



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOKAMI
(KOTAK KARTU MISTERIUS) TERHADAP
KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
VII PADA MATA PELAJARAN IPS
DI SMP NEGERI 20 SEMARANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Universitas Negeri Semarang**

Oleh

Awaningrum Kartikasari

1102415029

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOKAMI (KOTAK KARTU MISTERIUS) TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 20 SEMARANG" karya,

Nama : Awaningrum Kartikasari
NIM : 1102415029
Program Studi : Teknologi Pendidikan

telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi.

Semarang, 30 September 2019

Pembimbing

Drs. Suropto, M.Si.
NIP. 19550801 198403 1 005



PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOKAMI (KOTAK KARTU MISTERIUS) TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 20 SEMARANG" karya,

Nama : Awaningrum Kartikasari

NIM : 1102415029

Program Studi : Teknologi Pendidikan

telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas Negeri Semarang

pada hari Rabu, tanggal 16 Oktober 2019

Semarang, 16 Oktober 2019



Ketua
Drs. Sinta Saraswati, M.Pd., Kons.

NIP. 196006051999032001

Sekretaris,

Niam Wahzudik, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198501112015041002

Penguji I

Dr. Kustiono M.Pd.

NIP. 196303071993031001

Penguji II

Heri Prilugman B, M.Kom, M.Pd.

NIP. 198201142005011001

Penguji III

Drs. Suropto, M.Si.

NIP. 195508011984031005

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 30 September 2019

Yang membuat pernyataan,


Awaningrum Kartikasari
NIM. 1102415029

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Rasa pesimistik akan menghilang ketika melihat bercucuran keringat dari orang tua yang berjuang untuk kita.” (Naena)

“Jangan menyerah saat do’a - do’amu belum terjawab. Jika kamu mampu bersabar, Allah mampu memberikan lebih dari apa yang kamu minta.”

“Bereskan Hubunganmu dengan Allah, dan Biarkan Allah Membereskan Urusan Duniamu.”

Persembahan :

Skripsi ini ku persembahkan untuk:

- Ayah dan Ibu serta kedua kakak tercinta yang selalu memberikan semangat dan tak pernah melupakan namaku di setiap doanya serta dukungan selama ini.
- Teman-teman Teknologi Pendidikan 2015 yang selalu memberikan semangat dan menjadi teman diskusi.
- Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
- Almamaterku, Universitas Negeri Semarang.

ABSTRAK

Kartikasari, Awaningrum. 2019. “Pengaruh Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 20 Semarang”. Skripsi. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Suropto, M.Si.

