersebut adalah ...

- ☒ a. peningkatan kemampuan dan ketertarikan siswa terjadi secara alami tanpa hubungan yang bermakna dengan materi dan contoh yang digunakan dalam pembelajaran
- b. perubahan ketertarikan siswa terhadap budaya lokal belum dapat dikaitkan secara langsung dengan pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru
- ☒ c. penggunaan contoh budaya daerah dalam proses pembelajaran mendukung peningkatan pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap budaya lokal
- d. bertambahnya jumlah siswa yang memahami budaya lokal tidak memiliki kaitan dengan cara penyampaian dan pemilihan contoh materi dalam pembelajaran

Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 9 adalah ...

- ☒ a. karena perubahan yang tampak setelah penerapan pembelajaran berdasarkan situasi nyata budaya lokal dapat menunjukkan kesesuaian antara metode dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
 - b. karena kemampuan dan ketertarikan siswa dalam memahami budaya lokal dapat meningkat secara mandiri tanpa dipengaruhi oleh materi dan metode yang digunakan dalam pembelajaran
 - c. karena proses pembelajaran di sekolah tidak selalu berkaitan langsung dengan perubahan sikap dan ketertarikan siswa terhadap budaya daerah
 - d. karena peningkatan jumlah siswa yang memahami budaya lokal belum dapat dijadikan dasar yang tepat untuk mengevaluasi hasil dan keterlaksanaan proses pembelajaran
10. Setelah kelompok siswa bersepakat menggunakan media digital untuk memperkenalkan tradisi daerah dalam kegiatan proyek di kelas, partisipasi teman-teman sekelas mengalami peningkatan yang baik. Lebih banyak siswa menunjukkan ketertarikan aktif untuk mengikuti diskusi tentang budaya lokal dan secara aktif memberikan pendapat serta kontribusi nyata selama pelaksanaan kegiatan berlangsung.

Penilaian yang paling tepat terhadap efektivitas solusi yang telah dipilih oleh kelompok tersebut adalah ...

- ☒ a. solusi tersebut tepat karena penggunaan media digital terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan berbasis budaya
- b. solusi tersebut kurang tepat karena peningkatan ketertarikan siswa belum secara langsung membuktikan keberhasilan tujuan kegiatan secara keseluruhan
- c. solusi tersebut belum dapat dinilai karena tingkat keterlibatan siswa bersifat dinamis dan dapat berubah pada setiap pelaksanaan kegiatan
- d. solusi tersebut tidak memiliki keterkaitan yang bermakna dengan perubahan tingkat keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan berbasis budaya

Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 10 adalah ...

- ☒ a. karena meningkatnya keterlibatan aktif siswa secara terus-menerus merupakan ukuran yang menunjukkan bahwa solusi yang digunakan selaras dengan tujuan kegiatan yang ingin dicapai
- b. karena keberhasilan kegiatan berbasis budaya di kelas tidak dipengaruhi oleh pemilihan media dan cara penyampaian yang digunakan oleh guru atau siswa

c. karena perubahan tingkat partisipasi siswa yang bersifat sementara belum dapat dijadikan dasar yang kuat untuk menilai efektivitas solusi yang dipilih d. karena pemanfaatan media digital tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan peningkatan minat dan ketertarikan siswa terhadap kegiatan budaya 11. Guru sudah mencoba memperkenalkan tradisi daerah kepada siswa dengan cara berceramah singkat saat diskusi kelas. Akan tetapi, hanya sedikit siswa yang aktif menanggapi dan terlibat dalam pembahasan materi tersebut. Kelompok siswa kemudian berdiskusi bersama untuk mencari pendekatan lain yang lebih baik agar siswa lebih terlibat dalam mengenal dan menghargai tradisi daerah. Alternatif solusi yang lebih efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam mengenal tradisi daerah adalah ... ☒ melibatkan seluruh teman sekelas dalam kegiatan praktik sederhana yang secara langsung berkaitan dengan tradisi daerah, seperti pembuatan kerajinan atau simulasi upacara adat b. mengulang penyampaian penjelasan yang sama pada pertemuan-pertemuan berikutnya tanpa melakukan perubahan pada metode atau pendekatan yang digunakan c. menunjuk satu siswa yang paling menguasai materi untuk menyampaikan seluruh konten budaya secara lebih lengkap dan terperinci kepada teman-temannya d. menunda pembahasan tradisi daerah hingga seluruh siswa secara mandiri menunjukkan minat dan inisiatif untuk mempelajarinya Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 11 adalah ... ☒ karena keterlibatan langsung melalui praktik memberikan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna sehingga siswa dapat memahami tradisi daerah secara lebih mendalam b. karena pengulangan materi yang sama dengan metode yang tidak berubah sudah cukup efektif untuk meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa c. karena penyampaian seluruh materi oleh satu siswa yang menguasai materi akan memudahkan proses penyelesaian kegiatan pembelajaran secara keseluruhan d. karena minat dan ketertarikan siswa terhadap budaya lokal akan tumbuh secara alami tanpa memerlukan strategi pembelajaran yang berbeda	12. Guru IPS ingin meningkatkan kualitas keterlibatan siswa pada kegiatan pembelajaran berikutnya setelah mengevaluasi bahwa rendahnya partisipasi aktif siswa disebabkan oleh kurangnya rasa memiliki terhadap proses perencanaan kegiatan. Guru menyadari perlunya pendekatan yang lebih demokratis dan partisipatif dalam merancang kegiatan pembelajaran agar siswa merasa memiliki peran dan tanggung jawab yang nyata. Solusi yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran berikutnya adalah ... ☒ melibatkan siswa secara aktif dalam proses perencanaan dan pengambilan keputusan terkait kegiatan pembelajaran bersama b. menetapkan aturan dan tata tertib kegiatan secara sepihak oleh guru tanpa terlebih dahulu mendiskusikannya bersama siswa c. mengurangi kesempatan siswa untuk berdiskusi dan menyampaikan pendapat agar kegiatan dapat berjalan lebih baik d. menyampaikan informasi terkait rencana kegiatan hanya kepada sebagian siswa yang dianggap paling aktif dan peduli Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 12 adalah ... ☒ karena pelibatan siswa dalam proses perencanaan dapat menumbuhkan rasa memiliki, tanggung jawab bersama, dan motivasi diri untuk terlibat aktif dalam kegiatan b. karena penetapan aturan secara sepihak oleh guru akan membuat proses pengambilan keputusan menjadi lebih cepat dan tidak membuang waktu c. karena pembatasan kesempatan berdiskusi dianggap dapat mempercepat pelaksanaan kegiatan dan meningkatkan efisiensi waktu pembelajaran d. karena tidak semua siswa perlu mengetahui rencana kegiatan secara lengkap agar pelaksanaannya dapat berjalan lebih tertib dan teratur
--	---

