

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU MENGGUNAKAN
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *CAMTASIA STUDIO* DAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PORTOFOLIO DENGAN
MEMPERHATIKAN KECERDASAN ADVERSITAS PADA
SISWA KELAS VIII SMP MUHAMMADIYAH 3 BANDAR
LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

(Skripsi)

**Oleh
SARJINI DAMAYANTI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2019**

ABSTRAK

STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CAMTASIA STUDIO DAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PORTOFOLIO DENGAN MEMPERHATIKAN KECERDASAN ADVERSITAS PADA SISWAKELAS VIII SMP MUHAMMADIYAH 3 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Oleh
Sarjini Damayanti

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan hasil belajar, interaksi penggunaan media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio* dan media pembelajaran berbasis Porotofolio Kelas dengan memperhatikan kecerdasan adversitas. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan pendekatan komparatif. Pengumpulan data melalui tes dan angket serta dianalisis dengan rumus t-test dan ANAVA menggunakan perhitungan SPSS. Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung dengan populasi sebanyak 7 kelas dan sampel 2 kelas (VIII E dan VIII F) yang ditentukan melalui *Cluster Random Sampling*. Hasil analisis data menunjukkan $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $5,47 > 4,01$ berarti ada perbedaan hasil belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio* dan Porotofolio Kelas dan $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $39,12 > 4,01$ berarti terdapat interaksi media pembelajaran dengan kecerdasan adversitas.

Kata Kunci : Hasil Belajar, *Camtasia Studio*, Portofolio Kelas, Kecerdasan Adversitas

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU MENGGUNAKAN
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *CAMTASIA STUDIO* DAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PORTOFOLIO DENGAN
MEMPERHATIKAN KECERDASAN ADVERSITAS PADA
SISWAKELAS VIII SMP MUHAMMADIYAH 3 BANDAR
LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Oleh

Sarjini Damayanti

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi Pendidikan Ekonomi**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : **STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CAMTASIA STUDIO DAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PORTOFOLIO DENGAN MEMPERHATIKAN KECERDASAN ADVERSITAS PADA SISWAKELAS VIII SMP MUHAMMADIYAH 3 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Nama Mahasiswa : **Sarjini Damayanti**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1513031069

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

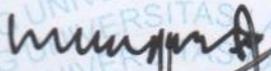
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

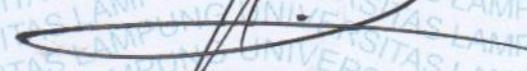


1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Drs. I Komang Winatha, M.Si.
NIP.196004171087111001


Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP.196008261986031001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,

Ketua Program Studi
Pendidikan Ekonomi,

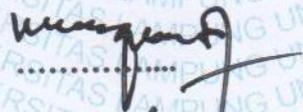

Drs. Zulkarnain, M.Si.
NIP.196001111987031001


Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP.196008261986031001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. I Komang Winatha, M.Si.



Sekretaris

: Drs. Tedi Rusman, M.Si.



Penguji

Bukan Pembimbing : Drs. Nurdin, M.Si.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 30 Januari 2019



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS LAMPUNG

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
Jalan Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1, Bandarlampung 35145
Telepon (0721) 704624, Faximile (0721) 704624

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

nama : Sarjini Damayanti
NPM : 1513031069
jurusan/program studi : Pendidikan IPS/ Pendidikan Ekonomi
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 11 Februari 2109



Sarjini Damayanti
1513031069

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Sarjini Damayanti dan biasa disapa dengan Dama. Penulis lahir tanggal 27 April 1997, merupakan anak kelima dari lima bersaudara pasangan Bapak Dangu dan Ibu Suneti. Penulis berasal dari Kabupaten Lampung Selatan.

Berikut pendidikan formal yang pernah ditempuh.

1. Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Hajimena lulus pada tahun 2009.
2. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 10 Bandar Lampung lulus pada tahun 2012.
3. Sekolah Menengah Atas (SMA) Muhammadiyah 2 Bandar Lampung lulus pada tahun 2015.
4. Pada tahun 2015 penulis di terima melalui jalur SBMPTN pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung.

Pada tahun 2017 penulis mengikuti Kuliah Kerja Lapangan (KKL) kemudian melaksanakan Praktek Profesi Kependidikan (PPK) di SMP Negeri 1 Bandar Sribhawono dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Srimenanti Kec. Bandar Sribhawono Kab. Lampung Timur pada tahun 2018. Penulis pernah aktif di organisasi kampus yakni FPPI FKIP Unila dan Assets FKIP Unila. Hingga Pada tanggal 09 November 2019 Seminar Proposal, 23 Januari 2019 Seminar Hasil dan akhirnya Ujian Komprehensif pada 30 Januari 2019.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil alamin, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis sampai pada tahap ini.

Karya kecil ini ku persembahkan untuk

Kedua orang tuaku

Sepasang Kekasih Sejati yang aku selalu langitkan dalam setiap sujudku, pahlawan terbesar dalam hidupku yang memberikanku semua warna yang ada didunia dengan lembutnya kasih membuatku manusia paling beruntung dimuka bumi ini memiliki sosokmu, yang dengan tulus, ikhlas dan sabar mendidik, membesarkan dan mendoakanku. Tak pernah berhenti menasehati, mendukung, memenuhi segala kebutuhanku dan memberikan kebebasan memilih cerita apa yang akan aku lakukan dalam jalan hidupku.

Ayuk Nurvilaili tersayang

Sosok lembut pendiam yang selalu solutif untuk semua keluhanku. Terimakasih sudah menjadi kakak sekaligus motivator terbaik untuk adiknya dan untuk keponakan kecilku hafiz, bila, serta lala yang selalu bikin rindu dikala berjauhan.

Keluarga besar Bapak dan Ibu

Terimakasih untuk seluruh keluarga besar yang telah mendukung dan mendoakan keberhasilanku, semoga aku menjadi kebanggaan kalian.

Sahabat-sahabatku

Terimakasih untuk semua warna yang pernah terlukis, tak mampu ku hitung berapa banyak tawa dan tangis dalam kisah kita, semoga kita bersua di surga-Nya.

Semua guru, dosen, pendidik dan almamater tercinta

Terimakasih Pak/Buk sudah mengajarkan banyak hal kepadaku, aku tak sanggup membayarmu tapi doaku tak pernah padam, semoga Allah selalu meridhoi kehidupanmu.

*Untuk yang sedang berjuang dalam semua untai kata yang kau langitkan,
Penghuni langit akan selalu mendengarnya karna yakinmu.*

MOTTO

“Barangsiapa menyangka bahwa Allah tidak akan menolongnya di dunia dan di akhirat, maka hendaklah dia merentangkan tali ke langit-langit, lalu menggantung (diri), kemudian pikirkanlah apakah tipu dayanya itu mampu melenyapkan apa yang menyakitkan hatinya.”

(Q.S Al-Hajj : 15)

Sekecil dan sesederhana apapun hal yang akan kamu lakukan, buatlah semuanya indah serta bermanfaat untuk dunia dan seisinya.

Setiap detik kehidupanku, Insya Allah ibadahku.

“Berjalan untuk menyelesaikan urusan seorang saudara (muslim) lebih aku sukai daripada beri'tikaf di (masjid nabawi) selama sebulan”

-HASAN- (Ash – Shahih, 906)

HR. Ath Thabrani (Al Kabir, 14646)

(Sarjini Damayanti)

SANWACANA

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Camtasia Studio* dan Media Pembelajaran Berbasis Portofolio dengan Memperhatikan Kecerdasan Adversitas Pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019”. Sholawat serta salam senantiasa kita sanjungkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, motivasi, bimbingan serta saran semua pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Rektor, wakil rektor, segenap pimpinan dan tenaga kerja Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama FKIP Universitas Lampung.
4. Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan FKIP Universitas Lampung.
5. Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung.

6. Drs. Zulkarnain, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.
7. Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung dan pembimbing II yang selalu memotivasi penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini. Bapak adalah sosok panutan saya, selalu sabar dan membimbing masa perkuliahan saya selama di kelas maupun di kegiatan-kegiatan program studi. Terimakasih pak, atas amanah yang selalu bapak berikan sehingga diri ini mampu memberanikan diri dengan semua kondisi yang harus saya lakukan.
8. Bapak Drs. I Komang Winatha, M.Si., selaku pembimbing I dan juga selaku pembimbing akademik yang telah bersedia membimbing penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Saya sangat bangga mendengar cerita-cerita bapak. Semoga selalu menjadi motivator untuk menjadi orang sukses pak, selalu memberikan saran yang sangat berguna untuk saya. Terimakasih atas saran dan motivasi yang telah bapak berikan.
9. Bapak Drs. Nurdin, M.Si., selaku pembahas yang telah memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan skripsi ini.
10. Ibu Rahmah Dianti Putri, S.E., M.Pd., dosen yang selalu membimbing dengan sabar dan ikhlas.
11. Bapak Dr. Edy Purnomo, M.Pd., dosen yang selalu sabar. Terimakasih pak atas ilmu yang bapak berikan selama ini, semoga bapak selalu dalam keadaan sehat dan selalu dalam lindungan-Nya.
12. Bapak Drs. Yon Rizal, M.Si., dosen yang selalu mengingatkan tentang pentingnya ilmu pengetahuan dalam kehidupan saya.

13. Ibu Dr. Pujiati, M.Pd., dosen yang telah mengajarkan tentang kedisiplinan, kerapihan dan kerja keras.
14. Bunda Erlina, dosen yang mengajarkan arti loyalitas dan selalu mendukung semua kegiatan mahasiswa. Semoga selalu diberikan kesehatan dan bahagia selalu bu.
15. Bapak Albet Maydiantoro, M.Pd semoga Allah membalas ilmu yang telah bapak ajarkan.
16. Kak Wardani S.Pd., M.Pd. yang selalu buat kuliah saya tertantang dengan target-target luar biasa yang selalu ditawarkan agar saya optimis melanjutkan setiap prosesnya.
17. Terimakasih kepada Bapak dosen Pendidikan Ekonomi Bapak Suroto, S.Pd. M.Pd., Bapak M. Fatur Rahman S.Pd. M.Pd., Ibu Fani Rahmawati S.Pd. M.Pd., Ibu Rahmawati S.Pd. M.Pd., Ibu Widya Hestyningtyas S.Pd. M.Pd., yang telah memberi warna baru dalam proses perkuliahan saya di semester akhir di Universitas Lampung.
18. Dosen serta staf dan karyawan Universitas Lampung.
19. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta Bapak Dangu dan Ibu Suneti yang paling perhatian dan sabar yang telah mendidik dengan cara berbeda sehingga menjadikanku seperti saat ini. I love you bu pak.
20. Untuk Ayuk Eli (Nurvilaili) yang paling cuek tapi dibalik sifat cueknya itu ada perhatian yang tulus. Keponakanku tersayang Hafidzurrahman Guntoro, Khairunnisa Salsabila, dan Malaika Fatimah Az Zahra yang selalu membuat kesal dan marah tapi saat berjauhan membuat rindu tumbuh dan menjadi penghilang lelah. Inget dek, kita harus berani dengan tantangan-tantangan baru.

21. Keluarga besar dari bapak Dangu dan dari keluarga ibu Suneti terutama untuk (kakak dan adik-adik dari orangtua serta sepupu-sepupuku tersayang) yang sudah banyak membantu, semoga Allah SWT selalu memberikan rezeki dan kesehatan untuk kalian semua.
22. Untuk sosok yang pernah singgah memberikan semangat dan memberikan banyak bantuan, pelajaran dan arti kepercayaan diri yang teguh.
23. Sahabat-sahabat terbaikku Desy Ayu Kartika Dewi yang selalu hadir tanpa kuminta dengan tak terlewatkan sedikitpun disemua kondisi suka dan duka, Durroh Nihayah Hamhij menjadi sosok yang bijak dalam setiap hal yang saya keluhkan, Winda Agustiani temen berantem dan ngeselin tapi selalu bikin sadar kalau lagi bikin salah, Fajria Eka safitri yang jadi tempat curhat tentang keluh kesah kemageran dan dia, Noviea Setyowati si asdos yang selalu saya repotin karena harus selalu numpang istirahat dikosan, Ichasanti Isnaini Anisa temen dari SMP yang selalu nge-fans semenjak dibangu kuliah, Maila Nia'mas Shadiqoh guru besar dalam perkuliahan saya , Ni Kadek Widyawati temen berjuang diakhir masa-masa menjadi mahasiswa walaupun sedikit dikhianati karna ditinggalkan ujian, Lucky Nadya dan Rahmi Afrizal yang membuka kesempatan emas pada tanggal penting itu, Bhakti, Fadil, Pras, Aji, Cecep, Hadi, Pandu, Rizal temen bolang yang tak kulupakan setiap kekonyolannya tapi selalu melindungi para wanita, serta untuk semua teman-teman Pendidikan Ekonomi angkatan 2015 yang mewarnai kisah-kisah dikampus. Semoga tetap terjalin tali silaturahmi diantara kita dan semoga kita bisa mencapai target sukses kita ya..

24. Untuk Keluarga besar Ikatan Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Seluruh Indonesia Terkhusus Regional Sumatera, atas romansa yang indah dengan bertemunya kalian karena mengungkap sejarah baru dalam hidupku untuk berkarya lebih meluas lagi. Korwil Rifki, Syahrul, Wezi, Adi, Yeni, Mbak Her, Anggun, Ikhsan, serta senior-seniorku bang akhmar, bang Ursi, bang Riko, mbak Nila dan yang tak bisa ku sebut satu persatu semoga Allah SWT selalu memberikan kalian kesehatan, kesuksesan, dan semoga tetap terjalin tali silaturahmi diantara kita untuk bersua setelah indahya cerita Yogyakarta, Lampung, Palembang, dan Jambi.
25. Untuk keluarga Besar Assets FKIP Ekonomi Unila, terimakasih saya ucapkan karena melalui wadah ini saya semakin belajar akan kesederhanaan yang membuat diri ini semakin berarti dan berharga. Seniorku dalam pergerakan Assets Kak sukur, Kak Panji, Kak Yahya, Mbak Nui yang selalu hadir dengan seribu nasihat mengingatkan, Ketumku Odi Darmawan dan Kabinet Transformer terimakasih sudah menjadi tim yang hebat, adik-adik generasi sesudahku selamat berjuang dengan karya yang semakin nyata terkhusus Ketum Kabinet Bergerak Bersama Adinda Achmad Ilham.
26. Untuk keluarga besar IPM Lampung, saya ucapkan terima kasih atas motivasi yang telah diberikan. Semoga kita semua sukses dan tetap dan dapat terus memberi arti dalam pergerakan.
27. Keluarga besar angkatan 2015 yang telah memberikan banyak tawa dan kenangan-kenangan yang tak terlupakan selama ini. Semoga kita selalu dalam lindungan-Nya dan tetap terjalin tali silaturahmi kita.

28. Adik-adik tingkatku yang terdekat, Indah, Nabilah, Fahri, Joni, Eka, Bila, Indri, Dedi, dan juga Bayu angkatan 2016 dan 2017 terimakasih sudah banyak membantu kakak dan juga memberikan semangat. Semangat dik, setiap prosesnya harus dilaksanakan dengan baik
29. Untuk adik-adik angkatan 2016, 2017, dan 2018 terimakasih sudah menyemangati, semangat ya kuliahnya.
30. Keluarga kecilku, KKN dan PPK desa Srimenanti, Bandar Sribhawono, Lampung Timur. Gestian, Anggit, Annisa, Nafisah, Yulia, Ocha, Ayu, Amira, Panji lebih kurang 40 hari kita bersama, senang bersama, susah bersama, ceria bersama dan sedih bersama. Terutama untuk Gestian, Nafisah dan Anisa yang selalu saya repotin dan selalu membantu serta mendengarkan keluh kesah saya selama ini. Terimakasih kalian keluarga kecilku.
31. Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Metro Bapak Wahdiyana, S.T., M.Pd., yang telah banyak membantu saya dalam melakukan penelitian di sekolah.
32. Ibu guruku Tercinta Irawati yang selalu memberikan solusi doa dan dukungan untuk proses saya melaksanakan penelitian.
33. Ibuku tersayang Tri Wigati S.Pd., dan Ibu Budi Hartanti S.Pd., sosok ibu pengganti selama PPK yang hingga saat ini masih sering memberi motivasi dan doanya
34. Ibuku Narti yang paling tau isi hatiku selama KKN Berlangsung dan Mbak Eka temen maen yang bikin KKN jadi nyantai gak tegang.

35. Almamater tercinta SD Negeri 1 Hajimena, SMP Negeri 10 Bandar Lampung dan SMK Muhammadiyah 3 Bandar Lampung yang sudah mengubah jalan hidupku dan menjadi pribadi saat ini.
36. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini baik langsung atau tidak langsung semoga bernilai ibadah.

