PENGARUH STRATEGI TRUE OR FALSE BERBASIS KARTU DOMINO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VIII SMP NEGERI 1 PERANAP

Dea Nanda Sartika[1], Ahmal[2], Asril[3]
Universitas Riau[123]

***ABSTRACT**: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi true or false berbasis kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Peranap secara keseluruhan. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain penelitian kuantitatif Pretest-Postest Control Group Design. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Peranap dengan populasi sebanyak 5 kelas yaitu kelas VIII 1, VIII 2, VIII 3, VIII 4, VIII 5 dengan total keseluruhan 180 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah puposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh strategi pembelajaran true or false berbasis kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Peranap. Hal ini dibuktikan dengan diperoleh nilai thitung = 3,224 dan ttabel = 1,994. sehingga thitung > ttabel pada taraf signifikansi 5%. Sementara itu, diperoleh nilai sign sebesar 0,002 yang menunjukkan 0,002 < 0.05, artinya Ho ditolak dan Ha diterima. Besar pengaruh strategi pembelajaran true or false berbasis kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Peranap adalah 74,7%. (3) Hasil belajar setelah diterapkannya strategi pembelajaran true or false berbasis kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Peranap berdasarkan hasil analisis data pretest menunjukan bahwa rata-rata kelas ekperimen yaitu 65,41 dan setelah dilakukan postest, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan menunjukan nilai rata-rata yaitu 80.*

***Keywords**: Pengaruh, Strategi True or False, Hasil belajar, Pembelajaran IPS, SMP Negeri 1 Peranap.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh dan mengembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM) melalui kegiatan pengajaran. Ada dua buah konsep kependidikan yang berkaitan dengan lainnya, yaitu belajar *(Learning)* dan pembelajaran (Intruction). Konsep belajar berakar pada pihak siswa dan konsep pembelajaran berakar pada pihak guru. Siswa merupakan seseorang atau sekolompok orang sebagai pencari ilmu, dan penerima pelajaran yang dibutuhkannya, sedang guru adalah seseorang atau sekolompok orang yang berprofesi sebagai pengolah kegiatan belajar mengajar dan seperangkat peranan lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.

Fenomena yang banyak ditemukan dalam dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya proses pembelajaran, yang artinya bahwa proses belajar mengajar yang diselenggarakan umumnya berbasis materi *(content based)*. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi (Siagian, 2012). Otak anak dipaksa untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Untuk menghasilkan sosok manusia yang unggul sangat diperlukan suatu bentuk pendidikan yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam hal-hal dasar.

Proses pendidikan yang dapat terlaksana dengan baik tidak akan pernah terlepas dari strategi pembelajaran yang digunakan. Strategi pembelajaran menjadi hal penting dalam proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran juga memiliki kaitan dengan pemilihan metode pembelajaran bagi siswa (Sutikno, 2021). Metode pembelajaran yang efektif dan efisien akan memberikan pengalaman belajar yang baik bagi siswa untuk mencapai standar kompetensi yang ditetapkan. Selain itu, strategi pembelajaran dapat diartikan juga sebagai suatu cara atau teknik yang dipilih untuk mengubah sikap siswa untuk menjadi lebih kritis, inovatif, kreatif, dan solutif dalam memecahkan sebuah masalah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 1 Peranap kelas VIII terdiri dari 5 kelas yaitu VIII 1 sampai VIII 5 dengan total siswa berjumlah 180 siswa. Dalam hasil observasi menunjukan lemahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Peranap. Permasalahan yang sering dihadapi adalah lemahnya proses pembelajaran. Strategi pembelajaran yang tidak tepat disebabkan karena pembelajaran yang berlangsung bersifat satu arah, bersifat pasif, hafalan, dan tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa yang merasa takut untuk bertanya, sehingga hal ini yang menyebabkan siswa tidak paham terhadap materi yang diberikan oleh guru. Siswa kurang percaya diri untuk menyampaikan pertanyaan walaupun sebenarnya mereka tidak memahami pelajaran tersebut.