Lampiran 9. Lembar Kerja Posttest

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Sorong 91131 Telp. (0421) 21307, Fax. (0421) 214404 TES TWO-TIER MULTIPLE CHOICE Nama : <u>Naila Azzahra</u> Kelas : <u>7B</u> Petunjuk Pengerjaan: Bacalah setiap wacana dengan cermat, lalu jawab sesuai dengan yang kamu pahami (jangan menggunakan bantuan internet atau orang lain). Setiap nomor terdiri dari dua tingkat: • Pertanyaan 1: Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dari pilihan a, b, c, atau d. • Pertanyaan 2: Pilihlah alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban pertanyaan pertama kamu. Jawaban yang kamu berikan tidak akan mempengaruhi nilai dan hasil ulangan/ujian sekolah, tes ini digunakan untuk keperluan penelitian. 1. Dalam suatu kegiatan tradisional, setiap kelompok peserta diminta melaksanakan tugas sesuai urutan yang telah ditetapkan agar kegiatan berjalan teratur dan hasilnya tetap selaras. Peserta yang melaksanakan tugas tidak sesuai urutan tidak hanya memengaruhi keteraturan satu kelompok, tetapi juga berdampak pada keseluruhan formasi dan keselarasan kegiatan. Masalah utama yang akan timbul apabila salah satu peserta tidak mengikuti urutan kegiatan yang telah ditetapkan adalah ... a. kegiatan dapat diselesaikan dalam waktu yang lebih singkat dari jadwal yang direncanakan ☒ b. keteraturan dan keselarasan kegiatan secara keseluruhan akan menjadi terganggu c. jumlah peserta yang terlibat dalam kegiatan tersebut menjadi bertambah secara otomatis d. kegiatan menjadi lebih menarik dan menghibur karena adanya variasi yang tidak terduga	Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 1 adalah ... ☒ karena keteraturan dan konsistensi setiap peserta secara langsung memengaruhi kelancaran dan keselarasan kegiatan bersama ☒ karena urutan tugas dalam kegiatan tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil akhir yang dicapai c. karena kesalahan yang dilakukan satu peserta tidak akan memengaruhi jalannya kegiatan secara keseluruhan d. karena kegiatan bersama dapat berlangsung dengan baik meskipun tanpa aturan dan urutan yang jelas 2. Suatu kegiatan gotong royong di lingkungan perumahan dapat berjalan dengan baik apabila seluruh anggota saling bekerja sama dan menjalankan perannya masing-masing sesuai kesepakatan yang telah dibuat bersama. Namun, apabila sebagian anggota tidak memenuhi kesepakatan, tujuan kegiatan yang telah direncanakan kemungkinan tidak tercapai. Ini permasalahan sosial yang harus diselesaikan agar kegiatan tersebut dapat berjalan baik adalah ... a. Menentukan siapa yang mampu menyelesaikan tugas dengan kecepatan tertinggi di antara seluruh anggota yang terlibat b. Menentukan siapa yang berhak memimpin seluruh rangkaian kegiatan dan arah pelaksanaannya c. siapa yang tiba lebih awal di lokasi kegiatan dan siap memulai pekerjaan sebelum waktu yang ditentukan ☒ d. bagaimana membangun dan menjaga kerjasama yang efektif agar tujuan bersama dapat tercapai dengan baik Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 2 adalah ... a. karena hasil dan kualitas kegiatan bersama sepenuhnya ditentukan oleh kemampuan dan keputusan pemimpin kelompok b. karena kecepatan dan ketepatan individu dalam bekerja lebih menentukan keberhasilan daripada kerjasama tim
---	--

- ✗ karena keberhasilan kegiatan memerlukan keterlibatan aktif dan kerja sama yang saling mendukung dari seluruh anggota
- d. karena kehadiran fisik seluruh anggota di lokasi sudah cukup untuk menjamin tercapainya tujuan kegiatan
3. Dalam suatu kegiatan kerja bakti di lingkungan sekolah, setiap peserta mendapat tugas berbeda agar pekerjaan selesai tepat waktu dan hasilnya maksimal. Pembagian tugas tersebut dirancang berdasarkan kemampuan masing-masing anggota. Namun, apabila ada anggota yang mengabaikan tugasnya, keseluruhan proses kegiatan dapat terhambat dan merugikan anggota lainnya.
- Ini permasalahan sosial yang perlu diselesaikan untuk mencegah terhambatnya kegiatan tersebut adalah ...
- a. Bagaimana menentukan siapa di antara anggota yang bekerja paling lama dan paling banyak menghabiskan waktu di lokasi kegiatan
- ✗ bagaimana memastikan setiap anggota bertanggung jawab penuh terhadap tugas yang telah ditetapkan bersama
- c. bagaimana memastikan siapa yang membawa perlengkapan paling lengkap dan siap digunakan pada saat kegiatan dimulai
- d. bagaimana menentukan siapa yang paling sering menyampaikan ide dan pendapat selama proses perencanaan kegiatan berlangsung
- Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 3 adalah ...
- a. karena banyaknya gagasan dan pendapat yang disampaikan selalu berbanding lurus dengan keberhasilan kegiatan
- b. karena durasi kerja seorang individu lebih menentukan kualitas hasil dibandingkan koordinasi dan kerja sama tim
- ✗ karena tanggung jawab setiap anggota terhadap tugasnya merupakan faktor penentu kelancaran dan keberhasilan kegiatan bersama
- d. karena kelengkapan perlengkapan dan peralatan yang dibawa merupakan satu-satunya faktor penentu keberhasilan kegiatan
4. Kegiatan seni budaya tradisional di lingkungan sekolah mulai mengalami penurunan keterlibatan karena sebagian besar siswa lebih tertarik pada kegiatan yang menggunakan teknologi digital. Guru mata pelajaran IPS menyadari bahwa kondisi ini memerlukan