Kata Kunci: Media pembelajaran kokami, keaktifan siswa, hasil belajar siswa

Salah satu permasalahan yang sering muncul pada mata pelajaran IPS adalah rendahnya rasa antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada keaktifan siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan siswa akan berdampak juga pada hasil belajar siswa. Rendahnya rasa antusias siswa tersebut dilatarbelakangi oleh karakteristik mata pelajaran IPS yang sebagian besar berupa teori. Pada mata pelajaran IPS siswa diharuskan untuk selalu membaca, menghafal, serta memahami materi. Namun, dalam proses pembelajarannya, seringkali siswa sulit untuk memahami dan malas untuk membaca materi, padahal pada mata pelajaran IPS siswa diharuskan untuk banyak membaca. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga masih terbilang monoton. Hal tersebut berdampak pada keadaan kelas yang kurang kondusif, perhatian siswa yang kurang terfokus pada pelajaran, serta banyak siswa yang sering berbicara sendiri dengan teman sebangkunya saat guru menjelaskan. Keadaan siswa yang kurang aktif tersebut berdampak pada hasil belajar siswa. Solusinya, guru harus berinovasi dan kreatif untuk meningkatkan keaktifan dan antusias siswa pada pelajaran. Salah satu solusinya yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan rasa antusias siswa. Media pembelajaran kokami merupakan gabungan antara media dengan permainan yang dapat merangsang minat dan perhatian siswa. Tujuan penelitian ini yakni untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *one grup pre-test post-test Design* dengan sampel 32 siswa di kelas VII C. Hasil penelitian menunjukkan pada hipotesis 1 dengan menggunakan analisis *Paired Samples T Test*, dengan memperoleh hasil *Sig.(2-tailed)* $0,000 < 0,05$, membuktikan terima H_a . Pada hipotesis 2 diperoleh hasil *Sig.(2-tailed)* $0,010 < 0,05$, membuktikan terima H_a . Pada hipotesis 3 dengan menggunakan analisis *Regresi Linier Sederhana*, diperoleh hasil *Sig.(2-tailed)* $0,000 < 0,05$, membuktikan terima H_a . Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kokami berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 20 Semarang pada tahun ajaran 2019/2020. Saran dari peneliti adalah guru diharapkan mampu mengembangkan ketrampilan siswa dalam mengemukakan pendapat sehingga siswa tidak hanya lebih aktif tetapi juga lebih santun untuk menyampaikan pendapat. Guru diharapkan dapat membantu siswa yang nilainya masih tertinggal dengan cara pendekatan secara langsung ke siswa. Guru perlu mempertimbangkan pemilihan waktu yang sesuai agar pembelajaran kokami dapat terlaksana dengan optimal.

ABSTRACT

Kartikasari, Awaningrum. 2019. "The Influence of KOKAMI's Learning Media on the Activeness and Learning Outcomes of Social Sciences Study at SMP Negeri 20 Semarang". Final Project. Department of Curriculum and Educational Technology. Faculty of Science Education, Semarang State University. Advisor Drs. Suripto, M.Si.

Keywords: Kokami's learning media, *student activeness, student learning outcomes.*

One problem that often arises in Social Sciences (IPS) subjects is the lack of enthusiasm of students in participating in learning. This has an impact on student activity when participating in the learning process. Student activity will also have an impact on student learning outcomes. The low enthusiasm of these students is motivated by the characteristics of social studies subjects, which are mostly theoretical. In social studies subjects students are required to always read, memorize, and understand the material. However, in the learning process, students are often difficult to understand and lazy to read the material, whereas in social studies subjects students are required to read a lot. The learning methods used by teachers are also still fairly monotonous. This has an impact on classroom conditions that are less conducive, the attention of students who are less focused on the lesson, and many students who often talk alone with their peers when the teacher explains. The state of students who are less active has an impact on student learning outcomes. The solution, teachers must innovate and be creative in order to increase student activity and enthusiasm in the lesson. One solution is to use learning media that can arouse students' enthusiasm. Kokami learning media is a combination of media and games that can stimulate students' interest and attention. The purpose of this study is to increase student activity and student learning outcomes. In this study using a quantitative approach to the research design of one group pre-test post-test design with a sample of 32 students in class VII C. The results of the study showed in hypothesis 1 using the Paired Samples T Test analysis, by obtaining the results of Sig. (2-tailed) $0,000 < 0.05$, proving to accept H_a . Hypothesis 2 obtained the results of Sig. (2-tailed) $0.010 < 0.05$, proving accept H_a . In hypothesis 3 using Simple Linear Regression analysis, the result of Sig. (2-tailed) $0,000 < 0.05$, proves that H_a . Based on these calculations, it can be concluded that the use of the kokami learning media influences the activeness and learning outcomes of Grade VII students in social studies subjects at SMP Negeri 20 Semarang in the 2019/2020 school year. Suggestions from researchers are that teachers are expected to be able to develop students' skills in expressing opinions so that students are not only more active but also more polite to express opinions. The teacher is expected to be able to help students whose grades are still lagging behind by approaching students directly. The teacher needs to consider the appropriate timing so that kokami learning can be carried out optimally.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah mencurahkan rahmatNya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOKAMI (KOTAK KARTU MISTERIUS) TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 20 SEMARANG” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Teknologi Pendidikan. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang kita tunggu safaatnya di yaumul akhir nanti.