Selain itu, faktor yang menyebabkan siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran adalah siswa kurang berani untuk menyampaikan pendapat atau pertanyaan ketika sebenarnya didalam dirinya sudah terdapat pernyataan atau pertanyaan yang akan disampaikan. Dengan sikap pasif ini yang menyebabkan tidak adanya hubungan timbal balik antara guru dan juga siswa didalam kelas. Kondisi kegiatan pembelajaran seperti ini juga disebabkan oleh masalah dalam pengelolaan kelas. Karena dalam pengelolaan kelas adalah agar setiap siswa dapat bekerja dengan tertib sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang efektif dan juga efisien. Dengan memperhatikan pemaparan diatas guru dituntut untuk dapat melakukan usaha perbaikan dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan yang dapat mendukung keberhasilan proses belajar mengajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Pemaparan di atas semakin menegaskan bahwa guru harus mampu merancang model pembelajaran yang efektif agar siswa mampu memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan berguna bagi dirinya. Selain itu, guru juga harus memiliki pengetahuan yang luas dan pemahaman yang mendalam. Di samping penguasaan materi, guru juga dituntut memiliki keragaman metode, model dan strategi pembelajaran, karena tidak ada satu metode, model, atau strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang beragam. Apabila konsep pembelajaran ini dipahami oleh setiap guru, maka upaya mendesain pembelajaran bukan menjadi beban, tapi menjadi pekerjaan yang menantang. Dalam merancang model pembelajaran yang efektif dan berguna bagi siswa, guru juga harus mengerti tentang media pembelajaran sebagai alat untuk menunjang penyampaian materi agar lebih menarik dan mudah untuk diterima siswa. Selain itu hal yang perlu di kembangkan adalah bagaimana guru dapat memunculkan kecakapan siswa yang aktif, inovatif dan kreatif.

Pembelajaran aktif menurut Isa dalam (Isjoni & Ahmad, 2009) merujuk pada pembelajaran yang menggalakan secara aktif lebih daripada hanya menerima sesuatu daripada gurunya atau buku teks, atau menghafal sesuatu dari buku teks, dan kemudian mengeluarkannya dalam bentuk lisan atau tertulis. Maka dari itu, pembelajaran aktif adalah suatu situasi dimana para siswa melakukan berbagai aktivitas, melibatkan diri dalam proyek ataupun eksperimen. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa pengajaran guru yang kreatif akan menghasilkan corak pembelajaran yang aktif dikalangan siswa. Dengan adanya pembelajaran aktif, para siswa mampu menghasilkan ide-ide yang unik yang juga melibatkan pemikiran kreatif dan kritis.

Strategi *true or false* adalah salah satu model pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk menyampaikan pendapat atau hasil diskusi kelompok tentang benar atau salah sebuah pernyataan (Zannah, 2020). Siswa akan lebih aktif karena mereka akan bertukar pikiran dengan anggota kelompoknya demi keberhasilan kelompoknya dalam menanggapi pernyataan yang diberikan dengan materi pembelajaran yang dipelajari. Dengan berbagai kegiatan dalam model pembelajaran menggunakan strategi *true or false* ini, siswa memiliki peluang besar untuk mengingat lebih lama materi pembelajaran yang sudah dilaluinya karena proses pembelajaran memberikan pengalaman ekstra untuk mengingat apa yang telah dipelajari.

Permainan kartu domino dalam pembelajaran IPS tidak jauh berbeda dengan permainan kartu domino yang sering ditemui pada kehidupan sehari-hari. Perbedaan utamanya terletak pada kartu-kartunya. Penggunaan media permainan kartu domino diharapkan dapat menciptakan suasana baru yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan suasana bermain yang lebih santai namun tetap mengandung unsur pembelajaran (Suzana, 2018). Media permainan kartu domino dibuat agar siswa dapat lebih memahami isi materi pembelajaran IPS. Permainan kartu domino ini membuat siswa lebih teliti, serta terlibat langsung dengan berdiskusi ataupun memainkan kartu domino. Memperhatikan permasalahan di atas,

sudah seharusnya dalam proses pembelajaran khususnya IPS dilakukan suatu inovasi pembelajaran. Sebelumnya pembelajaran harus terfokus pada guru dan kurang melibatkan peran aktif dari siswa. Maka dari itu dengan dimunculkannya suatu inovasi diharapkan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran tersebut untuk meningkatkan semangat dan juga hasil belajar siswa. Menurut Tony Wagner dalam (Nurfajarianti, 2017) ada beberapa keterampilan pada permainan kartu domino adalah kerjasama ,berfikir kritis, kreatifitas dan imajinasi, kemampuan berkomunikasi, inisiatif, daptasi dan ketangkasan, mengakses dan menganlisis informasi.