- pendekatan pembelajaran yang inovatif agar nilai-nilai budaya lokal tidak tergeser oleh pengaruh globalisasi dan dapat tetap dilestarikan oleh generasi muda.
- Strategi pembelajaran yang paling tepat untuk meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan budaya dalam konteks tersebut adalah ...
- ✗ mengintegrasikan media digital sebagai sarana untuk memperkenalkan dan mengeksplorasi kegiatan budaya lokal dalam proses pembelajaran
- b. menyerahkan seluruh tanggung jawab pelaksanaan kegiatan budaya kepada satu siswa yang dianggap paling aktif dan berminat
- ✗ menunggu hingga seluruh siswa secara mandiri menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan budaya tanpa arahan dari guru
- d. mengurangi pelaksanaan kegiatan budaya di sekolah karena dianggap kurang relevan
- Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 4 adalah ...
- ✗ karena pemanfaatan media digital yang sesuai dapat menjembatani minat siswa terhadap budaya lokal secara efektif
- b. karena pemberian tanggung jawab kepada satu siswa akan mempermudah pengelolaan seluruh rangkaian kegiatan budaya
- c. karena kegiatan budaya tidak memerlukan strategi khusus karena siswa pada akhirnya akan tertarik dengan sendirinya
- d. karena berkurangnya kegiatan budaya di sekolah tidak akan memberikan dampak besar terhadap minat dan penghargaan siswa
5. Di lingkungan yang terdiri dari warga dengan latar belakang agama, suku, dan budaya yang berbeda, sebagian warga lebih sering berinteraksi hanya dengan kelompoknya sendiri sehingga pengenalan terhadap kebiasaan dan tradisi warga lain semakin berkurang. Untuk mempererat hubungan antarwarga, diadakan kegiatan bersama yang melibatkan seluruh warga tanpa membedakan latar belakang mereka.
- Konsep IPS yang paling tepat untuk menggambarkan kondisi sosial yang terjadi dalam kegiatan tersebut adalah ...
- a. interaksi sosial
- ✗ Toleransi Sosial
- c. Solidaritas Sosial
- d. persaingan sosial

- Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 5 adalah ...
- a. karena terjadi hubungan timbal balik antarindividu dalam kehidupan bermasyarakat
- ✗ karena diperlukan sikap saling menghormati, menghargai perbedaan, dan menerima keberagaman agar hubungan antarwarga tetap harmonis
- c. karena adanya perpindahan kedudukan seseorang dalam masyarakat
- d. karena setiap kelompok berusaha mempertahankan pengaruhnya dalam lingkungan masyarakat
6. Pada saat akan dilaksanakan presentasi kelompok di kelas, beberapa siswa secara sukarela membagi peran tanpa adanya paksaan dari pihak mana pun. Ada yang bertanggung jawab menyiapkan bahan dan materi presentasi, ada yang mengatur tata letak dan tampilan layar, serta ada yang bertugas memastikan seluruh anggota memahami pokok-pokok materi agar presentasi dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan belajar.
- Konsep IPS yang paling tepat untuk menggambarkan kondisi yang terjadi dalam situasi tersebut adalah ...
- a. persaingan sosial
- ✗ solidaritas sosial
- c. mobilitas sosial
- d. interaksi sosial
- Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 6 adalah ...
- a. karena setiap siswa berupaya menampilkan kemampuan yang lebih unggul dan menonjol dibandingkan anggota kelompok lainnya
- ✗ karena terdapat rasa tanggung jawab dan kepedulian bersama yang diwujudkan melalui pembagian peran secara sukarela demi mencapai tujuan kelompok
- c. karena terjadi perubahan kedudukan dan status siswa dalam hierarki kelas selama pelaksanaan kegiatan presentasi berlangsung
- d. karena adanya hubungan timbal balik antaranggota kelompok yang saling memengaruhi dalam pelaksanaan kegiatan sehari-hari
7. Sebagian generasi muda mulai menunjukkan kecenderungan lebih tertarik pada kegiatan berbasis teknologi digital daripada berpartisipasi dalam kegiatan budaya tradisional yang

- dilaksanakan secara bersama. Fenomena ini mengancam keberlangsungan tradisi lokal yang telah diwariskan secara turun-temurun dan berpotensi melemahkan identitas budaya masyarakat setempat.
- Solusi yang paling tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut secara menyeluruh dan berkelanjutan adalah ...
- ✗ melibatkan generasi muda secara aktif dalam praktik langsung kegiatan budaya yang dirancang dengan pendekatan yang relevan dengan minat mereka
- b. membiarkan kondisi tersebut berlangsung dan beranggapan bahwa pergeseran minat generasi muda merupakan hal yang wajar
- c. menghentikan seluruh kegiatan budaya yang dianggap tidak lagi diminati dan menggantinya dengan kegiatan berbasis teknologi
- d. membatasi jumlah peserta baru yang dapat terlibat dalam kegiatan budaya agar kualitas pelaksanaan tetap terjaga
- Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 7 adalah ...
- ✗ karena keterlibatan langsung dalam praktik budaya yang disesuaikan dengan minat generasi muda akan meningkatkan apresiasi dan rasa memiliki terhadap tradisi lokal
- b. karena pergeseran minat generasi muda terhadap budaya tradisional merupakan proses alami yang tidak memerlukan intervensi khusus
- c. karena kegiatan budaya yang tidak diminati tidak perlu dipertahankan dan dapat digantikan dengan kegiatan yang lebih relevan
- d. karena membatasi jumlah peserta akan menjaga kemurnian dan kualitas pelaksanaan kegiatan budaya tradisional
8. Sekelompok siswa memanfaatkan media digital untuk memperkenalkan kegiatan budaya lokal kepada teman-teman sekolahnya yang selama ini kurang mengenal tradisi daerah. Upaya tersebut dilakukan sebagai bagian dari proyek pembelajaran berbasis kelompok yang bertujuan memperluas jangkauan informasi budaya di kalangan pelajar.
- Hasil yang diharapkan dari penggunaan media digital dalam kegiatan pengenalan budaya tersebut adalah ...
- ✗ informasi tentang budaya lokal dapat menjangkau lebih banyak siswa secara lebih cepat dan efektif