Semoga Allah memberikan berkah, rahmat, hidayah serta kemuliaan-Nya atas kebaikan dan pengorbanan bagi kita semua. Disadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, saran dan kritik yang bersifat membangun selalu diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Bandar Lampung, 10 Februari 2019
Penulis,

Sarjini Damayanti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GRAFIK

I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	14
C. Pembatasan Masalah	15
D. Rumusan Masalah	15
E. Tujuan Penelitian	16
F. Kegunaan Penelitian.....	17
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	18

II TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka	19
1. Media Pembelajaran.....	19
1.1 Media Pembelajaran Berbasis <i>Camtasia Studio</i>	22
1.2 Media Pembelajaran Berbasis Portofolio	25
2. Hasil Belajar IPS Terpadu	29
3. Kecerdasan Adversitas	35
B. Hasil Penelitian yang Relevan	40
C. Kerangka Pikir	47
D. Anggapan Dasar Hipotesis.....	50
E. Hipotesis	51

III METODE PENELITIAN

A. Metodeologi Penelitian.....	52
1. Desain Eksperimen.....	53
2. Prosedur Eksperimen	54
B. Populasi Dan Sampel	64
1. Populasi.....	64
2. Sampel.....	64
C. Variabel Penelitian	65
D. Definisi Konseptual Variabel.....	66
E. Definisi Operasional Variabel.....	67

F. Teknik Pengumpulan Data.....	68
1. Observasi.....	68
2. Dokumentasi	69
3. Tes	69
4. Angket.....	69
G. Uji Persyaratan Instrument.....	70
1. Uji Validitas Instrumen	70
2. Uji Reliabilitas Instrumen	71
3. Taraf Kesukaran	73
4. Daya Beda	74
H. Uji Persyaratan Analisis Data	75
1. Uji Normalitas	75
2. Uji Homogenitas	76
I. Teknik Analisis Data.....	77
1. Analisis Varian Dua Jalan.....	78
2. T-Test Dua Sampel Independen.....	79
3. Pengujian Hipotesis.....	80
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	83
1. Sejarah Singkat SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung	83
2. Identitas Sekolah	84
3. Visi dan Misi Sekolah	85
4. Organisasi Sekolah.....	86
5. Keadaan Guru dan Karyawan	87
6. Sarana dan Prasarana Sekolah.....	87
7. Keadaan Siswa	87
8. Kegiatan Ekstrakurikuler.....	88
9. Situasi Pengelolaan Kelas	89
B. Deskripsi Data	89
1. Kecerdasan Adversitas (Z).....	90
2. Hasil Belajar (Y)	99
C. Uji Persyaratan Analisis Data.....	110
1. Uji Normalitas	110
2. Uji Homogenitas	111
E. Pengujian Hipotesis	112
1. Pengujian Hipotesis 1	113
2. Pengujian Hipotesis 2.....	114
3. Pengujian Hipotesis 3.....	116
4. Pengujian Hipotesis 4.....	117
F. Pembahasan Hasil Penelitian	120
1. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis <i>camtasia studio</i> dengan media pembelajaran berbasis portofolio.....	121
2. Hasil belajar IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis <i>camtasia studio</i> lebih tinggi daripada media pembelajaran portofolio kelas pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi.....	122

3. Hasil belajar IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis portofolio lebih tinggi daripada media pembelajaran <i>camtasia studio</i> kelas pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah	124
4. Ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan kecerdasan adversitas siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.	126

V. KESIMPULAN

A. Kesimpulan	130
B. Saran	131

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Mid Semester Ganjil Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019	3
2. Jumlah Siswa yang Memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019	4
3. Hasil Wawancara dengan Siswa Terkait Penggunaan Media.....	7
4. Fakta Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa	12
5. Penelitian yang Relevan.....	40
6. Desain Eksperimen	53
7. Prosedur Pelaksanaan Kelas Eksperimen Penelitian Berdasarkan Lesson Study	55
8. Prosedur Pelaksanaan Kelas Kontrol Penelitian Berdasarkan Lesson Study	60
9. Definisi Operasional Variabel.....	67
10. Tingkat Besarnya Koefisien Korelasi.....	72
11. Taraf Kesukaran Soal Tes Hasil Belajar	73
12. Daya Beda Soal Tes Hasil Belajar	75
13. Rumus Unsur Persiapan Anava Dua Jalan.....	78
14. Daftar Pimpinan SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung	83
15. Keadaan guru dan Karyawan SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung	87
16. Sarana dan Prasarana SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung	87
17. Keadaan Siswa SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung	88
18. Distribusi Frekuensi Kecerdasan Adversitas Siswa pada Kelas Eksperimen	90
19. Distribusi Frekuensi Kecerdasan Adversitas Tinggi Siswa pada Kelas Eksperimen	92
20. Distribusi Frekuensi Kecerdasan Adversitas Rendah Siswa pada Kelas Eksperimen	94
21. Distribusi Frekuensi Kecerdasan Adversitas Siswa pada Kelas Kontrol...	95
22. Distribusi Frekuensi Kecerdasan Adversitas Tinggi Siswa pada Kelas Kontrol	97
23. Distribusi Frekuensi Kecerdasan Adversitas Rendah Siswa pada Kelas Kontrol	98
24. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen.....	100
25. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Untuk Kecerdasan Adversitas Tinggi Siswa pada Kelas Eksperimen	102

26. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Untuk Kecerdasan Adversitas Rendah Siswa pada Kelas Eksperimen	103
27. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa pada Kelas Kontrol	105
28. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Untuk Kecerdasan Adversitas Tinggi Siswa pada Kelas Kontrol	107
29. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Untuk Kecerdasan Adversitas Tinggi Siswa pada Kelas Kontrol	109
30. Uji Normalitas Data Media Pembelajaran Camtasia Studio dan Media Pembelajaran Portofolio.....	110
31. Rekapitulasi Uji Normalitas	111
32. Uji Homogenitas	111
33. Hasil Pengujian Hipotesis 1	113
34. Hasil Pengujian Hipotesis 2	114
35. Hasil Pengujian Hipotesis 3	116
36. Hasil Pengujian Hipotesis 4	117

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	20
2. Gambar Ilustrasi Media Portofolio	29
3. Distribusi Normal Skor <i>Adversity Quotient</i>	39
4. Paradigma Penelitian	50
5. Tingkat Kecerdasan Adversitas Siswa Kelas Eksperimen.....	91
6. Tingkat Kecerdasan Adversitas Siswa Kelas Kontrol	96
7. Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	100
8. Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	107
9. Profil Plots	118

DAFTAR LAMPIRAN

1. Silabus Pembelajaran
2. RPP
3. Angket *Adversity Questiont* (AQ)
4. Evaluasi Hasil Belajar
5. Data Hasil Uji Coba *Post Test*
6. Data Hasil Uji Coba AQ
7. Data Realibilitas Uji Coba Soal
8. Data Realibilitas Uji Coba Angket
9. Data Daya Beda Soal
10. Data Taraf Kesukaran
11. Daftar Hasil Belajar Dan Kecerdasan Adverstas Siswa Kelas Eksperimen
12. Daftar Hasil Belajar Dan Kecerdasan Adverstas Siswa Kelas Kontrol
13. Data Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen
14. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
15. Uji Hipotesis 1
16. Uji Hipotesis 2
17. Uji Hipotesis 3
18. Uji Hipotesis 4
19. Rencana Judul Skripsi
20. Surat Izin Pendahuluan
21. Surat Izin Penelitian
22. Surat Keterangan Penelitian

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Kehidupan pada era globalisasi menuntut kualitas sumber daya manusia yang handal agar dapat bertahan dalam kehidupan yang penuh dengan persaingan. Usaha yang dapat dilakukan untuk mewujudkan kualitas sumber daya manusia yang handal adalah melalui dunia pendidikan. Sebab, pendidikan merupakan ujung tombak dalam pembangunan masa depan suatu bangsa. Jika dunia pendidikan suatu bangsa sudah buruk, maka kehancuran bangsa tinggal menunggu waktu. Seperti halnya di Indonesia saat ini yang dinilai kualitasnya rendah.

Pendidikan adalah bagian yang sangat integral pembangunan untuk meningkatkan sumber daya manusia. Kualitas pendidikan ditentukan oleh proses pembelajaran. Salah satu tanda seseorang belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya. Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku peserta didik. Ilmu pengetahuan tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap,

pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri dapatlah dikatakan bahwa belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko fisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang menyangkut unsur, cipta, rasa dan karsa, rana kognitif, afektif dan psikomotorik. Di era perkembangan zaman yang semakin maju seperti saat ini, salah satu disiplin ilmu yang sangat perlu dikembangkan dalam pendidikan IPS Terpadu. Ilmu pengetahuan Sosial merupakan suatu disiplin ilmu yang mengajarkan kepada siswa agar lebih peka dalam mengenal dan memiliki kepedulian terhadap fenomena-fenomena sosial yang ada. Menurut Soemantri (2011 : 103), “Pendidikan IPS adalah penyederhanaan adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu social yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis-psikologis untuk tujuan institusional pendidikan dasar dan menengah dalam kerangka mewujudkan tujuan pendidikan yang berdasarkan Pancasila”.

Penilaian hasil belajar merupakan kolaborasi antara pendidik dengan peserta didik maupun antara sesama peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dalam upaya menjadikan semua peserta didik sukses. Penilaian untuk belajar merupakan suatu penilaian yang dilakukan oleh pendidik dengan menggunakan berbagai informasi tentang proses pembelajaran yang memulai proses umpan balik, dijadikan sebagai dasar seorang pendidik dan peserta didik untuk menentukan langkah-langkah yang diperlukan sehingga peserta didik menjadi belajar menjadi lebih efektif.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung umumnya hasil belajar kurang optimal khususnya pada bidang studi IPS Terpadu, dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 70. Sebagai ilustrasi disajikan data hasil mid semester ganjil 2018/2019 sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Mid Semester Ganjil Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa (Orang)	Persentase (%)
1.	20 – 29	4	2,22
2.	30 - 39	16	8,89
3.	40 - 49	26	14,45
4.	50 - 59	48	26,67
5.	60 - 69	45	25
6.	70 - 79	33	18,33
7.	80 – 89	8	4,44
Jumlah		180	100

Sumber : Guru IPS Terpadu SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung

Berdasarkan Tabel 1 maka dapat diketahui hasil belajar siswa dapat dikategorikan ke dalam kriteria tuntas dan belum tuntas belajar. Kriteria ketuntasan minimum (KKM) adalah sebesar 70. Nilai KKM ini telah ditetapkan oleh guru mata pelajaran IPS Terpadu sesuai dengan penilaian guru terhadap kemampuan yang dimiliki siswa dan juga berdasarkan tingkat kesulitan mata pelajaran. Hasil belajar yang diperoleh siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung dari 180 siswa yang mendapat nilai kurang dari 70 sebanyak 139 siswa atau sebesar 77,22%. Hal ini berarti sebagian besar siswa memiliki hasil belajar yang masih tergolong rendah.

Menurut Djamarah (2010 : 128) “Apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 65% dikuasai oleh siswa maka presentase keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah”. Rendahnya hasil belajar siswa ini diduga karena pembelajaran yang ditetapkan oleh guru didominasi oleh metode ceramah dan diselingi dengan tanya jawab serta media pembelajaran yang digunakan hanya papan tulis dan buku teks. Akibatnya peranan, minat, dan kebutuhan siswa masih kurang diperhatikan, sehingga siswa menjadi kurang aktif dan kurang memiliki kemauan untuk belajar.

Tabel 2. Jumlah Siswa yang Memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019

Standar Kelulusan	Frekuensi (Orang)	Presentase (%)
≥ 70	41	22,78
< 70	139	77,22
Jumlah	180	100

Sumber : Guru IPS Terpadu SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung

Berdasarkan Tabel 2, dapat dilihat hasil belajar yang diperoleh siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung dari 180 siswa yang mendapat nilai kurang dari 70 sebanyak 139 siswa atau sebesar 77,22%. Siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 70 sebanyak 41 siswa atau sebesar 22,78%. Hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung dapat dikategorikan bahwa hasil belajar siswa yang menguasai mata pelajaran IPS Terpadu tergolong rendah jika dibandingkan dengan siswa yang belum menguasai bahan pelajaran. Prestasi belajar yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya.

Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu murid dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya. Menurut Djamarah (2010 : 141) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar meliputi:

1. Faktor intern merupakan faktor-faktor yang berasal dari diri dalam siswa seperti kemampuan awal, kecerdasan, motivasi, disiplin dan minat.
2. Faktor ektern merupakan faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa dapat berupa lingkungan, sarana dan prasarana belajar, dan guru, dimana faktor yang satu dengan yang lainnya saling mempengaruhi dan mendukung dalam pencapaian hasil belajar siswa yang optimal.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi fisiologi dan psikologi (jasmani, motivasi, minat, sikap dan bakat). Faktor eksternal meliputi dua faktor yaitu meliputi lingkungan sosial dan faktor lingkungan sosial yaitu sekolah, keluarga dan masyarakat. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran oleh pendidik yang merupakan media dalam usaha menyesuaikan konsep dan berbagai tujuan pembelajaran dengan memerhatikan kecerdasan adversitas siswa menjadi indikator seberapa kuatkah seseorang dapat terus bertahan dalam menghadapi kesulitan dan bagaimanakah cara seseorang merespon kesulitan, sampai pada akhirnya orang tersebut dapat keluar sebagai pemenang, mundur di tengah jalan atau bahkan tidak mau menerima tantangan sedikitpun dalam kegiatan belajar mengajar. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu kecerdasan adversitas. Stoltz dalam Miarti (2016 : 3) mengatakan kecerdasan adversitas

dapat membuat seseorang meraih sukses, kecerdasan adversitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengatasi berbagai masalah hidup dan kesanggupan seseorang bertahan hidup.

Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang telah terhubung internet akan semakin menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

Tingkat keefektifan pembelajaran di sekolah salah satunya dipengaruhi oleh kemampuan pendidik menerapkan asas kekonkretan dalam mengelola proses pembelajaran. Maksudnya, pendidik harus mampu menjadikan apa yang diajarkannya sebagai sesuatu yang konkret (nyata) sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Hal yang dibutuhkan untuk mewujudkan asas kekonkretan dalam pembelajaran di sekolah adalah media pembelajaran yang tepat. Visualisasi lewat media pembelajaran menjadi salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Menurut Arsyad (2011 : 3) "Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar

mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah”.

Tabel 3. Hasil Wawancara dengan Siswa Terkait Penggunaan Media

Kategori	Indikator	Fakta dilapangan
Materi	Kesesuaian materi dengan diskusi	Beberapa siswa kurang memahami pembelajaran karena hanya disksusi tanpa mengerti alur pembelajaran pada mata pelajaran IPS Terpadu.
Media	Pembelajaran lebih jelas dan menarik	65 % peserta didik mengemukakan bahwa selama ini belajar hanya bertumpu pada sumber belajar buku dari pemerintah yang dibentuk dengan model belajar diskusi tanpa menggunakan media yang optimal.
	Proses pembelajaran lebih interaktif,	Metode Ceramah dan diskusi tanpa media yang saat ini digunakan hanya melibatkan satu arah komunikasi tanpa adanya banyak interaksi pada guru dan siswa maupun siswa dengan siswa dan hanya dilakukan dengan verbalistis.
	Fasilitas Belajar	80% Fasilitas belajar yang ada di sekolah tersebut sudah memadai untuk menerapkan media pembelajaran interaktif sesuai kurikulum 2013 revisi terbaru. Seperti contohny ada Proyektor, LCD dan Soundsystem yang layak pakai untuk pembelajaran dikelas.
Hasil Belajar	Meningkatkan kualiatas hasil belajar.	Terbatasnya sumber belajar dan penggunaan media pembelajaran mengakibatkan tidak ada perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Sumber : Wawancara terhadap 10 Responden Siswa SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung

Berdasarkan penelitian pendahuluan diketahui bahwa penggunaan media dalam proses mengajar di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung belum optimal. Hal ini terlihat dari hasil wawancara terhadap beberapa responden yang menyatakan bahwa guru mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII kurang efektif dalam penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media

pembelajaran secara konvensional dengan tidak memperhatikan kecerdasan adversitas siswa untuk memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajarannya membuat siswa merasa jenuh pada saat belajar sehingga hasil belajar siswa tidak optimal. Penggunaan media oleh guru IPS Terpadu di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hanya beberapa guru yang menggunakan media belajar yang inovatif. Penggunaan media yang tidak bervariasi dapat menghambat siswa dalam mencerna materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pemikiran di atas serta melihat hasil belajar siswa yang belum optimal, perlu upaya perubahan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar, yang dapat diatasi dengan penggunaan media dengan memperhatikan kecerdasan adversitas siswa. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2011 : 15) mengemukakan bahwa, “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa”. Media pendidikan sudah dirasakan secara signifikan manfaatnya di dalam dunia pendidikan. Media pendidikan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga diharapkan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Dari beberapa media pembelajaran dalam penelitian ini menerapkan media pembelajaran berbasis camtasia studio dan media pembelajaran berbasis portofolio.