Pada penyusunan skripsi ini banyak hambatan yang penulis hadapi, namun pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik atas dukungan dari berbagai pihak, baik secara moral, fisik, materiil, dan bahkan spiritual. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Yuli Utanto, S.Pd., M.Si., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
4. Drs. Suropto, M.Si., Dosen pembimbing dan dosen wali yang telah membimbing, memberikan motivasi selama peneliti di bangku kuliah, dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Kustiono, M.Pd., Penguji utama yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Bapak/Ibu dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis semasa kuliah.
7. Karyawan dan Karyawati Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan bantuan pelayanan selama menyelesaikan skripsi.
8. Bapak Eko Suwanto, S.Pd., selaku Kepala SMP Negeri 20 Semarang yang telah memberikan izin waktu dan tempat untuk melakukan penelitian.
9. Ibu Anna Meiyanti, S.Pd., selaku guru Ilmu Pengetahuan Sosial yang membimbing penulis dalam melaksanakan penelitian.
10. Kedua Orang Tua penulis, Ayah Kuwat Supriyanto dan Ibu Sukarni, dan kedua kakak penulis, Guntur Arif Supriyanto dan Lutviana Mega Permata Sari, yang tidak henti-hentinya mendukung penulis dalam hal motivasi, materiil dan spiritual.
11. Teristimewa Mukhammad Khafidz, yang selalu setia menemani dan memberikan motivasi serta tidak henti-hentinya memberikan semangat kepada penulis hingga penyelesaian skripsi ini.
12. Sahabat-sahabatku, yakni Qomarul Khasanah, Luluk Inawati, Ana Fatwatush Sholichah, Fani Oktavianti, Siti Faizzatul Munawaroh, Herlina Retno Wulandari, Alfa Setya Rachim, Niken Setyaningsih, Annisa Setiasari, Zahrotun Nafidah, dan lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih selalu menemani, memberikan saran, pengalaman, nasehat dan selalu mendukung penulis selama di perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.

13. Keluarga besar Teknologi Pendidikan angkatan 2015 teman seperjuangan, terkhusus kepada rombel 1 yang telah memberikan pengalaman dan kebahagiaan dari awal perkuliahan hingga sekarang.
14. Ibu Kantin A3 yang baik hati dan ramah serta selalu menyediakan makanan ketika penulis membutuhkan amunisi dari awal kuliah hingga penyelesaian skripsi ini.
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang turut memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan seluruh pihak yang turut membantu, dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi mahasiswa Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang dan pembaca umum khususnya dalam bidang pendidikan.

Semarang,

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
15.1 Latar Belakang Masalah.....	1
15.2 Identifikasi Masalah.....	7
15.3 Cakupan Masalah.....	7
15.4 Rumusan Masalah.....	8
15.5 Tujuan Penelitian.....	8
15.6 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KERANGKA TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR.....	11
2.1 Media Pembelajaran.....	11
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2.1.4 Pentingnya Media dalam Proses Pembelajaran.....	13
2.1.3 Jenis Media Pembelajaran.....	15
2.1.4 Media Tiga Dimensi.....	17
2.1.5 Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	18
2.1.6 Fungsi Media Pembelajaran.....	20
2.1.7 Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran.....	23
2.2 Media Kokami (Kotak Kartu Misterius).....	25
2.2.1 Pengertian Kokami.....	25