- b. kegiatan pengenalan budaya menjadi bersifat eksklusif dan hanya dapat diakses oleh kelompok tertentu
- c. jumlah siswa yang mengetahui dan tertarik pada budaya lokal mengalami penurunan secara bertahap
- d. informasi yang disampaikan menjadi sulit dipahami karena kompleksitas format media yang digunakan

Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 8 adalah ...

- ✗ karena media digital memiliki kemampuan untuk memperluas jangkauan penyebaran informasi secara menyeluruh kapan saja dan dimana saja
- b. karena penggunaan teknologi digital dalam pendidikan pada umumnya menghambat efektivitas proses komunikasi dan penyampaian informasi
- c. karena media yang digunakan tidak memiliki pengaruh yang baik terhadap minat dan pemahaman siswa tentang budaya lokal
- d. karena informasi tentang budaya lokal akan lebih efektif apabila disampaikan secara langsung tanpa perantara media digital

9. Setelah siswa mengikuti serangkaian pembelajaran yang menggunakan contoh-contoh dari budaya daerah sebagai gambaran materi, hasil evaluasi menunjukkan bahwa lebih banyak siswa mampu menjelaskan makna yang terdapat dalam budaya lokal dan menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi untuk mempelajarinya secara lebih mendalam.

Kesimpulan yang paling tepat berdasarkan data yang tersedia dalam pernyataan tersebut adalah ...

- a. peningkatan kemampuan dan ketertarikan siswa terjadi secara alami tanpa hubungan yang bermakna dengan materi dan contoh yang digunakan dalam pembelajaran
- b. perubahan ketertarikan siswa terhadap budaya lokal belum dapat dikaitkan secara langsung dengan pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru
- ✗ penggunaan contoh budaya daerah dalam proses pembelajaran mendukung peningkatan pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap budaya lokal
- d. bertambahnya jumlah siswa yang memahami budaya lokal tidak memiliki kaitan dengan cara penyampaian dan pemilihan contoh materi dalam pembelajaran

Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 9 adalah ...

- ✗ karena perubahan yang tampak setelah penerapan pembelajaran berdasarkan situasi nyata budaya lokal dapat menunjukkan kesesuaian antara metode dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

- b. karena kemampuan dan ketertarikan siswa dalam memahami budaya lokal dapat meningkat secara mandiri tanpa dipengaruhi oleh materi dan metode yang digunakan dalam pembelajaran

- c. karena proses pembelajaran di sekolah tidak selalu berkaitan langsung dengan perubahan sikap dan ketertarikan siswa terhadap budaya daerah

- d. karena peningkatan jumlah siswa yang memahami budaya lokal belum dapat dijadikan dasar yang tepat untuk mengevaluasi hasil dan keterlaksanaan proses pembelajaran

10. Setelah kelompok siswa bersepakat menggunakan media digital untuk memperkenalkan tradisi daerah dalam kegiatan proyek di kelas, partisipasi teman-teman sekelas mengalami peningkatan yang baik. Lebih banyak siswa menunjukkan ketertarikan aktif untuk mengikuti diskusi tentang budaya lokal dan secara aktif memberikan pendapat serta kontribusi nyata selama pelaksanaan kegiatan berlangsung.

Penilaian yang paling tepat terhadap efektivitas solusi yang telah dipilih oleh kelompok tersebut adalah ...

- ✗ solusi tersebut tepat karena penggunaan media digital terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan berbasis budaya

- b. solusi tersebut kurang tepat karena peningkatan ketertarikan siswa belum secara langsung membuktikan keberhasilan tujuan kegiatan secara keseluruhan

- c. solusi tersebut belum dapat dinilai karena tingkat keterlibatan siswa bersifat dinamis dan dapat berubah pada setiap pelaksanaan kegiatan

- d. solusi tersebut tidak memiliki keterkaitan yang bermakna dengan perubahan tingkat keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan berbasis budaya

Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 10 adalah ...

- ✗ karena meningkatnya keterlibatan aktif siswa secara terus-menerus merupakan ukuran yang menunjukkan bahwa solusi yang digunakan selaras dengan tujuan kegiatan yang ingin dicapai

- b. karena keberhasilan kegiatan berbasis budaya di kelas tidak dipengaruhi oleh pemilihan media dan cara penyampaian yang digunakan oleh guru atau siswa

- c. karena perubahan tingkat partisipasi siswa yang bersifat sementara belum dapat dijadikan dasar yang kuat untuk menilai efektivitas solusi yang dipilih
- d. karena pemanfaatan media digital tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan peningkatan minat dan ketertarikan siswa terhadap kegiatan budaya

11. Guru sudah mencoba memperkenalkan tradisi daerah kepada siswa dengan cara berceramah singkat saat diskusi kelas. Akan tetapi, hanya sedikit siswa yang aktif menanggapi dan terlibat dalam pembahasan materi tersebut. Kelompok siswa kemudian berdiskusi bersama untuk mencari pendekatan lain yang lebih baik agar siswa lebih terlibat dalam mengenal dan menghargai tradisi daerah.