Media pembelajaran interaktif , yaitu sebuah sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (murid) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Menurut Rusman Dkk (2011 : 218) Media video pembelajaran digolongkan ke dalam jenis media *audio visual aids* (AVA), yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung gambar yang bisa dilihat. Salah satu software yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif adalah *Camtasia Studio* yang merupakan solusi lengkap untuk menciptakan video profesional dan aktivitas desktop PC dengan cepat sehingga dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis maupun lisan belaka) dalam pembelajaran IPS Terpadu. Siapapun dapat merekam dan menciptakan satu pelajaran penuh video gerak atau presentasi, dengan pasti, dan terbitkan ini pada format dari pilihan mereka. *Camtasia Studio* merupakan perangkat lunak (Software) yang dikembangkan oleh TechSmith Corporation khusus bidang multimedia.

Camtasia Studio adalah program aplikasi yang dikemas untuk *recording*, editing, dan publishing dalam membuat video presentasi yang ada pada layar (*screen*) komputer. *Camtasia Studio* adalah *software* untuk mengcapture tampilan layar monitor, dengan ditambahi audio dan video, bisa juga kita gunakan untuk merekam hasil presentasi *Powerpoint* ke dalam format video. *Camtasia Studio* dapat membantu dan melatih kita

dalam menyampaikan serta berinteraksi dengan audiens. *Camtasia Studio* memiliki kemampuan untuk merekam suara yang ada dalam layar, termasuk kegiatan di desktop, presentasi *Powerpoint*, narasi suara, dan webcam video. Dengan adanya video pembelajaran dari *software camtasia studio*, peserta didik dapat belajar secara mandiri mengulas pembelajarannya kembali dirumah dengan membawa pulang video pembelajaran tersebut yang disediakan oleh guru dalam bentuk CD-ROM.

Media portofolio merupakan kumpulan hasil karya siswa atau catatan berbentuk tugas-tugas yang dikerjakan siswa. Jawaban siswa atas pertanyaan guru, catatan hasil observasi guru, catatan hasil wawancara guru dengan siswa, laporan kegiatan dan karangan yang dibuat siswa. Portofolio juga dapat diistilahkan sebagai suatu koleksi pribadi hasil pekerjaan seseorang siswa (bersifat individual) yang menggambarkan (merefleksikan) taraf pencapaian, kegiatan belajar, kekuatan, dan pekerjaan terbaik siswa. Kemudian pendekatan dari dasar pengembangan pelaksanaan model pembelajaran berbasis Portofolio sebagaimana yang diungkapkan oleh Yager bahwasanya teori belajar Konstruktivisme, pada prinsipnya menggambarkan bahwa si siswa membentuk dan membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan. mengenai siswa yang dideokumentasikan secara baik dan teratur. Mengingat begitu beragamnya batasan Portofolio, guru dapat mengumpulkan melalui berbagai cara. Cara yang akan dipakai disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai yang berhubungan dengan tingkatan siswa dan jenis kegiatan yang dilakukan. Dengan demikian, yang dimaksud dengan Portofolio adalah suatu kaidah yang digunakan oleh guru untuk

mengumpulkan bukti pencapaian siswa dalam suatu masa tertentu. Dalam hal ini Portofolio merupakan instrument penilaian kompetensi siswa atau hasil belajar siswa dalam Abdul Majid (2004 : 191).

Faktor lain yang diduga dapat menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah kecerdasan adversitas. Seseorang yang memiliki kemampuan intelektual yang tinggi, namun cepat berputus asa dalam menghadapi kesulitan diprediksikan tidak akan berhasil, maka dari itu tingkat kemampuan intelektual yang tinggi jika di topang dengan kecerdasan adversitas yang tinggi akan dapat mencapai kesuksesan. Kecerdasan Adversitas adalah variabel yang menentukan apakah seseorang tetap menaruh harapan dan terus memegang kendali dalam situasi sulit. *Adversity Quotient* merupakan faktor yang dapat menentukan bagaimana, jadi atau tidaknya, dan sejauh mana sikap, kemampuan, dan kinerja terwujud di dunia. Dengan *Adversity Quotient* kita akan tahu seberapa jauh kita mampu bertahan menghadapi kesulitan dan kemampuan untuk mengatasinya, meramalkan siapa yang mampu mengatasi kesulitan dan siapa yang akan hancur, meramalkan siapa yang akan melampaui harapan-harapan atas kinerja dan potensi mereka serta siapa yang akan gagal, dan meramalkan siapa yang akan menyerah dan siapa yang akan bertahan.

Tabel 4. Fakta Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

Kategori	Indikator	Contoh indikator soal	Fakta di lapangan
Analisis Bagian (unsur)	1. Kemampuan Memperinci Masalah	Disajikan deskripsi sebuah situasi, pernyataan masalah, dan kemungkinan penyelesaian masalahnya, peserta didik dapat menentukan: (1) solusi yang positif dan negatif, (2) solusi mana yang paling tepat untuk memecahkan Masalah yang disajikan, dan dapat memberikan alasannya.	Beberapa siswa belum mampu menguraikan masalah dengan baik, terbukti 65% dari jumlah siswa, yang masih kebingungan memperinci masalah dan mengembangkannya menjadi solusi.
	2. Keterampilan mengidentifikasi Masalah	Disajikan sebuah masalah/problem, aturan, kartun, atau eksperimen Dan hasilnya, peserta didik dapat menentukan masalah utama, kriteria yang digunakan untuk mengevaluasi kualitas, kebenaran argumen atau kesimpulan.	Hanya sebagai kecil siswa yang dapat menentukan masalah utama dari masalah/problem, aturan, kartun atau eksperimen, hal ini terbukti dari presentase 60% siswa saja yang dapat menentukan masalah utama dari soal yang guru berikan.
Analisis Hubungan (Relasi)	3. Keterampilan Menentukan sebab akibat	Disajikan sebuah pernyataan yang diasumsikan kepada peserta didik adalah benar dan pilihannya terdiri dari: (1) satu kesimpulan yang benar dan logis, (2) dua atau lebih kesimpulan yang benar dan logis, peserta didik dapat Membandingkan kesimpulan yang sesuai dengan pernyataan yang disajikan atau kesimpulan yang harus diikuti.	Hanya 25% siswa yang memiliki jawaban benar Saat diberi soal yang berhubungan dengan sebab akibat. Sedangkan 75% siswa yang lain masih kebingungan menentukan soal sebab akibat.

Tabel 4 Lanjutan

Analisis Sistem	4. Keterampilan Megilustrasi Masalah	Disajikan sebuah teks argumentasi, berita, atau eksperimen dan interpretasinya, peserta didik dapat menentukan masalah utama, mempresentasikan masalah dan membuat kesimpulan pemecahan masalah.	Kurang lebih, Ada 55% siswa memiliki jawaban kurang tepat saat diberi soal berupa ilustrasi suatu masalah.
-----------------	--------------------------------------	--	--

Sumber: Wawancara kepada Guru Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung.

Berdasarkan tabel diatas menyiratkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran siswa di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung belum optimal. Mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk mengoptimalkan dan meningkatkan kemampuan pemcahan masalah siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih menarik, mengedepankan partisipasi serta keaktifan siswa. Selain itu hal penting lain yang selama ini kurang diperhatikan oleh guru saat pembelajaran ialah kecerdasan adverstas siswanya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Camtasia Studio Dan Media Pembelajaran Berbasis Portofolio dengan memperhatikan Kecerdasan Adversitas pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Sebagian hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).
2. Rendahnya hasil belajar IPS Terpadu siswa mungkin pengaruh dari aktivitas belajar siswa.
3. Penggunaan media yang kurang tepat menyebabkan hasil belajar siswa yang belum maksimal.
4. Siswa tidak mengetahui aspek penilaian yang dilakukan oleh guru.
5. Langkah pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak sesuai dengan kondisi kelas.
6. Kurang partisipatif siswa untuk menerima, mengamati, menjawab, reaksi (respon) dan membentuk karakteristik siswa dalam proses pembelajaran.
7. Suasana pengajaran dan pembelajaran yang belum terlihat interaktif antara pendidik dan peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar siswa rendah.
8. Rendahnya pemahaman siswa pada pelajaran IPS sehingga tidak ada hasil yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.
9. Peserta didik belum memiliki memiliki cara belajar yang efektif, sehingga belum mendapat hasil belajar yang memuaskan.
10. Kurang masifnya penggunaan media pembelajaran oleh pendidik yang merupakan media dalam usaha menyesuaikan konsep dan berbagai tujuan pembelajaran.
11. Media pembelajaran yang belum bervariasi.

12. Kurangnya kemampuan peserta didik dalam memacu diri sendiri untuk menyelesaikan masalah dalam proses pembelajarannya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan keterbatasan peneliti dalam hal kemampuan, biaya, dan waktu maka penelitian ini dibatasi agar ruang lingkup kajian lebih terarah, peneliti memfokuskan pada masalah yang terkait dengan Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Camtasia Studio* Dan Media Pembelajaran Berbasis Portofolio dengan memperhatikan Kecerdasan Adversitas pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada perbedaaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis camtasia studio dengan media pembelajaran berbasis portofolio?
2. Apakah hasil belajar IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis camtasia studio lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran berbasis portofolio pada siswa yang kecerdasan adversitas rendah?
3. Apakah hasil belajar IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis camtasia studio lebih tinggi dibandingkan

dengan siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran berbasis portofolio pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi?

4. Apakah ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan kecerdasan adversitas siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mengetahui adakah perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis camtasia studio dengan media pembelajaran berbasis portofolio.
2. Untuk mengetetahui keefektifan media pembelajaran berbasis camtasia studio dibandingkan media pembelajaran berbasis portofolio dalam pencapaian hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah.
3. Untuk mengetetahui keefektifan media pembelajaran berbasis camtasia studio dibandingkan media pembelajaran berbasis portofolio dalam pencapaian hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki kecerdesan adversitas tinggi.
4. Untuk mengetahui interaksi antara penggunaan media pembelajaran berbasis camtasia studio dengan media pembelajaran berbasis portofolio dalam pencapaian hasil belajar IPS Terpadu.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Untuk melengkapi dan memperkaya khasanah keilmuan serta teori yang sudah diperoleh melalui penelitian sebelumnya.
 - b. Menyajikan suatu wawasan khusus tentang penelitian yang menekankan pada penerapan media pembelajaran yang berbeda pada mata pelajaran IPS Terpadu.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu bahan rujukan yang bermanfaat untuk perbaikan mutu pembelajaran.
 - b. Bagi guru, sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran tentang berbagai alternatif dalam menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu yang disesuaikan dengan kemampuan awal siswa.
 - c. Bagi siswa, dapat memberikan nuansa baru dalam kegiatan belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan serta sebagai pijakan untuk peningkatan hasil belajar.
 - d. Bagi semua pihak yang berkepentingan dalam pendidikan, dapat memberi rujukan guna memperbaiki kualitas pendidikan secara umum.
 - e. Bagi peneliti, sebagai bentuk praktek dan pengabdian terhadap ilmu yang telah diperoleh serta syarat menyelesaikan studi di Universitas Lampung.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah :

1. Objek penelitian adalah hasil belajar IPS Terpadu, media pembelajaran berbasis *camtasi studio*, media pembelajaran berbasis potofolio, dan kecerdasan adversitas siswa.
2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII E sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII F sebagai kelas pembanding.
3. Ruang lingkup tempat penelitian ini adalah SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung.
4. Waktu penelitian pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

Bagian tinjauan pustaka akan membahas teori-teori yang mendasari tentang media pembelajaran berbasis *camtasia studio*, media pembelajaran berbasis powerpoint, hasil belajar dan kecerdasan adversitas siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

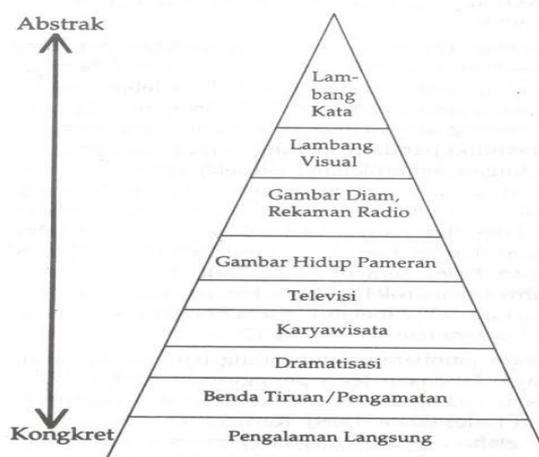
1. Media Pembelajaran

Kegiatan proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantaranya. Sebagai alat bantu media mempunyai fungsi untuk memudahkan dalam pencapaian tujuan pengajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan Arief Sadiman, dkk., (2009 : 06). Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikasi menuju komunikasi Menurut Critics, 1996 dalam Daryanto (2013 : 5). Berdasarkan

definisi tersebut dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori media dalam proses pembelajaran adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Perlu dicatat bahwa urutan-urutan ini tidak berarti proses belajar mengajar dan interaksi belajar mengajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Azhar Arsyad, 2011 : 11)

Gambaran kerucut pengalaman tersebut, kedudukan komponen media dalam pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting. Sebab, pengalaman belajar tiap manusia tidak semua diperoleh secara langsung. Apalagi

memberikan pengalaman langsung kepada siswa tidak mudah. Maka dengan adanya media dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan yang dapat dipahami dengan mudah. Namun dalam pemilihan media harus diketahui tujuan yang akan dicapai, disesuaikan dengan materi. Media pembelajaran Audio Visual merupakan media yang kedudukannya pada kerucut pengalaman Dale berada di tengah sebagai pemberi informasi terhadap kejadian yang disajikan dengan media.

Sejumlah pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat dirumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu akronim dari; *Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization*, dan *Novelty* Menurut Wina Sanjaya (2008 : 225):

1. *Access*. Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama kita dalam memilih media. Apakah media yang kita perlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan oleh murid? Misalnya, kita ingin menggunakan media internet, perlu dipertimbangkan terlebih dahulu apakah ada saluran untuk koneksi ke internet? Akses juga menyangkut aspek kebijakan, misalnya apakah murid diizinkan untuk menggunakannya?
2. *Cost*. Biaya juga harus dipertimbangkan. Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita. Media canggih biasanya mahal. Namun, mahalnya biaya itu harus kita hitung dengan aspek manfaatnya. Komponen biaya juga harus dipertimbangkan dalam pemilihan media. Semakin banyak yang menggunakan, maka unit cost dari sebuah media akan semakin menurun.
3. *Technology*. Mungkin saja kita tertarik pada satu media tertentu. Tetapi kita perlu perhatikan apakah teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya? Katakanlah kita ingin menggunakan media audiovisual di kelas. Perlu kita pertimbangkan, apakah ada jaringan listrik, apakah voltase listriknya memadai.
4. *Interactivity*. Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang anda kembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan media pembelajaran tersebut.
5. *Organization*. Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Misalnya apakah pimpinan sekolah mendukung? Bagaimana pengorganisasiannya.

6. *Novelty*. Kebaruan dari media yang anda pilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi pengguna.

Media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut menurut Arief Sadiman, dkk., (2009 : 17).

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti misalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model
 - b. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high speed photography
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal
 - e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dll
 - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dll) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dll.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - a. Menimbulkan kegairahan belajar
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
 - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya
4. Sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semua itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
 - a. Memberikan perangsang yang sama
 - b. Mempersamakan pengalaman
 - c. Menimbulkan persepsi yang sama

1.1 Media Pembelajaran Berbasis *Camtasia Studio*

Camtasia studio merupakan perangkat lunak (*software*) yang dikembangkan oleh TechSmith Corporation khusus bidang multimedia.

Camtasia studio adalah program aplikasi yang dikemas untuk *recording*, editing, dan publishing dalam membuat video presentasi yang ada pada layar (*screen*) komputer.