Berdasarkan uraian di atas tentang permasalahan dalam pembelajaran IPS, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Strategi Pembelajaran True Or False Berbasis Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Peranap". Adapun permasalahan yang diteliti adalah: (1) Apakah terdapat pengaruh strategi pembelajaran *true or false* berbasis kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Peranap?; (2) Seberapa besar pengaruh pengaruh strategi pembelajaran *true or false* berbasis kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Peranap?; Bagaimana hasil belajar setelah diterapkannya strategi pembelajaran *true or false* berbasis kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Peranap?

II. METODE PENELITIAN

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2019) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah quasi experiment dengan bentuk pretest-postest Control Group Design. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu satu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dan satu kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Peranap yang terdiri dari lima kelas yaitu,VIII 1 sampai dengan VIII 5. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Purposive sampling menurut (Sugiyono, 2015) adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan dan juga tujuan tertentu. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII 4 sebagai kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan perlakuan menggunakan strategi pembelajaran true or false berbasis kartu domino dan kelas VIII 1 adalah kelas control yang tidak mendapat perlakuan atau menggunakan metode konvensional.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Terdapat beberapa metode pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu: lembar tes dan dokumentasi. Instrumen

penelitian dalam penelitian ini adalah menggunakan tes soal dalam bentuk essay dan form pencatatan dokumentasi. Kualitas instrumen sebagai alat pengambil data harus teruji kelayakannya. Maka dari itu, sebelum digunakan instrumen harus melewati uji validitas dan uji reliabilitas terlebih dahulu. Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis dari penelitian. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

III. KAJIAN TEORI

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa untuk membantu siswa dalam memperoleh ilmu dan pengetahuan, keterampilan dan pembentukan sikap dan kepercayaan. Ilmu Pengetahuan Sosial di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik. Secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. Menurut (Yusnaldi, 2019) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, yaitu: sosiologi, ips, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial.

Model pembelajaran *true or false* berprinsip mengembangkan bangunan tim (team building), berbagai pengetahuan, dan belajar langsung. Siswa mencari informasi materi pelajaran dengan cara menetapkan kartu-kartu mana yang benar dan mana yang salah. Model pembelajaran ini sangat membantu dalam proses pembelajaran untuk lebih menghidupkan materi yang dianggap sulit dan menjenuhkan (Lailiyah, 2022). Pembelajaran *true or false* merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran aktif yang dapat menstimulasi keterlibatan siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan. Strategi ini merupakan aktifitas kolaboratif yang dapat mengajak siswa untuk terlibat dalam materi pembelajaran langsung. Strategi ini dapat menumbuhkan kerja sama tim dan saling bertukar pendapat.

Menurut Sudjana dalam (Hasan, 2021) mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru untuk menata lingkungan belajarnya. Berdasarkan beberapa pendapat menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Kartu domino pada pembelajaran merupakan modifikasi dari kartu domino pada umumnya. Noktah atau tanda pada kartu domino diganti dengan soal atau jawaban sesuai materi yang dipelajari. Jika kartu domino umumnya berbentuk balok, maka kartu domino ini berbentuk persegi panjang dengan bahan kertas. Permainan kartu domino ini dilakukan secara berkelompok. Permainan kartu domino memiliki kelebihan untuk membuat siswa lebih aktif dalam semangat belajarnya dengan media pembelajarannya yang seperti permainan daripada media pembelajaran gambar diam yang masih bersifat monoton. Menurut Tony Wagner dalam (Nurfajarianti, 2017) ada beberapa keterampilan

pada permainan kartu domino adalah kerjasama, berfikir kritis, kreatifitas dan imajinasi, kemampuan berkomunikasi, inisiatif, adaptasi dan ketangkasan, mengakses dan menganalisis informasi.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar dapat dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu "hasil" dan "belajar". Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional (Purwanto, 2008). Menurut Wina Sanjaya dalam (Nurrita, 2018) belajar bukanlah sekadar mengumpulkan pengetahuan, nmaun proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh strategi pembelajaran *true or false* berbasis kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Peranap, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh strategi pembelajaran *true or false* berbasis kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Peranap, dan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan strategi *true or false* berbasis kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Peranap.