Alternatif solusi yang lebih efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam mengenal tradisi daerah adalah ...

- ✗ melibatkan seluruh teman sekelas dalam kegiatan praktik sederhana yang secara langsung berkaitan dengan tradisi daerah, seperti pembuatan kerajinan atau simulasi upacara adat

- b. mengulang penyampaian penjelasan yang sama pada pertemuan-pertemuan berikutnya tanpa melakukan perubahan pada metode atau pendekatan yang digunakan

- c. menugaskan satu siswa yang paling menguasai materi untuk menyampaikan seluruh konten budaya secara lebih lengkap dan terperinci kepada teman-temannya

- d. menunda pembahasan tradisi daerah hingga seluruh siswa secara mandiri menunjukkan minat dan inisiatif untuk mempelajarinya

Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 11 adalah ...

- ✗ karena keterlibatan langsung melalui praktik memberikan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna sehingga siswa dapat memahami tradisi daerah secara lebih mendalam

- b. karena pengulangan materi yang sama dengan metode yang tidak berubah sudah cukup efektif untuk meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa

- c. karena penyampaian seluruh materi oleh satu siswa yang menguasai materi akan memudahkan proses penyelesaian kegiatan pembelajaran secara keseluruhan

- d. karena minat dan ketertarikan siswa terhadap budaya lokal akan tumbuh secara alami tanpa memerlukan strategi pembelajaran yang berbeda

12. Guru IPS ingin meningkatkan kualitas keterlibatan siswa pada kegiatan pembelajaran berikutnya setelah mengevaluasi bahwa rendahnya partisipasi aktif siswa disebabkan oleh kurangnya rasa memiliki terhadap proses perencanaan kegiatan. Guru menyadari perlunya pendekatan yang lebih demokratis dan partisipatif dalam merancang kegiatan pembelajaran agar siswa merasa memiliki peran dan tanggung jawab yang nyata.

Solusi yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran berikutnya adalah ...

- ✗ melibatkan siswa secara aktif dalam proses perencanaan dan pengambilan keputusan terkait kegiatan pembelajaran bersama

- b. menetapkan aturan dan tata tertib kegiatan secara sepihak oleh guru tanpa terlebih dahulu mendiskusikannya bersama siswa

- c. mengurangi kesempatan siswa untuk berdiskusi dan menyampaikan pendapat agar kegiatan dapat berjalan lebih baik

- d. menyampaikan informasi terkait rencana kegiatan hanya kepada sebagian siswa yang dianggap paling aktif dan peduli

Alasan yang paling tepat untuk mendukung jawaban nomor 12 adalah ...

- ✗ karena pelibatan siswa dalam proses perencanaan dapat menumbuhkan rasa memiliki, tanggung jawab bersama, dan motivasi diri untuk terlibat aktif dalam kegiatan

- b. karena penetapan aturan secara sepihak oleh guru akan membuat proses pengambilan keputusan menjadi lebih cepat dan tidak membuang waktu

- c. karena pembatasan kesempatan berdiskusi dianggap dapat mempercepat pelaksanaan kegiatan dan meningkatkan efisiensi waktu pembelajaran

- d. karena tidak semua siswa perlu mengetahui rencana kegiatan secara lengkap agar pelaksanaannya dapat berjalan lebih tertib dan teratur

Lampiran 10. Tabulasi Data

Tabulasi data Uji Coba Instrumen

Responden	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16
ABD. Hafid	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1
Achmad Fahri	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0
Ahmad Ghaisan Almas	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0
Ahmad Reza Fauzy Sireg	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1
Ainun	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0
Andi AL Faatir Rahmat	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0
Andi Mirzan AlFarizi	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1
Ardian	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
Arya Prima	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0
Aswan Wirawanto	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0
Athyfa Urfa	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0
Kamila Nur Padilla	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1
Karni Ilyas	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
Lisna	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Marni	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1
Mutiara Ramadhani	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0
Najwa Nurfatihah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1
Nayla Ifitah	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
Nur Aulia	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Qonita Nur Huwaidah	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Salfa Salsabila	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1

Tabulasi Data Pretest Kelas Eksperimen

Nama Siswa	Jenis Kelamin	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Skor	Nilai
Nur Auliyah Rahma	Perempuan	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	7	58
Fadlan Awal	Laki-laki	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	3	25
Muhammad Habibi	Laki-laki	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	7	58
Afika Safitri	Perempuan	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	4	33
Farel	Laki-laki	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	6	50
Nut Aisyah Aqila	Perempuan	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	4	33
Muhammad Afdal	Laki-laki	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	4	33
Mutmaindah	Perempuan	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	7	58
Naila Azizah Zahra	Perempuan	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	75
Hardiansyah	Laki-laki	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	5	42
Naila Putri Amira	Perempuan	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	8	67
Nur Azzahra	Perempuan	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	8	67
M. Saleh Akbar	Laki-laki	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	5	42
Muhammad Khairul Amri	Laki-laki	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	3	25
Nur Syifa Amalia	Perempuan	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	4	33
Salsabila	Perempuan	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	10	83
Muhammad Alif	Laki-laki	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	4	33
Muhammad Bilal	Laki-laki	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	7	58
Sifa	Perempuan	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	4	33
Nur Aliyah Rahma	Perempuan	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	7	58
Adi Putra Pratama	Laki-laki	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	3	25
Nur Naizra	Perempuan	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	6	50

Tabulasi Data Posttest Kelas Eksperimen

Nama Siswa	Jenis Kelamin	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Skor	Nilai
Nur Auliyah Rahma	Perempuan	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11	92
Fadlan Awal	Laki-laki	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	9	75
Muhammad Habibi	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100
Afika Safitri	Perempuan	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	92
Farel	Laki-laki	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	92
Nut Aisyah Aqila	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100
Muhammad Afdal	Laki-laki	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	9	75
Mutmaindah	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	10	83
Naila Azizah Zahra	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100
Hardiansyah	Laki-laki	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	92
Naila Putri Amira	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100
Nur Azzahra	Perempuan	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11	92
M. Saleh Akbar	Laki-laki	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	10	83
Muhammad Khairul Amri	Laki-laki	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	9	75
Nur Syifa Amalia	Perempuan	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	92
Salsabila	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100
Muhammad Alif	Laki-laki	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	67
Muhammad Bilal	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100
Sifa	Perempuan	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11	92
Nur Aliyah Rahma	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100
Adi Putra Pratama	Laki-laki	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	7	58
Nur Naizra	Perempuan	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	10	83