Menurut Aripin (2009 : 2) *Camtasia studio* adalah *software* untuk mengcapture tampilan layer monitor, dengan ditambahi audio dan video, bisa juga kita gunakan untuk merekam hasil presentasi *Powerpoint* ke dalam format video. *Camtasia studio* dapat membantu dan melatih kita dalam menyampaikan serta berinteraksi dengan audiens. *Camtasia studio* memiliki kemampuan untuk merekam suara yang ada dalam layar, termasuk kegiatan di desktop, presentasi *Powerpoint*, narasi suara, dan webcam video.

Camtasia studio adalah salah satu solusi lengkap untuk menciptakan video profesional dan aktivitas desktop PC dengan cepat. Siapapun dapat merekam dan menciptakan satu pelajaran penuh video gerak atau presentasi, dengan pasti, dan terbitkan ini pada format dari pilihan mereka.

Menurut Aripin (2009 : 2) adapun kegunaan dari Software *Camtasia studio* yaitu:

- a. Merekam Presentasi *Powerpoint*
Dengan *Camtasia studio Powerpoint* add-in, kita dapat merekam dan mem-publish presentasi secara langsung yang meliputi ketepatan waktu slide, animasi, dan narasi suara.
- b. Video Pelatihan atau Training
Secara teknis, penempatan *Camtasia studio* video secara online dapat mengurangi biaya karena pelanggan dapat mengakses jawaban dari pertanyaan sama yang sering ditanyakan dan muncul setiap hari.
- c. Demo Produk
Perusahaan menggunakan *Camtasia studio* 5 video untuk meningkatkan penjualan dengan membantu konsumen mengenai cara memahami produk atau pelayanan dari perusahaan tersebut.
- d. Materi kursus atau kuliahonline
Penempatan video pembelajaran dan presentasi secara online dapat menghapus rentang jarak dan waktu bagi fakultas dan peserta didik atau mahasiswa didik. Misalnya, Tom adalah profesor bidang matematika di University of Akrom ia menggunakan *camtasia studio*

untuk membuat materi kuliah. materi kuliah tersebut dapat diakses selama 24 jam/hari sehingga dapat belajar kapan pun dan dimanapun mereka berada.

Adapun keuntungan dan kerugian dari *Camtasia studio* yaitu : keuntungannya dengan menggunakan *Camtasia studio* lebih efisien dalam segi waktu (menghemat waktu), lebih mudah dipelajari, lebih ekonomis, mempermudah pendidik untuk membuat materi, fleksibel, menarik dan praktis. Kekurangannya adalah apabila ada pengembangan *software* pasti ada penambahan icon- icon baru yang lebih baik.

Menurut (Aripin, 2009 : 5) *Camtasia studio* bekerja dengan tiga tahap, yaitu *recording*, editing dan publishing.

a. *Recording*

Camtasia recorder adalah sebuah komponen screen *recording* sederhana yang powerful untuk meng-capture pergerakan kursor, memilih menu, pop- up windows, layer windows, dan teks yang dapat dilihat pada layar. *Camtasia recorder* menyediakan fitur untuk menggambar pada screen, menambah teks tulisan dan efek ketika merekam (*recording*). Dengan fitur *Camtasia studio recording*, anda dapat:

1. Merekam semua atau beberapa bagian pada layar (screen), seperti menekan mouse dan tombol.
2. Merekam presentasi *Powerpoint*, seperti narasi, audio, slide transitions, animasi dan keterangan lainnya.
3. Merekam suara audio mikrofon dan aplikasi audio, seperti webinar audio, efek suara, menekan mouse, dan mengetik dengan keyboard.
4. Menggambar dan highlight pada screen dengan menggunakan *ScreenDraw*
5. Merekam keterangan gambar dan *ScreenDraw*, menggunakan hotkeys untuk memperkecil dan memperbesar.

b. *Editing*

Pada menu *Camtasia studio*, kita dapat mengimport video, audio, dan file gambar kedalam project. File dapat di import dengan sangat mudah dan sederhana dengan cara menge-drag drop file yang terletak dalam clip bin kedalam Timeline, kemudian edit sesuai keinginan.

c. Publishing

Dalam dukungan video atau animasi, *Camtasia studio 5* dapat menjangkau berbagai audiens. Kita dapat menyampaikan video kita dengan berbagai cara, diantaranya CD-ROOM, Flash, Web, DVD dan e-mail.

1.2 Media Pembelajaran Berbasis Portofolio

Terdapat beberapa pengertian portofolio oleh beberapa ahli, diantaranya: Menurut Poulson mendefinisikan Portofolio sebagai kumpulan pekerjaan siswa yang menunjukkan usaha, perkembangan dan kecakapan siswa dalam satu bidang atau lebih. Kumpulan ini harus mencakup partisipasi siswa dalam seleksi isi, kriteria seleksi, dan bukti refleksi diri.

Menurut Budimansyah dalam Sudaryono (2012 : 84) Portofolio merupakan suatu kumpulan pekerjaan peserta didik dengan maksud tertentu dan terpadu yang diseleksi menurut panduan-panduan yang telah ditetapkan. Panduan-panduan ini beragam bergantung pada mata pelajaran dan tujuan portofolio itu sendiri.

Menurut Yuliani Nurani (2010 : 7) Portofolio adalah berkas pengkajian terhadap suatu permasalahan atau topik tertentu yang harus dikaji secara mendalam dan menyeluruh, yang dimulai dari proses pengumpulan, penggabungan dan interpretasi informasi untuk mengambil keputusan.

Secara umum Portofolio merupakan kumpulan hasil karya siswa atau catatan mengenai siswa yang didokumentasikan secara baik dan teratur. Portofolio dapat berbentuk tugas-tugas yang dikerjakan siswa. Jawaban

siswa atas pertanyaan guru, catatan hasil observasi guru, catatan hasil wawancara guru dengan siswa, laporan kegiatan dan karangan yang dibuat siswa.

Mengingat begitu beragamnya batasan Portofolio, guru dapat mengumpulkan melalui berbagai cara. Cara yang akan dipakai disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai yang berhubungan dengan tingkatan siswa dan jenis kegiatan yang dilakukan. Dengan demikian, yang dimaksud dengan Portofolio adalah suatu kaidah yang digunakan oleh guru untuk mengumpulkan bukti pencapaian siswa dalam suatu masa tertentu. Dalam hal ini Portofolio merupakan instrument penilaian kompetensi siswa atau hasil belajar siswa.

Pandangan menurut penulis sendiri portofolio adalah suatu proses pembelajaran yang melibatkan banyak unsur di dalamnya, seperti; emosional guru dan siswa, kognitif guru dan siswa, dan lingkungan dimana seharusnya pembelajaran ini dilaksanakan. Jika unsur-unsur ini ada dan terpadu dalam pembelajaran, maka pembelajaran akan terlaksana dengan baik.

Portofolio juga dapat diistilahkan sebagai suatu koleksi pribadi hasil pekerjaan seseorang siswa (bersifat individual) yang menggambarkan (merefleksikan) taraf pencapaian, kegiatan belajar, kekuatan, dan pekerjaan terbaik siswa. Kemudian pendekatan dari dasar pengembangan pelaksanaan model pembelajaran berbasis Portofolio sebagaimana yang diungkapkan oleh Yager bahwasanya teori belajar Konstruktivisme, prinsipnya

menggambarkan bahwa si siswa membentuk dan membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya.

Paradigma baru pada pembelajaran Portofolio menghendaki inovasi yang terintegrasi dan berkesinambungan. Salah satu wujudnya adalah inovasi yang dilakukan oleh guru Agama Islam dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan usaha atau kreatifitas guru dalam hal ini yaitu kebiasaan guru mengumpulkan informasi mengenai tingkat pemahaman siswa melalui pertanyaan, observasi, pemberian tugas, dan test.

Menurut Armie Fajar (2009 : 87) agar pelaksanaan model pembelajaran berbasis Portofolio dapat berjalan dengan baik maka guru harus melaksanakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru membentuk beberapa kelompok di kelas
Sebelum memulai model pembelajaran portofolio, guru terlebih dulu membentuk beberapa siswa dengan cara berkelompok di kelas. Agar materi yang akan di bahas nantinya mudah dipahami siswa dengan cara diskusi.
- b. Mengidentifikasi Masalah
Identifikasi masalah perlu diawali saat diskusi kelas guna berbagi pengetahuan tentang masalah-masalah yang dapat ditentukan dalam proses belajar mengajar.
- c. Memilih Masalah untuk Kajian Kelas
Apabila kelas telah memperoleh cukup informasi melalui identifikasi untuk membuat kajian keputusan, maka kelas hendaknya memilih salah satu atas dasar suara terbanyak. Mengumpulkan Informasi Tentang Masalah yang akan dikaji oleh Kelas Dalam hal ini kelas telah memilih satu masalah untuk dikaji, maka selanjutnya kelas harus merumuskan untuk mencari informasi lebih banyak
- d. Membuat portofolio kelas
Setelah mengumpulkan berbagai informasi tentang masalah yang telah dipilih maka selanjutnya siswa membuat portofolio kelas dengan cara pembagian kepada beberapa kelompok. Disinilah guru menerapkan pembelajaran portofolio seperti membimbing, memotivasi siswa dalam proses pembelajaran agar siswa aktif, berpartisipasi dan suasana pembelajaran yang diterapkan gurupundak membosankan siswa.

Sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan bertanggung jawab atas tugas-tugas yang diberikan guru.

e. Penyajian Portofolio

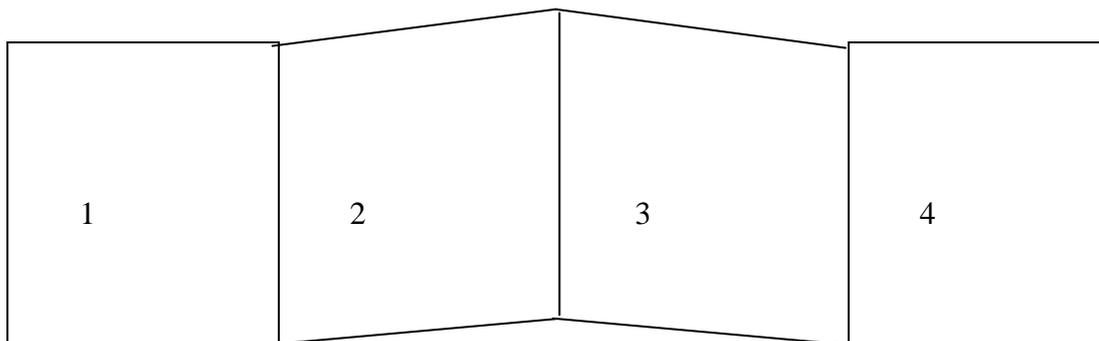
Setelah portofolio dibuat dan didiskusikan dengan cara berkelompok di kelas selanjutnya hasil portofolio disajikan. Penyajian portofolio ini bisa dilakukan pada akhir semester satu atau akhir semester dua bersamaan dengan kenaikan kelas (tergantung situasi dan kondisi sekolah)

f. Merefleksikan Pengalaman Belajar

Dalam melakukan refleksi pengalaman belajar siswa, guru melakukan upaya evaluasi untuk mengetahui seberapa jauh siswa telah mempelajari berbagai hal yang berkenaan dengan topik yang dipelajari sebagai upaya belajar kelas secara kooperatif. Penyajian portofolio kelas kepada audien yang telah dilakukan, sangat bermanfaat dalam pelaksanaan refleksi ini, sebab pertanyaan-pertanyaan dan reaksi dari audien memberikan umpan balik yang penting bagi kelas. Setelah dilakukan evaluasi dari materi yang dibahas dalam pembelajaran, hasil kerja siswa yang berupa portofolio itu pun disimpan dan dijadikan dokumentasi bagi guru dan sekolah.

Pelaksanaan dalam penelitian ini portofolio sebagai proses belajar mengajar merupakan suatu kumpulan pekerjaan peserta didik berupa karya terpilih dari satu kelas secara keseluruhan yang bekerjasama secara kooperatif memilih, membahas, mencari data, menganalisa dan mencari pemecahan terhadap suatu masalah yang dikaji.

Portofolio sebagai proses belajar mengajar diawali dengan isu atau masalah yang memerlukan suatu pemecahan (*problem solving*). Wujudnya suatu tampilan yang dituangkan pada panel atau poster berukuran kurang lebih 100 cm yang berasal dari kardus/papan/gabus/sterofom yang ada pada umumnya berbentuk segi empat sama sisi (bujur sangkar) berjajar, dan dapat berdiri tanpa penyangga.



Gambar 2. Ilustrasi Media Portofolio

Portofolio sebagai proses belajar dilakukan secara kelompok. Disini, portofolio secara utuh melukiskan “integrated learning experience” atau pengalaman belajar yang terpadu dan dialami oleh siswa dalam kelas sebagai satu kesatuan.

2. Hasil Belajar IPS Terpadu

Hasil belajar merupakan suatu puncak proses pembelajaran. Proses pembelajaran dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan dari pembelajaran tersebut. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan Djamarah dan Aswan (2010 : 105) yaitu bahwa proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila:

1. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang disampaikan mencapai prestasi tinggi secara individual maupun kelompok.
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran yang telah dicapai, baik secara individual maupun kelompok.

Proses pembelajaran yang diungkapkan oleh Sudijono (2011 : 45) yaitu “merupakan sebuah aktivitas sadar untuk membuat siswa belajar”. Proses sadar mengandung implikasi bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses

yang direncanakan untuk mencapai tujuan belajar. Dalam konteks demikian maka hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai tujuan pengajaran (*ends are being attained*).

Perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai proses pembelajaran ada yang bersifat *output* ataupun *outcome*. Namun, yang lebih penting yaitu perubahan pada *output* siswa karena perubahan ini terlihat setelah proses pembelajaran berlangsung sehingga guru mempunyai peran besar dalam meningkatkan kemampuan *output* siswa.

Hasil belajar adalah kemampuan anak yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar diperoleh pada akhir proses pembelajaran dan berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan. Proses belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi individu dengan lingkungan. Hal senada juga disampaikan oleh Trianto (2009 : 17), “Belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri”.

Menurut Arsyad (2011 : 1), “Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang melalui interaksi antara seseorang dengan lingkungannya”.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mereka menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang telah dicapai

akan bertahan lama dalam ingatan dan bermakna bagi dirinya sendiri untuk dapat membentuk perilaku yang dapat digunakan sebagai alat memperoleh informasi dan pengetahuan lainnya. Hasil belajar kognitif merupakan hasil tingkah laku peserta didik yang dikehendaki yang benar-benar terjadi terhadap penguasaan materi pembelajaran. Hasil belajar merefleksikan keluasan, kedalaman, kekompleksitasan secara bergradasi, dan digambarkan secara jelas serta dapat diukur dengan teknik penilaian tertentu.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut menunjukkan bahwa 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, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain. Hasil dari proses belajar diketahui dengan cara diadakannya evaluasi atau penilaian terhadap siswa sebagai suatu program tindak lanjut untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan. Jika dihubungkan dengan kaitanya dengan belajar IPS Terpadu maka hasil belajar IPS Terpadu merupakan hasil yang diperoleh oleh peserta didik setelah melakukan pembelajaran IPS Terpadu.

Ahmadi dalam Ardila (2013 : 11) mengemukakan bahwa, “Hasil Belajar adalah hasil yang dicapai dalam suatu usaha, dalam hal ini usaha belajar dalam perwujudan prestasi belajar siswa yang dapat dilihat pada nilai setiap mengikuti tes”.

Selanjutnya Bloom berpendapat bahwa, hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan.

Pengetahuan terdiri dari empat kategori, yaitu :

- a. Pengetahuan tentang fakta
- b. Pengetahuan tentang *procedural*
- c. Pengetahuan tentang konsep
- d. Pengetahuan tentang prinsip

Keterampilan juga terdiri dari empat kategori, yaitu :

- a. Keterampilan untuk berfikir atau keterampilan kognitif
- b. Keterampilan untuk bertindak atau keterampilan motorik
- c. Keterampilan bereaksi atau sikap
- d. Keterampilan berinteraksi. (Jihad dan Haris,2008 : 15)

Menurut Hamalik (2008 : 30) “hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan-perubahan di setiap aspek : pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, sikap”. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa dalam bentuk konkret yang dicapai setelah mengikuti pembelajaran selama kurun waktu tertentu. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan yang dapat dicapai apabila siswa telah memahami pembelajaran dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam pendidikan di tingkat dasar maupun menengah di Indonesia. IPS di luar negeri lebih dikenal dengan *social studies*, *social education*, *social studies education*, dan sebagainya. Wesley dalam Sapriya

(2009: 9) menyatakan bahwa *“the social studies are the social sciences simplified for pedagogical purpose”*. Jadi IPS menurut Wesley lebih mengarah kepada penyederhanaan ilmu-ilmu sosial yang bertujuan pada kemampuan pedagogik.