1. Pengaruh Strategi Pembelajaran *True or False* Berbasis Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Peranap

Peneliti melakukan penelitian pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan strategi pembelajaran *true or false* berbasis kartu domino. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh strategi pembelajaran *true or false* berbasis kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Peranap. Untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh strategi pembelajaran *true or false* berbasis kartu domino terhadap hasil belajar siswa diperoleh dengan cara membagikan lembar tes soal dalam bentuk essay yang terdiri dari 5 butir soal (setelah uji validasi). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar tes soal. Setelah data dari hasil tes terkumpul, data tersebut diolah dengan cara memberi nilai pada masing-masing siswa agar memudahkan peneliti dalam menganalisis data hasil penelitian tersebut**.**

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan uji kolmogrov-Smirnov dengan bantuan program SPSS 25 for windows. Kriteria pengambilan data dikatakan berdistribusi normal apabila

hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikan lebih dari 0.05. Jika nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal, dan jika nilai signifikasi < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		36
Normal Parameters[a,b]	Mean	,0000000
	Std. Deviation	7,92642324
Most Extreme Differences	Absolute	,095
	Positive	,083
	Negative	-,095
Test Statistic		,095
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200[c,d]

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.
d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil uji normalitas data pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa semua data menunjukkan angka signifikan lebih dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Setelah mengetahui bahwa data sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan kuisioner berdistribusi normal maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Standar untuk pengujian homogenitas adalah jika nilai signifikan > 0.05, maka data tersebut homogen. Jika nilai signifikan < 0,05 maka data tersebut tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPS	Based on Mean	,018	1	70	,895
	Based on Median	,000	1	70	1,000
	Based on Median and with adjusted df	,000	1	68,775	1,000
	Based on trimmed mean	,030	1	70	,863

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa hasil uji homogenitas memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05, hasil dari pengolahan data dengan menggunakan *SPSS* diperoleh nilai sig 0,895. Hal ini menunjukkan bahwa 0,895 > 0,05. sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh data bersifat homogen dan berdistribusi normal, maka uji hipotesis dapat dilakukan.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan uji *t-test* dilakukan untuk menguji apakah perlakuan yang diterapkan berpengaruh atau tidak berpengaruh terhadap objek yang diteliti. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ha : Ada pengaruh strategi pembelajaran *true or false* berbasis kartu domino terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Peranap.

Ho : Tidak ada pengaruh pengaruh strategi pembelajaran *true or false* berbasis kartu domino terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Peranap.

Hasil pengujian statistik dengan *SPSS* dapat dilihat pada tabel uji hipotesis (Uji t) yang disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar IPS	Equal variances assumed	,018	,895	3,224	70	,002	5,833	1,809	2,225	9,442
	Equal variances not assumed			3,224	69,265	,002	5,833	1,809	2,224	9,443

Berdasarkan diatas jika dilihat dari hasil perhitungan didapatkan t_{tabel} yaitu df 70, yang jika dilihat berdasarkan t_{tabel} bahwa df 70 memiliki angka nilai 1,994 sedangkan t_{hitung} pada tabel diatas diperoleh nilai 3,224. Maka sesuai penjelasan dari ketentuan diatas bahwa untuk melihat dan menentukan hipotesis diterima atau ditolak yaitu jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau (3,224 ≥ 1,994) maka dapat diambil keputusan dari t_{hitung} dan t_{tabel} tersebut H_a diterima.

2. Seberapa Besar Pengaruh Strategi Pembelajaran True or False Berbasis Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Peranap

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh strategi pembelajaran *true or false* berbasis kartu domino terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Peranap. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dikelas eksperimen dengan menggunakan strategi pembelajaran *true or false* berbasis kartu domino dapat dilihat bahwa siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, memberikan efek positif dalam proses pembelajaran diantaranya dapat merangsang aktifitas otak seperti berpikir kritis, mengasah kreativitas, imajinasi, konsentrasi. Pembelajaran dikelas juga tidak hanya berpusat pada guru dan namun juga berpusat kepada siswa. Siswa mulai aktif dalam menuangkan pendapat atau kesimpulan terhadap

materi yang dikuasai dengan adanya strategi pembelajaran true or false berbasis kartu domino.

Untuk menghitung seberapa besar pengaruh strategi pembelajaran *true or false* berbasis kartu domino terhadap hasil belajar dihitung dengan menggunkan *SPSS 25* dan diperoleh data yang disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4. *R-Square*

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,865[a]	,747	,732	4,767

a. Predictors: (Constant), Postest_Kontrol, Postest_Eksperimen

Berdasarkan hasil output diatas, didapatkan nilai *Adjusted R Square* (Koefisiensi Determinasi) sebesar 0,747 yang artinya pengaruh variabel indpendent (X) terhadap variabel dependen (Y) sebesar 74,7%. Adapun klasifikasi R Square menurut Chin dalam (Ghozali, 2012) terbagi menjadi tiga klasifikasi nilai R Square tersebut adalah 0.67 sebagai subtantial (kuat), 0.33 sebagai moderat, dan 0.19 sebagai lemah. Nilai R Square dikategorikan kuat jika lebih dari 0.67, moderat jika lebih dari 0.33 tetapi lebih rendah dari 0.67, dan lemah jika lebih dari 0.19 tetapi lebih rendah dari 0.33.