Tabulasi Data Pretest Kelas Kontrol

Nama Siswa	Jenis Kelamin	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Skor	Nilai
Sayyid Hifzan Assagaf	Laki-laki	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	5	42
Mukhlis Ridha Rahman	Laki-laki	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	83
Farah Fahrur Nisa	Perempuan	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2	17
Nur Aulia	Perempuan	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	6	50
Syahrul Mubarak	Laki-laki	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	4	33
Siti Fatlah	Perempuan	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	6	50
Sakinah	Perempuan	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	5	42
Muhammad Sarwan	Laki-laki	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	4	33
Qonita Taqiyah Aswandi	Perempuan	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10	83
Muhammad Rafli	Laki-laki	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	5	42
Nur Hasnah	Perempuan	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3	25
Sri Anggun	Perempuan	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	6	50
Zikra Novianti	Perempuan	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	3	25
Muhammad Ibrahim	Laki-laki	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3	25
Muhammad Yusri	Laki-laki	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	4	33
Sri Wahyuni	Perempuan	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	5	42
Salsabilah	Laki-laki	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	4	33
Tasqia Tunnisa	Perempuan	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	9	75
Syamsuddin	Laki-laki	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	3	25
Ulya Nafizah	Perempuan	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	4	33
Reski Maulana	Laki-laki	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	4	33
Syarifah Mahira Sya'bani	Perempuan	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	6	50

Tabulasi Data Posttest Kelas Kontrol

Nama Siswa	Jenis Kelamin	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Skor	Nilai
Sayyid Hifzan Assagaf	Laki-laki	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	7	58
Mukhlis Ridha Rahman	Laki-laki	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	92
Farah Fahrur Nisa	Perempuan	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	7	58
Nur Aulia	Perempuan	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	67
Syahrul Mubarak	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	9	75
Siti Fatlah	Perempuan	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	9	75
Sakinah	Perempuan	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	10	83
Muhammad Sarwan	Laki-laki	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	9	75
Qonita Taqiyah Aswandi	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100
Muhammad Rafli	Laki-laki	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	6	50
Nur Hasnah	Perempuan	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	75
Sri Anggun	Perempuan	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	10	83
Zikra Novianti	Perempuan	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	7	58
Muhammad Ibrahim	Laki-laki	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	6	50
Muhammad Yusri	Laki-laki	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	7	58
Sri Wahyuni	Perempuan	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	9	75
Salsabilah	Perempuan	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	10	83
Tasqia Tunnisa	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100
Syamsuddin	Laki-laki	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	6	50
Ulya Nafizah	Perempuan	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	7	58
Reski Maulana	Laki-laki	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	6	50
Syarifah Mahira Sya'bani	Perempuan	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	8	67