Pengertian *social studies* (IPS) yang lain yaitu menurut *National Council for Social Studies (NCSS)* Supardi (2011 : 182): *“Social studies are the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as antropology, archeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and the natural sciences.”*

Berdasarkan pengertian tersebut, IPS merupakan mata pelajaran yang terintegrasi atau terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan sehingga dapat mengembangkan kemampuan menjadi warga negara yang baik. IPS di sekolah merupakan mata pelajaran yang memadukan secara sistematis disiplin-disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, sama seperti serasinya ilmu humaniora, matematika, dan ilmu alam.

Trianto (2010 : 171) mengemukakan IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang dirumuskan atas dasar kenyataan dan fenomena sosial dan diwujudkan dalam suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial. IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial.

Menurut Supardi (2011 : 182) pendidikan IPS lebih menekankan pada keterampilan yang harus dimiliki siswa dalam memecahkan masalah, baik masalah yang ada di lingkup diri sendiri sampai masalah yang kompleks sekalipun. Intinya, pendidikan IPS ini lebih difokuskan untuk memberi bekal keterampilan memecahkan masalah yang dihadapi oleh siswa. Berdasar beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan IPS di sekolah merupakan mata pelajaran terpadu atau terintegrasi dari beberapa disiplin ilmu sosial dan humaniora serta fokus pada keterampilan diri siswa agar menjadi warga negara yang baik dan mampu menyelesaikan masalah di lingkungannya.

Tujuan pembelajaran IPS Terpadu pada tingkat SMP/MTs sendiri adalah

1. Mengembangkan pengetahuan dasar kesosiologi, kegeografian, keekonomian, dan kesejarahan.
2. Mengembangkan kemampuan berpikir inquiri, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial.
3. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan.
4. Meningkatkan kemampuan berkompetisi dan bekerja sama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional. (*Sumber: <http://repository.library.uksw.edu>*)

Pembelajaran IPS Terpadu menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung, karena sangat berkaitan dengan kegiatan nyata sehari-hari. Karena itu, guru perlu membantu siswa untuk mengembangkan sejumlah keterampilan proses supaya siswa mampu mengerti dan memahami keadaan sekitar. Dengan demikian, siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran IPS Terpadu tersebut bagi diri serta masyarakatnya. Tetapi, siswa SMP umumnya menganggap pelajaran IPS Terpadu kurang menarik karena sering disajikan

dalam bentuk yang abstrak, dan lebih cenderung bersifat hafalan, sehingga siswa kurang berminat untuk mengikuti pelajaran IPS Terpadu.

Berdasarkan karakteristik pembelajaran IPS Terpadu tersebut, maka guru harus kreatif dan inovatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran berlangsung efektif. Para pendidik dituntut pula untuk kreatif guna meningkatkan mutu pembelajaran. Mengantisipasi hal tersebut, guru seyogyanya mulai menyadari pentingnya aspek media untuk menunjang proses pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran berbasis *camtasia studio* dan pembelajaran berbasis portofolio.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas maka belajar IPS Terpadu adalah hasil yang diperoleh siswa dalam bentuk konkret yang dicapai setelah mengikuti pembelajaran IPS Terpadu selama kurun waktu tertentu.

3. Kecerdasan Adversitas

Adversity quotient atau bisa disingkat AQ, dikembangkan pertama kali oleh Paul G. Stoltz. Seorang konsultan yang sangat terkenal dalam topik-topik kepemimpinan di dunia kerja dan dunia pendidikan berbasis *skill*. Ia menganggap bahwa IQ dan EQ tidaklah cukup untuk mencapai kesuksesan seseorang, karena ada faktor lain berupa motivasi dan dorongan dari dalam, serta sikap pantang menyerah. Faktor itu disebut *adversity quotient* (Stoltz, 2000 : 16). Secara ringkas Stoltz mendefinisikan AQ sebagai kecerdasan yang dimiliki seseorang dalam menghadapi kesulitan, hambatan dan mampu untuk mengatasinya. *Adversity Quotient* juga merupakan kemampuan individu untuk menggerakkan tujuan hidup ke depan, dan AQ juga suatu

ukuran untuk mengetahui respons anda terhadap kesulitan. Jika seseorang memiliki *adversity quotient* yang tinggi akan menjadikan seseorang memiliki kegigihan dalam hidup dan tidak mudah menyerah Stoltz (2000 : 8). Senada dengan pendapat di atas, Rafy Sapuri (2009:186) mengungkapkan bahwa *Adversity quotient* (AQ) dapat disebut dengan kecerdasan adversitas, atau kecerdasan mengubah kesulitan, tantangan dan hambatan menjadi sebuah peluang yang besar. *Adversity Quotient* adalah pengetahuan baru untuk memahami dan meningkatkan kesuksesan. *Adversity Quotient* adalah tolak ukur untuk mengetahui kadar respons terhadap kesulitan dan merupakan peralatan praktis untuk memperbaiki respons-respons terhadap kesulitan.

Menurut Miarti (2016 : 20-21) *Adversity Quotient* merupakan sebuah alat ukur yang akan menentukan beberapa kondisi kontradiktif dalam diri seseorang tersebut. Kondisi kontradiktif tersebut adalah pilihan. Bagi mereka yang berharap sukses maka sikap-sikap positiflah yang pasti diambil. Sebaliknya bagi mereka yang tidak ber-*azzam* untuk berhasil, sangat wajar jika kemudian hanya berkuat pada kondisi statis, tidak mau bergerak, cepat merasa puas dan hanya mampu berdiam diri ketika menghadapi kegagalan. Menurut Stoltz dalam Puspitasari, (2013 : 303) *adversity quotient* berasal dari kata *adversity* yang berarti suatu keadaan yang sulit dengan tingkatan-tingkatannya dan *quotient* yang berarti kemampuan atau ukuran yang menunjukkan derajat atau tingkat seberapa tangguh seseorang dalam menghadapi masalah. *Adversity quotient* merupakan suatu istilah untuk menjelaskan adanya komponen yang berfungsi sebagai optimalisasi potensi-potensi dan pengembangan diri manusia. *Adversity quotient* dapat diartikan

sebagai kemampuan seseorang dalam menghadapi sebuah kesulitan atau hambatan sehingga ia mampu keluar atau memanajemen kesulitan atau hambatan tersebut menjadi sebuah keberhasilan.

Berdasarkan defenisi diatas, maka dapat menjelaskan bahwa *adversity quotient* adalah kecerdasan dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah dan suatu ketangguhan yang dimiliki seseorang untuk mengatasi kesulitan atau hambatan, sehingga dari kesulitan ataupun hambatan yang dilalui, bisa menjadi sebuah peluang dengan *adversity quotient* yang dimiliki.

Setiap individu memiliki tingkat kecerdasan adversitas yang berbeda-beda. Stoltz mengibaratkan perjalanan hidup setiap individu sebagai suatu kegiatan pendakian menuju puncak gunung. Dalam Stoltz (2000 : 8) Stoltz menjelaskan perjalanan pendakian terdapat 3 tipe/golongan orang, yaitu:

1. *Quitters* (Mereka yang Berhenti)

Tak diragukan lagi, ada banyak orang yang memilih untuk keluar, menghindari kewajiban, mundur, dan berhenti. Mereka disebut *Quitter* atau orang-orang yang berhenti. Mereka menghentikan pendakian. Mereka menolak kesempatan yang diberikan oleh gunung. Mereka mengabaikan, menutupi, atau meninggalkan dorongan inti yang manusiawi untuk mendaki dan demikian juga meninggalkan banyak hal yang ditawarkan oleh kehidupan.

2. *Campers* (Mereka yang Berkemah)

Kelompok yang kedua adalah *Campers* atau orang-orang yang berkemah. Mereka pergi tidak seberapa jauh, lalu berkata “Sejauh ini sajalah saya mampu mendaki (atau ingin mendaki).” Karena bosan, mereka mengakhiri pendakiannya dan mencari tempat datar yang rata dan nyaman sebagai tempat bersembunyi dari situasi yang tidak bersahabat. Mereka memilih untuk menghabiskan sisa-sisa hidup mereka dengan duduk disitu. Pendakian yang tidak selesai itu oleh sementara orang dianggap sebagai “kesuksesan”. Namun demikian, meskipun *Campers* telah berhasil mencapai tempat perkemahan, mereka tidak mungkin mempertahankan keberhasilan itu tanpa melanjutkan pendakiannya. Karena, yang dimaksud dengan pendakian adalah pertumbuhan dan perbaikan seumur hidup pada diri seseorang.

3. *Climbers* (Para Pendaki)

Climbers atau si pendaki adalah sebutan untuk orang yang seumur hidup membaktikan dirinya pada pendakian. Tanpa menghiraukan latar belakang, keuntungan atau kerugian, nasib baik atau nasib buruk, dia terus mendaki. *Climbers* adalah pemikir yang selalu memikirkan kemungkinan-kemungkinan dan tidak pernah membiarkan umur, jenis kelamin, ras, cact fisik atau mental, atau hambatan lainnya menghalangi pendakiannya.

Stoltz berpendapat bahwa individu yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi akan mengarahkan segala potensi yang dimilikinya untuk meraih “kesuksesan”, mereka selalu termotivasi untuk terus berusaha menemukan peluang-peluang baru. Mereka akan memaksimalkan kemampuannya untuk mengerjakan tugas dan tanggung jawabnya, termasuk mencari informasi serta memanfaatkan setiap peluang yang tersedia. Semakin besar kecerdasan adversitas yang dimiliki seseorang, maka ia akan semakin kuat untuk bertahan menghadapi kesulitan dan terus berkembang dengan mengaktualisasikan seluruh potensi.

Menurut Soltz (2000 : 140) terdapat 4 dimensi yang terdapat dalam *adversity quotient* yang disingkat dengan CO₂RE yaitu:

1. C = *Control* (pengendalian diri)

Dengan kendali yang diri yang kuat siswa dapat mengontrol emosi dan mampu mengolah setiap permasalahan yang dihadapi dengan baik. Individu dengan AQ tinggi cenderung melakukan pendakian dan relatif kebal terhadap ketidakberdayaan, sementara orang dengan AQ lebih rendah cenderung berhenti (*quitters*) ataupun berkemah (*campers*).

2. O₂ = *Origin and Ownership* (asal-usul dan pengakuan diri)

Seorang individu dengan tingkat AQ tinggi cenderung melihat dengan jujur akar permasalahan/asal-usul masalah dan tidak menyalahkan orang lain atas kesulitan tersebut. Dengan mengakui dan mencari tahu terjadinya sebuah kesulitan individu akan lebih termotivasi untuk mencari jalan keluar terhadap kesulitan tersebut.

3. R = *Reach* (Jangkauan)

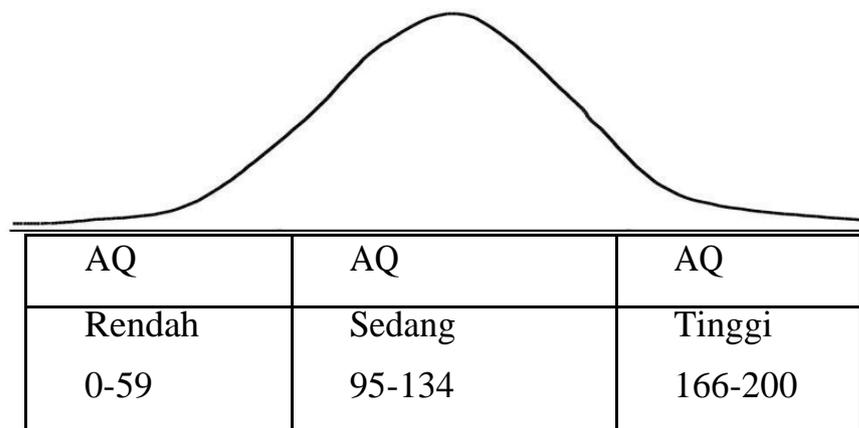
Individu yang memiliki AQ tinggi cenderung bervisi kedepan. Mereka yang bervisi masa depan akan membatasi masalah yang dihadapi sehingga

tidak merambah ke bidang lain, dengan kemampuan tersebut mereka akan mampu menjangkau masalahnya dan akan lebih mudah mendapatkan jalan keluar untuk penyelesaian masalah yang dihadapi.

4. E = *Endurance* (Daya tahan)

Daya tahan yang kuat membuat individu lebih tegar, berani dan lebih yakin untuk menyelesaikan persoalan yang dihadapinya. Daya tahan yang tinggi berpengaruh langsung terhadap motivasi untuk segera menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Gambar 3. Distribusi Normal Skor *Adversity Quotient* Berdasarkan Basis Norma Lebih dari 7. 500 Responden



Kisaran distribusi nilai perolehan AQ sebagai berikut.

1. 166-200: apabila keseluruhan AQ anda berada dalam kisaran ini, anda mungkin mempunyai kemampuan untuk menghadapi kesulitan yang berat dan terus melaju ke atas dalam hidup anda.
2. 135-165: apabila AQ anda dalam kisaran ini, anda mungkin sudah cukup bertahan menembus tantangan-tantangan dan memanfaatkan sebagian besar potensi anda yang berkembang setiap harinya.
3. 95-134: biasanya anda lumayan baik dalam menempuh liku-liku hidup sepanjang segala sesuatunya yang tidak perlu akibt kemunduran-kemunduran atau mungkin lebih menjadi kecil hati dengan menumpuknya beban frustrasi dan tantangan hidup.
4. 60-94: anda cenderung kurang memanfaatkan potensi yang anda miliki. Kesulitan dapat menimbulkan kerugian yang besar yang tidak perlu dan membuat anda menjadi semakin sulit melakukan pendakian. Anda bisa berjuang melawan keputus-asaan dan ketidakberdayaan.
5. 59 ke bawah: apabila AQ anda dalam kisaran ini kemungkinan and mengalami penderitaan yang tidak perlu dalam sejumlah hal. Stoltz (2000 : 138)

B. Penelitian yang Relevan

Untuk membandingkan hasil penelitian penulis dengan penelitian terdahulu maka dibawah ini penulis akan menuliskan beberapa penelitian yang relevan yang ada kaitannya dengan pokok masalah :

Tabel 5. Penelitian yang Relevan

Tahun 1	Nama 2	Judul Penelitian 3	Hasil Penelitian 4	Kesimpulan Penelitian 5
2014	Levina Rizki Narulita	Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu dengan Menggunakan Media Pembelajaran ICT (Information And Communication Technology) dan Media Pembelajaran Grafis dengan Memperhatikan Kemampuan Awal pada Siswa Kelas VIII SMP Kartikatama Metro Tahun Pelajaran 2013/2014	Hasil penelitian menunjukkan F_{hitung} 7,001 dan F_{tabel} 3,315 terdapat perbedaan hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang pembelajarannya menggunakan media ICT dengan media grafis.	Terdapat perbedaan hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang pembelajarannya menggunakan media ICT dengan media grafis.
2015	Yuni Indriyani, Dadang Dahlan,	Penerapan model pembelajaran berbasis portofolio pada	Rata-rata hasil belajar pada kelompok siswa yang	Dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar dengan memberikan

Tabel 5 Lanjutan

	Ani Pinyani	mata pelajaran ekonomi.	memperoleh perlakuan tinggi ($\Delta x = 9,09$) dibandingkan kelompok control atau siswa yang belajar secara konvensional ($\Delta y = 5,57$). Hasil uji-t menunjukkan bahwa thitung $7,50 > t_{tabel} = 2,05$.	berupa perlakuan pembelajaran berbasis portofolio memberikan perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar dibandingkan dengan prose belajar konvensional.
2015	Ardan Sahrul Saehana & Darsikin	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas Viii	Beberapa Komentar Siswa Yang Ditulis Dalam Angket Maupun Informasi Lisan Yang Disampaikan Menunjukkan Bahwa Mereka Sangat Berminat Dan Termotivasi Untuk Belajar. Hal Ini Juga Didukung Oleh Adanya Peningkatan Nilai Ratarata Yang Diperoleh Siswa Setelah Uji Coba Media Tersebut Sebesar 32,34 Dengan Gain $\langle G \rangle$ Sebesar 0,57.	Berdasarkan Hasil Penelitian Dan Pembahasan Dapat Disimpulkan Bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Yang Dikembangkan Dengan Menggunakan Macromedia Flash 8 Dan Model Pengembangan Borg Dan Gall Telah Layak Digunakan Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep.