3. Hasil Belajar Setelah diterapkannya Strategi Pembelajaran True or False Berbasis Kartu Domino Pada Pembelajaran IPS kelas VIII Siswa SMP Negeri 1 Peranap

Hasil belajar setelah diterapkannya strategi pembelajaran *true or false* berbasis kartu domino terhadap hasil belajar siswa dapat juga dilihat dari peningkatan rata-rata *pretest* dan *postest* siswa yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Nilai rata-rata Pretest dan Postest

No	Kelas	Perlakuan	Rata-rata
1	**Kelas Eksperimen**	*Pretest*	65.41
		Postest	80.00
2	**Kelas Kontrol**	*Pretest*	68.05
		Postest	74.16

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa hasil belajar IPS sebelum diberi perlakuan *(treatment)* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak jauh berbeda. Nilai rata-rata pada kelas kontrol sebelum perlakuan yaitu 68.05 dan nilai rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 65.41. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan strategi *true or false* berbasis kartu domino pada kelas eksperimen, nilai rata-rata mengalami

peningkatan dari 65.41 menjadi 80.00. Adapun untuk kelas kontrol juga mengalami peningkatan namun tidak begitu tinggi, yang semula nilai rata-rata sebesar 68.05 setelah adanya perlakuan dengan metode konvensional menjadi 74.16.

V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa :

Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan strategi pembelajaran true or false berbasis kartu domino terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII 4 dibandingkan dengan kelas VIII 1. Hasil perhitungan data thitung = 3,224 dan ttabel =1,994. Hal ini berarti nilai thitung > dari nikai ttabel pada taraf signifikan 0,05 sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Jadi, disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan strategi pembelajaran true or false berbsis kartu domino dan hasil belajar siswa kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Artinya ada pengaruh antara strategi pembelajaran true or false berbasis kartu domino terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII 4 SMP Negeri 1 Peranap.

Penggunaan strategi pembelajaran true or false berbasis kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar IPS dan adanya pengaruh setelah diterapkannya strategi pembelajaran true or false berbasis kartu domino terhadap hasil belajar sebesar 74,7%.

Hasil belajar IPS siswa SMP Negeri 1 Peranap sesudah adanya perlakuan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran true or false berbasis kartu domino memperlibatkan antara kedua kelas, dimana kelas VIII 4 sebagai kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 80 dan kelas VIII 1 sebagai kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 74,16 . Kedua kelas ini mendapatkan perlakuan yang berbeda, dimana kelas eksperimen menggunakan strategi pembelajaran true or false berbasis kartu domino dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional/ceramah yang digunakan sebagai kelas pembanding dari sebuah kelompok yang mendapat perlakuan yang berbeda agar variabel dari luar tidak mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Ghozali. (2012). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 20. Semarang : Universitas Diponegoro.

Hasan, M.,(dkk). (2021). Media Pembelajaran. Tahta media group.

Isjoni, & Ahmad, A. R. (2009). Transformasi Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah (1st ed.). Cendikia Insani.

Lailiyah, M. (2022). Penerapan Strategi True or False Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV di SDN Gedongombo 1 Kecamatan Ploso Kabupaten Jombang. IAIN Kediri.

Nurfajarianti, N. (2017). Pengaruh Strategi Pembelajaran True or False Berbasis Kartu Domino terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Reproduksi di Kelas XI IPA SMA Negeri 11 Makassar. Universitas Islam Negeri Makassar.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, 3(1), 171.

Purwanto. (2008). Evaluasi Hasil Belajar. Pustaka Belajar

Siagian, S. (2012). Pengaruh strategi pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar IPA. Jurnal Teknologi Pendidikan, 5(01), 193–208.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.

Sutikno, M. S. (2021). Strategi Pembelajaran. Penerbit Adab.

Zannah, D. N. (2020). Pengaruh strategi pembelajaran True or False untuk meningkatkan daya ingat peserta didik pada pembelajaran tematik: Penelitian kuasi eksperimen di Kelas III MI Nurul Huda Cigentur, Kecamatan Paseh, Kabupaten Bandung (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas I. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.