Lampiran 11. Hasil Uji Instrumen

Output SPSS Uji Validitas Instrumen

		Correlations																Total
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	
S1	Pearson Correlation	1	0,091	.440*	0,248	.440*	0,204	0,138	.633**	0,222	0,055	0,055	0,055	0,138	0,000	0,311	0,311	.576**
	Sig. (2-tailed)		0,694	0,046	0,279	0,046	0,375	0,552	0,002	0,333	0,813	0,813	0,813	0,552	1,000	0,169	0,169	0,006
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
S2	Pearson Correlation	0,091	1	-0,030	-0,030	0,181	-.447**	0,030	0,181	0,091	-0,241	0,181	0,181	0,030	0,000	0,155	-0,062	0,166
	Sig. (2-tailed)		0,694		0,897	0,897	0,433	0,042	0,897	0,433	0,694	0,292	0,433	0,433	0,897	1,000	0,502	0,789
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
S3	Pearson Correlation	.440*	-0,030	1	0,236	0,236	.472*	0,145	.427*	0,248	0,045	0,045	0,045	0,145	-0,135	0,355	0,355	.535*
	Sig. (2-tailed)	0,046	0,897		0,302	0,302	0,031	0,529	0,053	0,279	0,845	0,845	0,845	0,529	0,560	0,114	0,114	0,012
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
S4	Pearson Correlation	0,248	-0,030	0,236	1	-0,145	.472*	0,145	.427*	0,055	0,236	0,236	0,236	0,336	0,067	0,355	0,355	.561**
	Sig. (2-tailed)	0,279	0,897	0,302		0,529	0,031	0,529	0,053	0,813	0,302	0,302	0,302	0,136	0,772	0,114	0,114	0,008
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
S5	Pearson Correlation	.440*	0,181	0,236	-0,145	1	0,067	-0,045	0,236	0,055	0,236	-0,336	0,236	-0,236	0,067	0,355	0,159	0,330
	Sig. (2-tailed)	0,046	0,433	0,302	0,529		0,772	0,845	0,302	0,813	0,302	0,136	0,302	0,302	0,772	0,114	0,491	0,144
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
S6	Pearson Correlation	0,204	-.447**	.472*	.472*	0,067	1	0,337	0,270	0,204	.472*	-0,135	0,270	0,337	0,143	.485*	.485*	.615**
	Sig. (2-tailed)	0,375	0,042	0,031	0,031	0,772		0,135	0,237	0,375	0,031	0,560	0,237	0,135	0,537	0,026	0,026	0,003
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
S7	Pearson Correlation	0,138	0,030	0,145	0,145	-0,045	0,337	1	-0,045	0,330	0,336	0,336	0,336	.618**	-0,270	0,037	0,037	.463*
	Sig. (2-tailed)	0,552	0,897	0,529	0,529	0,845	0,135		0,845	0,144	0,136	0,136	0,136	0,003	0,237	0,872	0,872	0,034
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
S8	Pearson Correlation	.633**	0,181	0,427	0,427	0,236	0,270	-0,045	1	0,055	0,045	-0,145	0,236	0,336	0,067	0,355	0,355	.586**
	Sig. (2-tailed)	0,002	0,433	0,053	0,053	0,302	0,237	0,845		0,813	0,845	0,529	0,302	0,136	0,772	0,114	0,114	0,005
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
S9	Pearson Correlation	0,222	0,091	0,248	0,055	0,055	0,204	0,330	0,055	1	.440*	0,055	0,055	0,138	0,204	0,113	0,113	.447*
	Sig. (2-tailed)	0,333	0,694	0,279	0,813	0,813	0,375	0,144	0,813		0,046	0,813	0,813	0,552	0,375	0,625	0,625	0,042
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
S10	Pearson Correlation	0,055	-0,241	0,045	0,236	0,236	.472*	0,336	0,045	.440*	1	0,045	0,427	0,145	0,270	0,355	0,355	.561**
	Sig. (2-tailed)	0,813	0,292	0,845	0,302	0,302	0,031	0,136	0,845	0,046		0,845	0,053	0,529	0,237	0,114	0,114	0,008
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
S11	Pearson Correlation	0,055	0,181	0,045	0,236	-0,336	-0,135	0,336	-0,145	0,055	0,045	1	-0,145	0,336	-0,135	-0,234	-0,037	0,151
	Sig. (2-tailed)	0,813	0,433	0,845	0,302	0,136	0,560	0,136	0,529	0,813	0,845		0,529	0,136	0,560	0,308	0,872	0,513
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
S12	Pearson Correlation	0,055	0,181	0,045	0,236	0,236	0,270	0,336	0,236	0,055	0,427	-0,145	1	0,336	0,067	.552*	-0,037	.510*
	Sig. (2-tailed)	0,813	0,433	0,845	0,302	0,302	0,237	0,136	0,302	0,813	0,053	0,529		0,136	0,772	0,010	0,872	0,018
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
S13	Pearson Correlation	0,138	0,030	0,145	0,336	-0,236	0,337	.618**	0,336	0,138	0,145	0,336	0,336	1	0,135	0,234	0,037	.540*
	Sig. (2-tailed)	0,552	0,897	0,529	0,136	0,302	0,135	0,003	0,136	0,552	0,529	0,136	0,136		0,560	0,308	0,872	0,011
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
S14	Pearson Correlation	0,000	0,000	-0,135	0,067	0,067	0,143	-0,270	0,067	0,204	0,270	-0,135	0,067	0,135	1	.485*	0,277	0,289
	Sig. (2-tailed)	1,000	1,000	0,560	0,772	0,772	0,537	0,237	0,772	0,375	0,237	0,560	0,772	0,560		0,026	0,224	0,203
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
S15	Pearson Correlation	0,311	0,155	0,355	0,355	0,355	.485*	0,037	0,355	0,113	0,355	-0,234	.552*	0,234	.485*	1	0,394	.697**
	Sig. (2-tailed)	0,169	0,502	0,114	0,114	0,114	0,026	0,872	0,114	0,625	0,114	0,308	0,010	0,308	0,026		0,077	0,000
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
S16	Pearson Correlation	0,311	-0,062	0,355	0,355	0,159	.485*	0,037	0,355	0,113	0,355	-0,037	-0,037	0,037	0,277	0,394	1	.539*
	Sig. (2-tailed)	0,169	0,789	0,114	0,114	0,491	0,026	0,872	0,114	0,625	0,114	0,872	0,872	0,872	0,224	0,077		0,012
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Total	Pearson Correlation	.576**	0,166	.535*	.561**	0,330	.615**	.463*	.586**	.447*	.561**	0,151	.510*	.540*	0,289	.697**	.539*	1
	Sig. (2-tailed)	0,006	0,473	0,012	0,008	0,144	0,003	0,034	0,005	0,042	0,008	0,513	0,018	0,011	0,203	0,000	0,012	
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Output SPSS Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,810	12

Output SPSS Uji Tingkat Kesukaran Instrumen

		Statistics											
		S1	S3	S4	S6	S7	S8	S9	S10	S12	S13	S15	S16
N	Valid	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.5714	.4762	.4762	.6667	.5238	.4762	.5714	.4762	.4762	.5238	.6190	.6190

Output Uji daya Beda

Responden	Soal 1	Soal 3	Soal 4	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 12	Soal 13	Soal 15	Soal 16	Total
Qonita Nur Huwaidah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
Nur Aulia	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
Ahmad Reza Fauzy Siregar	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	10
Najwa Nurfatihah	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	10
Nayla Ifritah	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10
Salfa Salsabila	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	10
ABD. Hafid	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	9
Kami Ilyas	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
Andi Mirzan AlFarizi	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8
Arya Prima	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
Batas Atas	8	7	7	10	8	7	9	8	7	8	9	9	
Ainun	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	7
Kamila Nur Padilla	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	5
Ahmad Ghaisan Almas	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	4
Andi AL Faatir Rahmat	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	4
Marni	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	4
Mutiara Ramadhani	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	4
Athyfa Urfi	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3
Lisna	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	3
Achmad Fahri	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2
Ardian	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2
Aswan Wirawanto	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
Batas Bawah	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	4	
Nilai Daya Beda	0,50	0,50	0,50	0,70	0,50	0,50	0,60	0,60	0,50	0,50	0,60	0,50	