Tabel 5 Lanjutan

2015	Endah Dwi Anggraini I Komang Winatha Tedi Rusman	Pengaruh Efikasi Diri, Kecerdasan Adversitas, Motiivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar	Diperoleh t hitung untuk efikasi diri sebesar 14,305 > t tabel sebesar 1,980 (hasil intervolasi) dan probabilitasnya (sig.) ternyata $0.000 < 0.05$ hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan kata lain, efikasi diri berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar ekonomi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ada pengaruh yang positif dan signifikan efikasi diri terhadap hasil belajar ekonomi kelas XI IPS SMA YP UNILA Bandar Lampung Tahun pelajaran 2015/2016. 2. Ada pengaruh positif dan signifikan kecerdasan adversitas terhadap hasil belajar ekonomi kelas XI IPS SMA YP UNILA Bandar Lampung Tahun pelajaran 2015/2016. 3. Ada pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi kelas XI IPS SMA SMA YP UNILA Bandar Lampung Tahun pelajaran 2015/2016. 4. Ada pengaruh positif dan signifikan efikasi diri, kecerdasan adversitas, dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi kelas XI IPS SMA YP UNILA Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.
2016	Mashita Al Arham	Perbandingan penggunaan media berbasis <i>camtasia studio</i>	Hasil penelitian yang diperoleh pada kedua kelompok	Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dari penggunaan media pembelajaran

Tabel 5 Lanjutan

		<p>dan media <i>powerpoint</i> terhadap hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan system pencernaan kelas XI SMA Negeri 8 Makassar</p>	<p>tersebut melalui analisis statistik deskriptif, rata-rata hasil belajar biologi menggunakan media pembelajaran <i>camtasia studio</i> sebesar = 94 sedangkan rata-rata hasil belajar biologi kelompok yang menggunakan media <i>powerpoint</i> sebesar = 79. Hasil analisis inferensial data menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh $t_{hitung} 0,557 < t_{tabel} 2,000$ dan signifikansi ($0,000 < 0,05$).</p>	<p><i>Camtasia studio</i> terhadap hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan system pencernaan kelas XI IPA SMA Negeri 8 Makassar.</p>
2016	Ewan Mohd Matore dan Ahmad Zamri Khairani	<p><i>Correlation between Adversity Quotient (AQ) with IQ, EQ and SQ Among Polytechnic Students Using Rasch Model</i></p>	<p>Penelitian ini menunjukkan hubungan korelasi AQ positif sedang dengan EQ ($r = 0,519$, $p = .000$, $N = 1845$) dan</p>	<p>Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan untuk menghubungkan kecerdasan dengan data interval menggunakan model Rasch. Ini juga menunjukkan upaya</p>

Tabel 5 Lanjutan

			<p>AQ dengan SQ ($r = 0,485$, $p = .000$, $N = 1845$). Selain itu, ada korelasi positif yang sangat lemah ($r = 0,019$, $p = 0,408$, $n = 1845$) antara AQ dengan IQ siswa politeknik di Malaysia.</p>	<p>untuk mengeksplorasi potensi AQ dalam memberdayakan siswa dengan jenis kecerdasan lain untuk siswa politeknik di Malaysia. Ini memberikan rekomendasi yang bagus dimana AQ dapat menjadi prediktor yang kuat untuk meningkatkan EQ dan SQ dalam meningkatkan kinerja siswa</p>
2017	Defika Putri Nastiti	<p>Perbandingan kemampuan berpikir analitis antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe means-ends analysis dan rotating trio exchange dengan memerhatikan kecerdasan adversitas pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X MAN 1 Bandar Lampung TP 2016/2017.</p>	<p>1. Ada perbedaan kemampuan berpikir analitis antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Means-Ends Analysis dengan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Rotating Trio Exchange pada mata pelajaran ekonomi</p> <p>2. Kemampuan berpikir</p>	<p>1. Adanya perbedaan kedua model dengan kata lain, bahwa perbedaan hasil kemampuan berpikir analitis siswa dapat terjadi karena adanya penggunaan model pembelajaran yang berbeda untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.</p> <p>2. Kemampuan berpikir analitis siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Means-Ends Analysis lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran Rotating Trio Exchange bagi siswa</p>

Tabel 5 Lanjutan

			<p>analitis siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran <i>Means-Ends Analysis</i> lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran <i>Rotating Trio Exchange</i> bagi siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi pada mata pelajaran ekonomi.</p> <p>3. Kemampuan berpikir analitis siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran <i>Rotating Trio Exchange</i> lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran</p>	<p>yang memiliki</p> <p>3. tinggi pada mata pelajaran ekonomi. Hal ini dapat buktikan setelah dilakukan pengujian hipotesis yang menyatakan kemampuan berpikir analitis pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi menggunakan model pembelajaran <i>Means-Ends Analysis</i> hasilnya lebih baik dibandingkan <i>Rotating Trio Exchange</i>.</p> <p>4. setelah dilakukan pengujian hipotesis yang menyatakan kemampuan berpikir kritis pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah menggunakan model pembelajaran <i>Rotating Trio Exchange</i> hasilnya lebih baik dibandingkan <i>Means-Ends Analysis</i>.</p> <p>5. Setelah dilakukan pengujian hipotesis yang menyatakan ada pengaruh bersama atau <i>joint effect</i> antara model pembelajaran dengan kecerdasan adversitas terhadap kemampuan</p>
--	--	--	---	---

Tabel 5 Lanjutan

			<p><i>Means-Ends Analysis</i> siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah pada mata pelajaran ekonomi.</p> <p>4. Ada interaksi antara penggunaan model pembelajaran dengan kecerdasan adversitas terhadap kemampuan berpikir analitis.</p>	berpikir kritis siswa.
2018	Tria Yanuariska	Pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual dengan dilengkapi LKPD terhadap hasil belajar mata pelajaran geografi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Seputih Raman Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar Geografi pada siswa kelas XI IPS 3 ketika menggunakan media Audio Visual.	Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar (post test) siswa ketika diajar menggunakan metode ceramah dengan siswa ketika diajar menggunakan media audio visual dengan dilengkapi LKPD. Hal ini dibuktikan dari hasil uji beda rata-rata hasil belajar post test pada siswa ketika menggunakan audio visual dengan dilengkapi LKPD lebih tinggi dibandingkan

Tabel 5 Lanjutan

				dengan ketika diajar menggunakan metode belajar mereka seperti biasanya yaitu metode ceramah. Penggunaan media audio visual dengan dilengkapi LKPD meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Budaya Nasional dan Interaksi Global.
--	--	--	--	---

C. Kerangka Pikir

Tujuan akhir yang diharapkan oleh siswa dan guru dalam proses belajar mengajar selain adanya perubahan tingkah laku dan penambahan pengetahuan adalah tercapainya prestasi belajar yang optimal. Akan tetapi, usaha untuk mencapai ataupun meningkatkan prestasi belajar yang optimal tidak selalu mudah. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa menentukan tinggi rendahnya mutu pendidikan. Ada banyak faktor yang berhubungan erat dengan keberhasilan proses belajar siswa yaitu faktor-faktor yang apabila difungsikan sebagai mana mestinya dapat menjadi faktor-faktor untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan diketahui sebagian besar pencapaian prestasi belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari banyaknya hasil belajar siswa yang masih dibawah KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 70. Hal ini di duga karena kurang efektifnya penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS

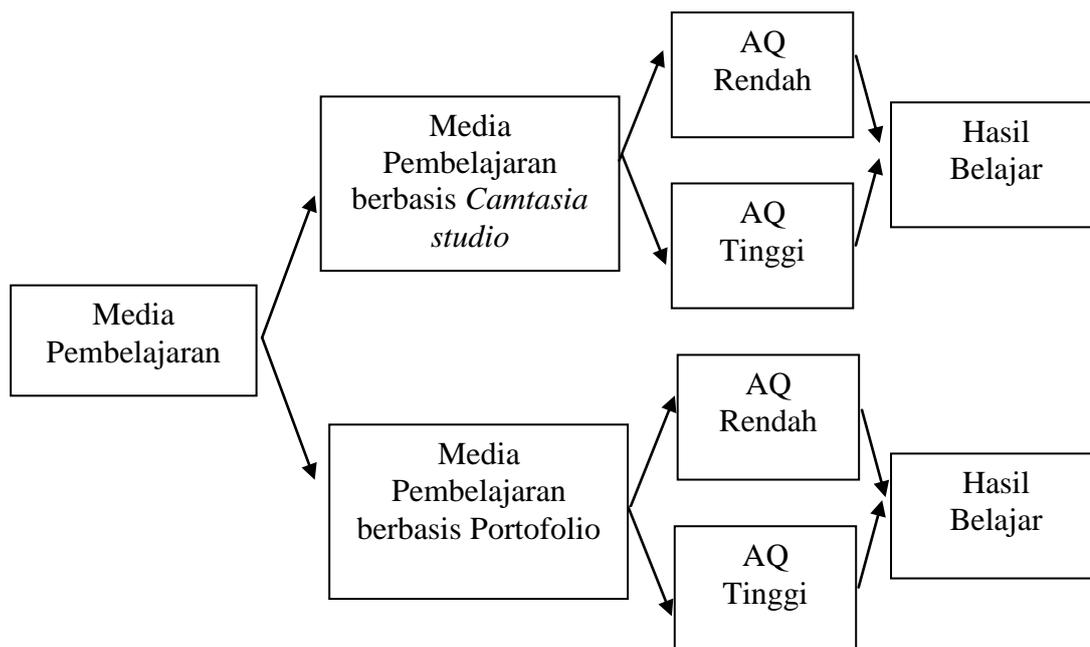
Terpadu. Seperti yang dikemukakan oleh Gagne dalam Sadiman (2007 : 6) bahwa, "media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar". Dengan menggunakan media siswa akan lebih banyak belajar karena media tidak hanya disajikan dengan stimulus pandang atau dengar saja. Menurut Baugh dalam Arsyad (2011 : 10) kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lainnya lagi dengan indera lainnya. Sementara itu, Dale memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12%.

Keberhasilan siswa dalam belajar ditentukan banyak faktor, di antaranya penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi hal tersebut. Perbedaan gaya belajar, minat, inteligensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu dan diatasi dengan pemanfaatan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal bila seorang guru tepat dalam menerapkan media pembelajaran dalam proses belajar. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa.

Mengukur hasil belajar siswa juga berpengaruh pada media pembelajaran yang tepat untuk mengoptimalkan dan meningkatkan kemampuan pemcahan

masalah siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih menarik, mengedepankan partisipasi serta keaktifan siswa. Selain itu hal penting lain yang selama ini kurang diperhatikan oleh guru saat pembelajaran ialah kecerdasan adversitas siswanya sesuai dengan pendapat Stoltz dalam Miarti (2016 : 3) kecerdasan adversitas yaitu kemampuan individu yang menggerakkan tujuan hidup ke depan, dan AQ juga suatu ukuran untuk mengetahui respons anda terhadap kesulitan. Jika seseorang memiliki kecerdasan adversitas yang tinggi akan menjadikan seseorang memiliki kegigihan dalam hidup dan tidak mudah menyerah. Selanjutnya, Carol Dweck membuktikan bahwa anak-anak dengan respon-respon yang pesimistis terhadap kesulitan tidak akan banyak belajar dan berprestasi jika dibandingkan dengan anak-anak yang memiliki pola-pola yang lebih optimistis.

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat, dimana variabel bebasnya adalah media pembelajaran berbasis *camtasia studio* dan media pembelajaran berbasis portofolio, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS Terpadu siswa. Hubungan antara variabel tersebut maka dapat digambarkan paradigma penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 4. Paradigma Penelitian

D. Anggapan Dasar Hipotesis

Anggapan dasar penelitian ini, yaitu:

1. Seluruh siswa kelas VIII semester ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019 yang menjadi subjek penelitian mempunyai kemampuan akademis yang relatif sama dalam mata pelajaran IPS Terpadu.
2. Kelas yang diberi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *camtasia studio* dan kelas yang diberi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis portofolio, diajar oleh guru yang sama.
3. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar IPS Terpadu siswa selain media pembelajaran berbasis *camtasia studio* dan media pembelajaran berbasis portofolio, diabaikan.

E. Hipotesis

Penelitian ini mengajukan hipotesis sebagai berikut :

1. Ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis *camtasia studio* dengan media pembelajaran berbasis portofolio pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019.
2. Hasil belajar IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis *camtasia studio* lebih tinggi daripada media pembelajaran portofolio kelas pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi.
3. Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran portofolio kelas lebih tinggi daripada media pembelajaran *camtasia studio* pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah.
4. Ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan kecerdasan adversitas siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

III. METEDEOLOGI PENELITIAN

A. Metedeologi Penelitian

Berdasarkan tingkat eksplantasinya, penelitian ini tergolong penelitian komperatif dengan pendekatan eskperimen semu (quasi eksperimental design). Penelitian komperatif adalah suatu penelitian yang bersifat membandingkan. Menguji hipotesis komperatif berarti menguji parameter populasi yang berbentuk perbandingan (Sugiyono, 2017 : 115). Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu mengetahui perbedaan suatu variabel, yaitu hasil belajar IPS Terpadu dengan perlakuan yang berbeda.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan eksperimen yaitu suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terpembaning secara ketat (Sugiyono, 2017 : 7). Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dibidang pendidikan sehingga dapat didefinisikan kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan, tindakan, *treatment* pendidikan terhadap tingkah laku siswa atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan iru dibandingkan tindakan lain. Berdasarkan hal tersebut maka tujuan umum

penelitian eksperimen adalah untuk meneliti pengaruh dari suatu perlakuan tertentu terhadap gejala suatu kelompok tertentu dibandingkan dengan kelompok lain yang menggunakan perlakuan yang berbeda.

Metode eksperimen yang digunakan adalah metode eksperimen semu (*quasi experimental design*). Penelitian quasi eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu. Bentuk penelitian ini banyak digunakan dibidang ilmu pendidikan atau penelitian lain dengan subjek yang diteliti adalah manusia dalam Sukardi (2009 : 16).

1. Desain Eksperimen

Penelitian ini bersifat eksperimental semu (quasi eksperimental desain) dengan pola *treatment by level design* penelitian kuasi eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu, namun pada variabel moderator (sikap terhadap mata pelajaran) digunakan pola *treatment by level design* karena dalam hal ini hanya model pembelajaran yang diberi perlakuan terhadap hasil belajar. Bentuk penelitian ini banyak di gunakan dibidang ilmu pendidikan atau penelitian lain dengan subjek yang diteliti adalah manusia. (Sukardi, 2009 : 16)

Desain penelitian digambarkan sebagai berikut :

Tabel. 6 Desain Eksperimen

Media Pembelajaran	Kelas Eksperimen	Kelas Pembanding
	Kecerdasan Adversitas	Media Berbasis Camtasia Studio
<i>Tinggi</i>	Hasil Belajar IPS Terpadu	Hasil Belajar IPS Terpadu
<i>Rendah</i>	Hasil Belajar IPS Terpadu	Hasil Belajar IPS Terpadu

Penelitian ini membandingkan keefektifan dua media pembelajaran yaitu media berbasis camtasia studio dan media berbasis portofolio terhadap hasil belajar IPS Terpadu di kelas eksperimen yakni kelas VIII D dan kelas pembanding yakni kelas VIII F dengan keyakinan bahwa kedua media pembelajaran ini mempunyai pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar dengan memperhatikan kemampuan awal yang dimiliki setiap siswa pada dua kelas tersebut.

2. Prosedur Eksperimen

Penelitian ini terdiri dari dua tahap, yaitu pra penelitian dan pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari tahap tersebut sebagai berikut :

a. Persiapan

Kegiatan yang dilakukan pada pra penelitian adalah :

- 1) Membuat izin penelitian ke sekolah.
- 2) Mengadakan observasi ke sekolah tempat diadakan penelitian, untuk mendapatkan informasi tentang keadaan kelas yang akan diteliti.
- 3) Menetapkan sampel penelitian untuk kelas eksperimen dan kelas pembanding.
- 4) Membuat instrument soal pre test berupa soal pilihan ganda.
- 5) Membuat media pembelajaran tentang materi yang akan diajarkan.
- 6) Membuat perangkat pembelajaran terdiri dari Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 7) Membuat instrument evaluasi yaitu soal *post test* berupa soal pilihan ganda.

b. Pelaksanaan Eksperimen

Mengadakan kegiatan pembelajaran menerapkan pembelajaran menggunakan media berbasis camtasia studio untuk kelas eksperimen dan pembelajaran menggunakan media berbasis portofolio untuk kelas control.