Output SPSS Descriptives Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Descriptives						
Kelas				Statistic	Std. Error	
Hasil	Pretest Eksperimen	Mean		47,2273	3,65737	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	39,6214		
			Upper Bound	54,8332		
		5% Trimmed Mean		46,5152		
		Median		46,0000		
		Variance		294,279		
		Std. Deviation		17,15457		
		Minimum		25,00		
		Maximum		83,00		
		Range		58,00		
		Interquartile Range		25,00		
		Skewness		0,399	0,491	
		Kurtosis		-0,856	0,953	
	Posttest Eksperimen	Mean		88,3182	2,56549	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	82,9829		
			Upper Bound	93,6534		
		5% Trimmed Mean		89,3081		
		Median		92,0000		
		Variance		144,799		
		Std. Deviation		12,03323		
		Minimum		58,00		
		Maximum		100,00		
		Range		42,00		
		Interquartile Range		19,00		
		Skewness		-1,010	0,491	
		Kurtosis		0,389	0,953	
	Pretest Kontrol	Mean		42,0000	3,88526	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	33,9202		
			Upper Bound	50,0798		
		5% Trimmed Mean		41,0707		
		Median		37,5000		
		Variance		332,095		
		Std. Deviation		18,22348		
		Minimum		17,00		
		Maximum		83,00		
		Range		66,00		
		Interquartile Range		19,00		
		Skewness		1,179	0,491	
		Kurtosis		0,898	0,953	
	Posttest Kontrol	Mean		70,0000	3,37228	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	62,9870		
			Upper Bound	77,0130		
		5% Trimmed Mean		69,4444		
		Median		71,0000		
		Variance		250,190		
		Std. Deviation		15,81741		
		Minimum		50,00		
		Maximum		100,00		
		Range		50,00		
		Interquartile Range		25,00		
		Skewness		0,413	0,491	
		Kurtosis		-0,760	0,953	

Output SPSS Descriptive N-Gain

Descriptives				
Kelas			Statistic	Std. Error
Nilai N-Gain	Eksperimen	Mean	0,8091	0,03746
		95% Lower Confidence Interval for Mean	0,7312	
		Upper Bound	0,8870	
		5% Trimmed Mean	0,8186	
		Median	0,8500	
		Variance	0,031	
		Std. Deviation	0,17571	
		Minimum	0,44	
		Maximum	1,00	
		Range	0,56	
		Interquartile Range	0,33	
		Skewness	-0,500	0,491
		Kurtosis	-0,806	0,953
	Kontrol	Mean	0,5150	0,04841
		95% Lower Confidence Interval for Mean	0,4143	
		Upper Bound	0,6157	
		5% Trimmed Mean	0,5083	
		Median	0,4950	
		Variance	0,052	
		Std. Deviation	0,22707	
		Minimum	0,14	
		Maximum	1,00	
		Range	0,86	
		Interquartile Range	0,33	
		Skewness	0,646	0,491
		Kurtosis	0,083	0,953

Output SPP Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Eksperimen	0,206	22	0,016	0,921	22	0,080
	Posttest Eksperimen	0,257	22	0,001	0,857	22	0,004
	Pretest Kontrol	0,194	22	0,031	0,859	22	0,005
	Posttest Kontrol	0,185	22	0,048	0,918	22	0,069

a. Lilliefors Significance Correction

Output SPSS Uji Normalitas N-Gain

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai N-Gain	Eksperimen	0,180	22	0,063	0,900	22	0,029
	Kontrol	0,148	22	.200*	0,945	22	0,251

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

a. Lilliefors Significance Correction

Output SPSS Uji Wilcoxon Signed Rank Test

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

a. Posttest Eksperimen < Pretest Eksperimen

b. Posttest Eksperimen > Pretest Eksperimen

c. Posttest Eksperimen = Pretest Eksperimen

Test Statistics ^a	
Posttest Eksperimen - Pretest Eksperimen	
Z	-4.117 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Output SPSS Uji Mann-Whitney U

Ranks				
Kelompok		N	Mean Rank	Sum of Ranks
N_Gain	Eksperimen	22	30,02	660,50
	Kontrol	22	14,98	329,50
	Total	44		

Test Statistics ^a	
	N_Gain
Mann-Whitney U	76,500
Wilcoxon W	329,500
Z	-3,904
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000
a. Grouping Variable: Kelompok	

Output SPSS Persentase Jenis Kelamin

Kelas * Jenis Kelamin Crosstabulation					
		Jenis Kelamin		Total	
		Laki-laki	Perempuan		
Kelas	VIIB	Count	10	12	22
		% within Kelas	45,5%	54,5%	100,0%
	VIIC	Count	9	13	22
		% within Kelas	40,9%	59,1%	100,0%
Total	Count		19	25	44
	% within Kelas		43,2%	56,8%	100,0%

Lampiran 12. Foto Dokumentasi

Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Perlakuan Kelas Kontrol



Perlakuan Kelas Eksperimen



Posttest Kelas Eksperimen



Pretest Kelas Kontrol



Cat: Proses belajar mengajar dilakukan di kelas alternatif



BIODATA PENULIS



Nurul Rahmaniah adalah nama penulis skripsi ini, lahir sebagai anak pertama, dilahirkan di Desa Lampoko Kec. Balusu Kab. Barru Sulawesi Selatan pada tanggal 18 Juli 2003. Penulis menepuh pendidikan dasar di SD Inpres Pallae dan menempuh pendidikan menengah pertama di MTs DDI Takkalasi dan melanjutkan sekolah menengah atas di MA DDI Takkalasi. Penulis melanjutkan pendidikan SI di Institut Agama Islam Negeri Parepare pada tahun 2022 pada program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial. Disinilah penulis memperdalam pengetahuan dan memperbanyak pengalaman. Penulis berpartisipasi dalam kegiatan organisasi kampus. Penulis ikut serta sebagai panitia pada kegiatan Tarbiyah Star Competition (TSC) 2023, menjadi ketua panitia kegiatan Vista Sociale HMPS Tadris IPS tahun 2023, menjabat sebagai Sekretaris Umum HMPS Tadris IPS pada tahun 2024, menjadi Instruktur Tarbiyah Untuk Generasi Hebat (TAUBAT) 2024, dan menjabat sebagai Sekretaris Umum Senat Mahasiswa Fakultas Tarbiyah (SEMA-FAKTAR) pada periode 2025.