1. Kelas Eksperimen

Tabel 7. Prosedur Pelaksanaan Kelas Eksperimen Penelitian Berdasarkan Lesson Study

Fase	Uraian Kegiatan	Teknis Kegiatan
1. Persiapan (Plan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan kajian deduktif mengenai permasalahan pendidikan. 2. Menentukan identifikasi masalah 3. Mencari literature berdasarkan variabel yang akan diteliti, penelitian terdahulu, definisi operasional dan definisi konseptual. 4. Mencari literature berdasarkan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat Opini secara deduktif mengenai permasalahan pendidikan. (Latar Belakang Masalah) 2. Hasil identifikasi masalah diantaranya adalah hasil belajar siswa yang masih rendah, penggunaan media yang belum massif, pembelajaran masih konvensional, kurang partisipasi aktif, kurangnya kesadaran siswa dalam menerapkan <i>student oriented</i> dalam dirinya. 3. Menggali teori terkait media pembelajaran , hasil belajar dan kecerdasan adversitas. 4. Menggali teori terkait media pembelajaran , hasil belajar dan

Tabel 7 Lanjutan

	<p>variabel yang terdahulu, definisi akan diteliti, penelitian operasional dan definisi konseptual.</p>	kecerdasan adversitas.
	5. Menentukan teknik pengambilan sampel, jumlah populasi dan sampel penelitian.	5. Teknik pengambilan sampel yaitu <i>Cluster Random Sampling</i> , jumlah populasi sebanyak 180 siswa, dan sampel yang diambil adalah dua kelas.
	6. Menentukan sampel yang akan menjadi kelas eksperimen dan kelas control.	6. Kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas VIII E dan kelas control dalam penelitian ini adalah kelas VIII F.
	7. Menentukan penggunaan media pembelajaran untuk kelas eksperimen dan kelas control.	7. Media pembelajaran berbasis <i>camtasia studio</i> (X1) untuk kelas eksperimen dan media pembelajaran berbasis portofolio (X2) untuk kelas control.
	8. Merencanakan pembuatan instrument penelitian	8. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan untuk mengujinya digunakan uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya beda.
2. Pelaksanaan (Do)	1. Tahap penerapan media pembelajaran pada kelas eksperimen.	1. Kelas eksperimen menerapkan media pembelajaran berbasis <i>camtasia studio</i> .

Tabel 7 Lanjutan

	<p>2.3 Penutup</p> <p>2.4 Pengumpulan data kasar</p>	<p>7) <i>camtasia studio</i> dan kombinasi ulasan materi oleh guru.</p> <p>8) Guru meminta siswa unutup mengerjakan soal yang diberikan lalu mengumpulkannya.</p> <p>9) Guru membahas dan memeriksa hasil pekerjaan siswa dan membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas.</p> <p>10) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum jelas.</p> <p>11) Sebagai bentuk evaluasi, guru memberikan video pembelajaran untuk menjadi bahan ajar acuan dirumah.</p> <p>Penutup Guru mengadakan tes akhir (<i>post- test</i>) sebanyak 35 soal pilihan ganda mengenai materi yang telah dipelajari.</p> <p>1. Mengumpulkan data nilai asli siswa yang diperoleh dari kegiatan <i>post test</i> pada mata pelajaran IPS Terpadu.</p> <p>2. Input data hasil belajar IPS Terpadu sesuai dengan model pembelajaran yang diterapka pada kelas</p>
--	---	--

Tabel 7 Lanjutan

		<p>eksperimen dan kelas control.</p> <p>3. Uji persyaratan analisis data dilakukan dengan menggunakan uji normalitas dan homogenitas, teknik analisis data dengan menggunakan analisis data dengan menggunakan analisis varian dua jalur jalur, uji T-test dua sampel independen, dan pengujian hipotesis.</p>
3. Evaluasi Check and action	Interpretasi hasil, pembahasa, kesimpulan dan pembuatan laporan.	<p>1. Menjelaskan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan dari hasil penelitian.</p> <p>2. Membuat laporan penelitian komprehensif terkait hasil penelitian secara sistematis yang akan diwujudkan dalam bentuk skripsi.</p> <p>3. Penelitian ini akan dilakukan selama lima kali pertemuan untuk setiap kelas control dan kelas eksperimen yaitu kelas VIII E dan VIII F SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung.</p>

2. Kelas Kontrol

Tabel 8. Prosedur Pelaksanaan Kelas Kontrol Penelitian Berdasarkan Lesson Study

Fase	Uraian Kegiatan	Teknis Kegiatan
1. Persiapan (Plan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan kajian deduktif mengenai permasalahan pendidikan. 2. Menentukan identifikasi masalah 3. Mencari literature berdasarkan variabel yang akan diteliti, penelitian terdahulu, definisi operasional dan definisi konseptual. 4. Menentukan teknik pengambilan sampel, jumlah populasi dan sampel penelitian. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat Opini secara deduktif mengenai permasalahan pendidikan. (Latar Belakang Masalah) 2. Hasil identifikasi masalah diantaranya adalah hasil belajar siswa yang masih rendah, penggunaan media yang belum masif, pembelajaran masih konvensional, kurang partisipasi aktif, kurangnya kesadaran siswa dalam menerapkan <i>student oriented</i> dalam dirinya. 3. Menggali teori terkait media pembelajaran , hasil belajar dan kecerdasan adversitas. 4. Teknik pengambilan sampel yaitu <i>Cluster Random Sampling</i>, jumlah populasi sebanyak 180 siswa, dan sampel yang diambil adalah dua kelas.

Tabel 8 Lanjutan

	<p>5. Menentukan sampel yang akan menjadi kelas eksperimen dan kelas control.</p> <p>6. Menentukan penggunaan media pembelajaran untuk kelas eksperimen dan kelas control.</p> <p>7. Merencanakan pembuatan instrument penelitian</p> <p>8. Menentukan hipotesis penelitian.</p>	<p>5. Kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas VIII E dan kelas control dalam penelitian ini adalah kelas VIII F.</p> <p>6. Media pembelajaran berbasis <i>camtasia studio</i> (X1) untuk kelas eksperimen dan media pembelajaran berbasis portofolio (X2) untuk kelas control.</p> <p>7. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan untuk mengujinya digunakan uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya beda.</p> <p>8. Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini yaitu empat hipotesis.</p>
2. Pelaksanaan (Do)	<p>1. Tahap penerapan media pembelajaran pada kelas eksperimen.</p> <p>2. Tahap kegiatan pembelajaran 2.1 Pendahuluan</p>	<p>1. Kelas eksperimen menerapkan media pembelajaran berbasis <i>camtasia studio</i>.</p> <p>a. Pendahuluan 1) Guru membacakan Standar Kompetensi</p>

Tabel 8 Lanjutan

	2.2 Kegiatan Inti	<p>(SK), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2) Guru memberikan motivasi kepada siswa. 3) Guru menggali pengetahuan siswa dengan mengajukan pertanyaan. <p>b. Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan. 2) Guru melaksanakan diskusi kelompok. 3) Hasil diskusi siswa disalurkan melalui karya di kertas kerja media berbasis portofolio. 4) Guru meminta siswa untuk memaparkan hasil diskusi mereka. 5) Untuk merefleksikan hasil karya siswa ditempel di dinding-dinding kelas. 6) Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal yang diberikan lalu mengumpulkannya. 7) Guru membahas dan memeriksa hasil pekerjaan siswa dan membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas. 8) Guru memberikan kesempatan kepada
--	-------------------	--

Tabel 8. Lanjutan

	2.3 Penutup	<p>siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum jelas.</p> <p>c. Penutup</p> <p>Guru mengadakan tes akhir (post- test) sebanyak 40 soal pilihan ganda mengenai materi yang telah dipelajari.</p>
	2.4 Pengumpulan data kasar	<p>1) Mengumpulkan data nilai asli siswa yang diperoleh dari kegiatan post test pada mata pelajaran IPS Terpadu.</p> <p>2) Input data hasil belajar IPS Terpadu dengan model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen dan kelas control.</p> <p>3) Uji persyaratan analisis data dilakukan dengan menggunakan uji normalitas dan homogenitas, teknik analisis data dengan menggunakan analisis data dengan menggunakan analisis varian dua jalur jalur, uji T-test dua sampel independen, dan pengujian hipotesis.</p>

Tabel 8. Lanjutan

3. Evaluasi	<p>Check and action</p> <p>Interpretasi hasil, pembahasa, kesimpulan dan pembuatan laporan.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan dari hasil penelitian. 2. Membuat laporan penelitian komprehensif terkait hasil penelitian secara sistematis yang akan diwujudkan dalam bentuk skripsi. 3. Penelitian ini akan dilakukan selama lima kali pertemuan untuk setiap kelas control dan kelas eksperimen yaitu kelas VIII E dan VIII F SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung.
-------------	---	--

B. Populasi dan Sampel

A. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 180 siswa.

B. Sampel

Pengambilan sampel dilakukan cluster random sampling, yaitu cara atau teknik pengambilan sampel secara random dalam bentuk kelompok bukan individu (Sudjarwo 2009 : 273). Atau dengan kata lain sampel acak sederhana dimana setiap unit terdiri dari populasi sebanyak 5 kelas diambil 2 kelas dengan teknik *cluster random sampling*, yaitu dengan

cara mengundi 5 kelas untuk mendapatkan kelas untuk mendapatkan kelas eksperimen dan kelas pembandingan. Hasil teknik ini diperoleh kelas VIII E dan VIII F sebagai sampel, kemudian kelas VIII E dan kelas VIII F diundi untuk menentukan kelas yang menggunakan media pembelajaran camtasia studio dan yang menggunakan media pembelajaran berbasis portofolio. Sampel pada penelitian ini adalah kelas VIII E dan VIII F yang berjumlah 60 siswa. Untuk kelas VIII E menggunakan media berbasis camtasia studio dan kelas VIII F menggunakan Portofolio Kelas.

C. Variabel Penelitian

Variabel yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen.

1. Variabel Independen

Variabel ini sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen/terkait (Sugiono 2017 : 61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis camtasia studio dan kelas pembandingan yaitu kelas yang menggunakan media pembelajaran portofolio.

2. Variabel Dependen

Variabel ini sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono 2017:61). Variabel terikat dalam

penelitian ini adalah hasil belajar IPS Terpadu, yang instrument pengukurannya adalah berupa soal tes.

3. Variabel Moderator

Menurut sugiyono (2017 : 64) mendefinisikan variabel moderating yaitu variabel yang mempengaruhi (memperkuat dan memperlemah) hubungan antara variabel independen dan dependen. Variabel moderator dalam penelitian ini adalah kecerdasan adversitas, yang instrument pengukurannya adalah berupa angket.

D. Definisi Konseptual Variabel

- a. Hasil belajar IPS Terpadu adalah sesuatu yang dicapai siswa sebagai bukti telah mengikuti proses belajar dalam pembelajaran IPS Terpadu yang dilaksanakan disekolah selama kurun waktu tertentu berdasarkan tujuan intruksional tertentu dengan mengacu pada garis-garis besar program pengajaran IPS Terpadu.
- b. Media pembelajaran berbasis camtasia studio adalah adalah software media pembelajaran yang mengacu pada teknologi yang digunakan untuk mengumpulkan, mengedit, mendapatkan informasi dalam bentuk video.
- c. Media pembelajaran berbasis portofolio merupakan suatu kumpulan pekerjaan peserta didik beberapa karya terpilih dari satu kelas secara keseluruhan yang bekerja secara kooperatif memilih, membahas, mencari data, menganalisa dan mencari pemecahan terhadap suatu masalah yang dikaji.

d. Kecerdasan adversitas adalah Kecerdasan untuk mengatasi kesulitan dan mengubahnya menjadi sebuah tantangan dinamakan dengan istilah *Adversity Quotient* (AQ). Seseorang yang memiliki kemampuan intelektual yang tinggi, namun cepat berputus asa dalam menghadapi kesulitan diprediksikan tidak akan berhasil, maka dari itu tingkat kemampuan intelektual yang tinggi jika di topang dengan kecerdasan adversitas yang tinggi akan dapat mencapai kesuksesan.

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional merupakan suatu konsep sehingga dapat diukur, dicapai dengan melihat pada dimensi tingkah laku atau properti yang ditunjukkan oleh konsep, dan mengkategorikan hal tersebut menjadi elemen yang dapat diamati dan dapat diukur (Sudjarwo 2009 : 174).

Tabel 9. Definisi Operasional Variabel

Variabel	Indikator	Pengukuran Variabel	Skala Pengukuran
Hasil Belajar IPS Terpadu	Hasil tes formatif mata pelajaran IPS Terpadu	Tes mata pelajaran IPS Terpadu	Interval
Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio	Hasil post test setelah menerapkan media pembelajaran berbasis camtasia studio	Nilai post test mata pelajaran IPS Terpadu	Interval
Media Pembelajaran Berbasis Portofolio	Hasil post test setelah menerapkan media pembelajaran berbasis portofolio	Nilai post test mata pelajaran IPS Terpadu	Interval

Tabel 9 Lanjutan

Kecerdasan Adversitas	<ul style="list-style-type: none"> • Kendali/ control (C) Tingkat Kendali yang dirasakan terhadap menimbulkan kesulitan. • Jangkauan/ reread (R) sejauh mana kesulitan dianggap dapat menjangkau ke bagian-bagian lain dari kehidupan. • Daya tahan/ endurance (E) anggapan siswa akan berapa lamakah peristiwa kesulitan itu akan berlangsung. • Kepemilikan/ origin (O2) pengakuan terhadap terjadinya kesulitan dan terjadinya kesulitan. 	Tingkat besarnya hasil angket kecerdasan adversitas pada siswa mata pelajaran IPS Terpadu.	Rating Scale
-----------------------	--	--	--------------

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data untuk penelitian ini, digunakan teknik-teknik sebagai berikut:

1. Observasi

Menurut Hadi dalam Sugiono (2017 : 203), observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Teknik observasi dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan

langsung tentang kegiatan proses belajar mengajar di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data mengenai hal-hal atau berupa variabel yang berisi catatan, transkrip, buku, surat kabar, notulen lengger, dan agenda (Sudjarwo 2009 : 161). Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang bersifat sekunder mengenai jumlah siswa dan keadaan umum SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung.

3. Tes

Teknik yang dipakai sebagai instrument pengumpulan data adalah tes. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa mata pelajaran IPS Terpadu pada semester genap. Data ini diperoleh dari proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan *pre test* dan *post test*. Tujuan *pre test* adalah untuk mengetahui kondisi awal subjek penelitian, dan tujuan *post test* adalah untuk mengetahui sampai dimana pencapaian siswa terhadap bahan pembelajaran setelah mengalami suatu kegiatan pembelajaran. Bentuk tes adalah pilihan ganda yang masing-masing berjumlah 40 butir soal yang terdiri dari 4 pilihan jawaban yaitu A, B, C, D. Jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0.

4. Angket

Angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya (Sugiyono, 2017 : 199). Apabila ada kesulitan dalam memahami kuesioner, responden bisa langsung

bertanya kepada peneliti. Angket ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kecerdasan adversitas siswa terhadap mata pelajaran IPS Terpadu dengan menggunakan skala Smantik Diferensial, peneliti dapat meneliti jawaban yang dapat dibuat dalam bentuk dua pertanyaan positif dan negatif.

G. Uji Persyaratan Instrumen

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes. Instrument tes diberikan pada akhir setelah pembelajaran (*posttest*) yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar Ekonomi sebelum test akhir diberikan kepada siswa maka terlebih dahulu diadakan uji coba tes atau instrument untuk mengetahui validitas soal, realibilitas soal, tingkat kesukaran soal, dan daya beda soal.

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrument dalam penelitian ini menggunakan rumus koefisien *Product Moment* dari Pearson dengan bantuan SPSS 12 *for windows*. Adapun rumus *Korelasi Product Moment*:

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

Keterangan:

r_{hit} = koefisien korelasi

$\sum X$ = jumlah skor item

$\sum Y$ = jumlah skor total (seluruh item)

N = jumlah sampel

(Arikunto, 2010 : 170)

Dengan kriteria pengujian jika harga rhitung > rtabel dengan $\alpha=0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $\text{rhitung} < \text{rtabel}$ maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid.

Hasil pengujian uji validitas menggunakan SPSS terdapat pada lampiran. Perhitungan uji validitas soal tes dan angket kecerdasan adversitas secara keseluruhan 35 soal dinyatakan valid dan 40 item angket dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Suatu tes dapat dikatakan memiliki reliabel yang tinggi jika tes tersebut dapat memberi hasil yang tetap dalam jangka waktu tertentu. Sukardi (2003: 126) suatu instrumen dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur. Ini berarti semakin reliabel suatu tes memiliki persyaratan maka semakin yakin kita dapat menyatakan bahwa dalam hasil suatu tes mempunyai hasil yang sama ketika dilakukan kembali. Uji reliabilitas tes menggunakan rumus Alpha :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum a_b^2}{a_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrument

N = banyaknya butir soal

$\sum a_b^2$ = jumlah varians pertanyaan

a_t^2 = varians total

(Arikunto, 2010:180)

Dan untuk mengukur angket menggunakan rumus alpha juga, sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum a_b^2}{a_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrument

N = banyaknya butir soal

$\sum a_b^2 \sum a_t^2$ = jumlah varians pertanyaan

a_t^2 = varians total

(Arikunto, 2010:180)

Besarnya reliabilitas dikategorikan seperti pada tabel berikut.

Tabel 10. Tingkat Besarnya Koefisien Korelasi

No.	Besarnya Nilai r11	Keterangan
1.	0,00 sampai 1,20	Sangat rendah
2.	0,20 sampai 0,40	Rendah
3.	0,40 sampai 0,60	Cukup
4.	0,60 sampai 0,60	Tinggi
5.	0,60 sampai 1,00	Sangat tinggi

(Arikunto, 2010 : 245)

Hasil perhitungan uji reliabilitas soal tes menggunakan SPSS diperoleh sebesar 0,951 berarti soal tersebut tergolong soal yang memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi sedangkan hasil perhitungan uji reliabilitas dan hasil perhitungan uji reliabilitas angket kecerdasan adversitas siswa menggunakan SPSS diperoleh sebesar 0,958 berarti angket tersebut tergolong soal yang memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi.

3. Taraf Kesukaran

Untuk menguji taraf kesukaran soal tes yang digunakan dalam penelitian ini digunakan rumus:

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

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes

Menurut Arikunto dalam Edy Purnomo (2016 : 126) klasifikasi kesukaran:

- a. soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal yang sukar.
- b. soal dengan P 0,30 sampai 0,70 adalah soal yang sedang.
- c. soal dengan P 0,70 sampai 1,00 adalah soal yang mudah.

Hasil perhitungan tingkat kesukaran dari 35 soal pilihan ganda dengan menggunakan *Program Microsoft Excel* yaitu 1 soalyang memiliki tingkat kesukaran tergolong sukar, 33 soal memiliki tingkat kesukaran tergolong sedang, dan 1 soal memiliki tingkat kesukaran tergolong mudah.

Tabel 11. Taraf Kesukaran Soal Tes Hasil Belajar

	Sukar	Sedang	Mudah
34	2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22, 23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,35		1

4. Daya Beda

Untuk mencari daya beda soal digunakan rumus:

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

Keterangan:

D = daya beda soal

J = jumlah peserta tes

JA = banyaknya peserta kelompok atas

JB = banyaknya peserta kelompok bawah

BA = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu benar

BB = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu benar

$P_A = \frac{BA}{JA}$ = proporsi kelompok atas yang menjawab benar

$P_B = \frac{BB}{JB}$ = proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

Klasifikasi daya beda:

D = 0,00 — 0,20 = jelek (*poor*)

D = 0,20 — 0,40 = cukup (*satisfactory*)

D = 0,40 — 0,70 = baik (*good*)

D = 0,70 — 1,00 = baik sekali (*excellent*)

D = negatif = semuanya tidak baik, semua butir soal yang mempunyai nilainya negatif sebaiknya dibuang saja.

Menurut Arikunto dalam Edy Purnomo (2016 : 126).

Hasil perhitungan uji daya beda soal dengan menggunakan *Program Microsoft Excel* dari 35 soal terdapat 4 soal tergolong baik dan 31 soal tergolong baik sekali.

Tabel 12. Daya Beda Soal Tes Hasil Belajar

Baik	Baik Sekali
2,21,32,34	1,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,33,35

H. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji untuk mengukur apakah data kita memiliki distribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik. Menurut Sudarmanto (2005 : 104-123), persyaratan untuk menggunakan statistik parametrik adalah skala penelitian harus berupa skala interval selain itu harus memenuhi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpulan data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas pada penelitian ini digunakan uji *kolmogrov Smirnov*.

Rumusan Hipotesis:

Ho: data berasal dari populasi berdistribusi normal

Ha: data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Statistik uji yang digunakan:

$$D = \max |f_o(x_i) - S_n(x_i)| ; i = 1, 2, 3 \dots$$

Dimana :

$F_0(X_i)$ = Fungsi distribusi frekuensi kumulatif relatif dari distribusi teoritis dalam kondisi H_0

$S_n(X_i)$ = Distribusi frekuensi kumulatif dari pengamatan sebanyak n

Cara membandingkan nilai D terhadap nilai D pada tabel Kolmogorof Smirnov dengan taraf nyata α maka aturan pengambilan keputusan dalam uji ini adalah :

Jika $D \leq D_{\text{tabel}}$ maka Terima H_0

Jika $D > D_{\text{tabel}}$ maka Tolak H_0

Keputusan juga dapat diambil dengan berdasarkan nilai *Kolmogorof Smirnov Z*, jika $KSZ \leq Z_{\alpha}$ maka Terima H_0 , demikian juga sebaliknya. Dalam perhitungan menggunakan software komputer keputusan atas hipotesis yang diajukan dapat menggunakan nilai signifikansi (*Asymp. Significance*). Jika nilai signifikansinya lebih kecil dari α maka Tolak H_0 demikian juga sebaliknya. (Sugiyono, 2017: 156-159).

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan Levene Statistic. Untuk melakukan pengujian homogenitas populasi diperlukan hipotesis sebagai berikut.

H_0 : Data populasi bervariasi homogen

H_a : Data populasi tidak bervariasi homogen

Untuk mencari homogenitas digunakan rumus Levene Statistik yaitu dapat dirumuskan sebagai berikut:

Dimana :

$$W = \frac{(n-k)}{(k-1)} \cdot \frac{\sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z})^2}{\sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

k = banyaknya kelompok

\bar{Y}_i = rata-rata dari kelompok ke i

\bar{Z}_i = rata-rata kelompok dari Z_i

\bar{Z} = rata-rata menyeluruh dari Z_{ij} (Sugiyono, 2017: 276)

Dalam hal ini berlaku ketentuan bahwa bila $W \leq F_{\text{tabel}}$ maka data sampel akan homogen dan apabila $W \geq F_{\text{tabel}}$ maka data sampel tidak homogen dengan taraf signifikansi 0,05 dan dk $n-1$. Rumusan hipotesis:

H_0 : varians populasi adalah homogen

H_a : varians populasi adalah tidak homogen

Kriteria pengujian:

- Jika probabilitas (sig) $> 0,05$, maka H_0 diterima, berarti data berasal dari popuasi yang homogen.
- Jika probabilitas (sig) $< 0,05$, maka H_0 ditolak, berarti data tidak berasal dari pupulasi yang homogen.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah Analisis Varians Dua Jalan (ANOVA) dan T-test Dua Sampel Independen. Teknik tersebut dijelaskan berikut ini.

1. Analisis Varians Dua Jalan

Analisis varian dua Anava merupakan sebuah teknik inferensial yang digunakan untuk menguji rerata nilai. Anava memiliki beberapa kegunaan, antara lain dapat mengetahui antar variabel manakah yang memang mempunyai perbedaan secara signifikan dan variabel-variabel manakah yang berinteraksi satu sama lain. Penelitian ini mengetahui tingkat signifikansi perbedaan tiga model pembelajaran.

Tabel 13. Rumus Unsur Persiapan Anava Dua Jalan

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat (JK)	Db	MK	F ₀	p
Antara A	$JK_A = \sum \frac{(\sum X_A)^2}{n_A} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	A-1 (2)	$\frac{JK_A}{db_A}$	$\frac{MK_A}{MK_d}$	
Antara B	$JK_B = \sum \frac{(\sum X_B)^2}{n_B} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	B-1 (2)	$\frac{JK_B}{db_B}$	$\frac{MK_B}{MK_d}$	
Antara AB (Interaksi)	$JK_{AB} = \sum \frac{(\sum X_{AB})^2}{n_{AB}} - \frac{(\sum X_T)^2}{N} - JK_A - JK_B$	db _A × db _B (4)	$\frac{JK_{AB}}{db_{AB}}$	$\frac{MK_{AB}}{MK_d}$	
Dalam (d)	$JK(d) = JK_A - JK_B - JK_{AB}$	db _T - db _A - db _B - db _{AB}	$\frac{JK_d}{db_d}$		
Total (T)	$JK_T = \sum X^2 - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	N-1 (49)			

Keterangan:

JK_T = jumlah kuadrat nilai total

JK_A = jumlah kuadrat variabel A

JK_B = jumlah kuadrat variabel B

JK = jumlah kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B

JK(d) = jumlah kuadrat dalam

MK_A = mean kuadrat variabel A

MK_B = mean kuadrat variabel B

MK_{AB} = mean kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B

$MK(d)$ = mean kuadrat dalam

(Arikunto, 2010: 429)

2. T-test Dua Sampel Independen

Dalam penelitian ini pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen digunakan rumus t-test. Terdapat beberapa rumus t-test yang dapat digunakan untuk pengujian hipotesis dua sampel independen yakni rumus separated varians dan polled varians.

$$t = \frac{x^1 - x^2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

(*separated varians*)

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$t = \frac{x_1 - x_3}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_3 - 1)s_3^2}{n_1 + n_3 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_3} \right)}}$$

$$t = \frac{x_2 - x_3}{\sqrt{\frac{(n_2 - 1)s_2^2 + (n_3 - 1)s_3^2}{n_2 + n_3 - 2} \left(\frac{1}{n_2} + \frac{1}{n_3} \right)}}$$

(*polled varians*)

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus t-test yaitu.

- i. Apakah dua rata-rata itu berasal dari dua sampel yang jumlahnya sama atau tidak.
- ii. Apakah varians data dari dua sampel itu homogen atau tidak. Untuk menjawab itu perlu pengujian homogenitas varians.

Berdasarkan dua hal diatas maka berikan petunjuk untuk memilih rumus t-test.

1. Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$, $n_1 = n_3$, $n_2 = n_3$ dan varian

- homogen, maka dapat menggunakan rumus t-test baik *separated varians* maupun *polled varians* untuk melihat harga t-tabel maka digunakan dk yang besarnya $dk = n_1 + n_2 - 2, n_1 + n_3 - 2, n_2 + n_3 - 2$.
2. Bila $n_1 \neq n_2, n_1 \neq n_3, n_2 \neq n_3$ dan varians homogen, dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varians*, dengan $dk = n_1 + n_2 - 2, n_1 + n_3 - 2, n_2 + n_3 - 2$.
 3. Bila $n_1 = n_2, n_1 = n_3, n_2 = n_3$ dan varians tidak homogen, dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varians* maupun *sparated varians* dengan $dk = n_1 - 1, n_2 - 1$.
 4. Bila $n_1 \neq n_2, n_1 \neq n_3, n_2 \neq n_3$ dan varians tidak homogen, untuk itu digunakan rumus t-test *sparated varians*, harga t sebagai pengganti harga t-tabel hitung selisih harga t-tabel dengan $dk = (n_1 - 1), (n_2 - 1)$ dibagi dua, dan kemudian ditambah dengan harga t yang terkecil.

3. Pengujian Hipotesis

Penelitian ini dilakukan empat pengujian hipotesis, yaitu:

Rumusan Hipotesis 1:

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis camtasia studio dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis portofolio

H_a : Ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis camtasia studio

dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis portofolio

Rumusan Hipotesis 2 :

H₀: Hasil belajar IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis *camtasia studio* lebih rendah daripada media pembelajaran portofolio kelas pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi.

H_a: Hasil belajar IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis *camtasia studio* lebih tinggi daripada media pembelajaran portofolio kelas pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi.

Rumusan Hipotesis 3 :

H₀: Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran portofolio kelas lebih rendah daripada media pembelajaran *camtasia studio* pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah.

H_a: Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran portofolio kelas lebih tinggi daripada media pembelajaran *camtasia studio* pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah.

Rumusan Hipotesis 4 :

H_0 : Tidak ada interaksi antara media pembelajaran berbasis camtasia studio dengan kecerdasan adversitas siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

H_a : Ada interaksi antara media pembelajaran berbasis camtasia studio dengan kecerdasan adversitas siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis *camtasia studio* dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis portofolio
2. Hasil belajar IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis *camtasia studio* lebih tinggi daripada media pembelajaran portofolio kelas pada siswa yang memiliki kecerdasan *adversitas* tinggi.
3. Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran portofolio kelas lebih tinggi daripada media pembelajaran *camtasia studio* pada siswa yang memiliki kecerdasan *adversitas* rendah.
4. Ada interaksi antara media pembelajaran dan kecerdasan *adversitas* pada hasil belajar IPS Terpadu.

B. Saran

Berdasarkan penelitian tentang hasil belajar IPS Terpadu dengan menggunakan media pembelajaran *Camtasia Studi* dan Portofolio Kelas dengan memperhatikan Kecerdasan Adversitassiswa, maka penulis menyarankan:

1. Sebaiknya, guru mempertimbangkan untuk menggunakan media pembelajaran *camtasia studio* dan portofolio kelas karena kedua media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebaiknya, para guru mempertimbangkan untuk menggunakan media pembelajaran *camtasia studio* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu karena media pembelajaran *camtasia studio* lebih efektif dari pada media pembelajaran portofolio kelas pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi.
3. Sebaiknya, para guru mempertimbangkan untuk menggunakan media pembelajaran portofolio kelas dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu karena media pembelajaran portofolio kelas lebih efektif dari pada media pembelajaran *camtasia studio* pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah.
4. Sebaiknya, guru menciptakan interaksi optimal (faktor intern dan ekstern) saat proses pembelajaran berlangsung agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suhardjono, Supardi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sadiman , Arief, (dkk). 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Arief Sadiman, R. Raharjo, Anung Haryono, Rahardjito. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Ardila , C.2013. “*Hubungan Keterampilan Metakognitif Terhadap Hasil Belajar Biologi Dan Retensi Kelas X Dengan Penerapan Strategi Pemberdayaan Berpikir Melalui Pertanyaan*” (Penelitian di SMA N 9 Malang TP 2013/2014). UM Malang : Jawa Timur
- Aripin. 2009. *Step By Step Membuat Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio* Bandung: Oase Media
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Bafadal, Ibrahim. 2004. *Manajemen Perlengkapan Sekolah dan Aplikasinya*. Jakarta : Bumi Aksara
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Gava Media. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan, Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fajar, Arnie. 2009. *Portofolio Dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hamalik, O. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bumi Aksara: Jakarta
- Hamka Lodang, Syamsiah, Ishak A. Paramma. 2016. “*Hasil Belajar Biologi Materi Ekosistem Siswa yang Dibelajarkan Dengan Menggunakan Media Camtasia Studio dan Media Powerpoint*” (Peneletian Terhadap Pesertra Didik Pada Kelas VI SMP Negeri 1 Sungguminasa). UNM : Makasar
- Kusrianti, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual* .Yogyakarta: CV Andi Offset

- Majid , Abdul. 2004. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mashita Al Arham. 2016. “*Perbandingan Penggunaan Media Berbasis Camtasia Studio Dan Media Powerpoint*” (Penelitian Pada Peserta Didik kelas XI SMA Negeri 8 Makasar” UIN Alauddin : Makasar.
- Muslich , Masnur. 2007. *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta:Bumi Aksara
- Meli Puspita. 2015. “*Perbandingan Hasil Belajar NHT dan TTW Memperhatitakan Kecerdasan Adversitas*”. (Penelitian Terhadap Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Kasui) Unila :Lampung.
- Purnomo, Edy. 2016. *Dasar-dasar dan Perancangan Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Media Akademi
- Rusman (dkk). 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sadiman, Arif S, dkk. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sapuri, Rafy. 2009. *Psikologi Islam : Tuntunan Jiwa Manusia Modern Edisi 1*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya
- Stoltz, P. G. 2000. *Adversity Quetient (alih bahasa :T. Hermaya)*. Jakarta : Grasindo
- Sudarmanto R. G., 2005, *Analisis Regresi Linier Gandadengan SPSS*, Edisi Pertama, Penerbit Andi, Yogyakarta
- Sudaryono, 2012, *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika Edisi ke-6*. Bandung : Tarsito.
- Sudjana & Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sudjarwo. 2009. *Manajemen Penelitian Sosial*. Bandung: Mandar Maju
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grasindo Persada.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogia

- Trianto. 2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*
Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Widyawati, Tri Suwarni. 2009. "*Efektivitas Model Pembelajaran Portofolio Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Sikap Siswa*"
(Penelitian terhadap Peserta Didik di SMA Negeri Kabupaten Klaten).
Universtas Sebelas Maret : Surakarta.
- Wina Sanjaya. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana
Prenada Media Group. Jakarta.
- Winartodkk. 2009. *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: GPM
- Yuliani Nurani Sujiono, Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta :Indeks
- Yoga, Miarti. (2016). *Adversity Quotient "agar anak tak gampang menyerah"*.
Solo: Tinta Medina