2.2.2	Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan.....	27
2.2.3	Kelebihan dan Kekurangan Media Kokami.....	28
2.2.4	Aturan dalam Penggunaan Media Pembelajaran Kokami	29
2.3	Keaktifan Siswa.....	30
2.3.1	Pengertian Keaktifan Siswa	30
2.3.2	Klasifikasi Keaktifan Siswa	31
2.3.3	Indikator Keaktifan Siswa.....	32
2.3.4	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa.....	33
2.4	Hasil Belajar	34
2.4.1	Pengertian Hasil Belajar.....	34
2.4.2	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	35
2.5	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	36
2.5.1	Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	36
2.5.2	Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	37
2.5.3	Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	38
2.5.4	Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	39
2.6	Penelitian Relevan.....	40
2.7	Kerangka Berpikir	42
2.8	Hipotesis.....	43
BAB III METODE PENELITIAN.....		44
3.1	Desain Penelitian.....	44
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian	46
3.3	Populasi dan Sampel.....	46
3.4	Variabel Penelitian	47
3.4.1	Variabel Bebas (<i>Independen</i>).....	47
3.4.2	Variabel Terikat (<i>Dependen</i>).....	47
3.5.1	Tes.....	48
3.5.2	Observasi.....	48
3.5.3	Dokumentasi	50
3.6	Instrumen Penelitian.....	50
3.6.1	Instrumen perlakuan.....	51
3.7	Validitas dan Reliabilitas Instrumen	53

3.7.1	Validitas Instrumen	53
3.7.2	Reliabilitas	55
3.7.3	Tingkat Kesukaran	56
3.7.4	Daya Pembeda.....	56
3.8	Teknik Analisis Data	57
3.8.1	Analisis Deskriptif	57
3.8.2	Uji Normalitas.....	58
3.8.4	Uji Hipotesis.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		63
4.1	Hasil Penelitian.....	63
4.2	Pembahasan	80
BAB V PENUTUP.....		91
5.1	Simpulan.....	91
5.2	Saran	92
DAFTAR PUSTAKA		93
LAMPIRAN.....		96

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest Design.....	45
Tabel 3. 2 Signifikansi Interval Persentase Kriteria Keaktifan Siswa	50
Tabel 3. 3 Hasil Validitas Butir Soal.....	55
Tabel 3. 4 Hasil Daya Pembeda Butir Soal.....	57
Tabel 4. 1 Hasil Persentase Klasikal Keaktifan Siswa Pre-Treatment dan Post-Treatment	66
Tabel 4. 2 Uji Normalitas Keaktifan Siswa Pre-Treatment.....	67
Tabel 4. 3 Uji Normalitas Keaktifan Siswa Post-Treatment	68
Tabel 4. 4 Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa Pre-Test.....	70
Tabel 4. 5 Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa Post-Test	71
Tabel 4. 6 Uji Linearitas Keaktifan Siswa dan Hasil Belajar Siswa	73
Tabel 4. 7 Uji Hipotesis Keaktifan Siswa	74
Tabel 4. 8 Uji Hipotesis Hasil Belajar Siswa	76
Tabel 4. 9 Uji Hipotesis Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman	14
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	42
Gambar 4. 1 Grafik Analisis Persentase Tiap Indikator Keaktifan Siswa	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian Dari Universitas Untuk SMP Negeri 20 Semarang.....	97
Lampiran 2 Surat izin Penelitian Dari Universitas Untuk Dinas Pendidikan Kota Semarang.....	98
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Semarang Untuk SMP Negeri 20 Semarang.....	99
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	100
Lampiran 5 Daftar Nama Siswa Kelas VII C SMP Negeri 20 Semarang.....	101
Lampiran 6 Silabus Pembelajaran.....	102
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	106
Lampiran 8 Lembar Validasi Instrumen Soal Uji Coba.....	124
Lampiran 9 Kisi-kisi Soal Uji Coba Materi Kondisi Geografis Indonesia Melalui Peta Rupa Bumi.....	126
Lampiran 10 Soal Uji Coba Materi Kondisi Geografis Indonesia Melalui Peta Rupa Bumi	132
Lampiran 11 Kunci Jawaban Soal Uji Coba	147
Lampiran 12 Validitas dan Reliabilitas Butir Soal	148
Lampiran 13 Rekap Hasil Analisis Daya Pembeda dan Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	152
Lampiran 14 Hasil Uji Analisis Butir Soal	155
Lampiran 15 Kisi-kisi Soal Pre-test Materi Kondisi Geografis Indonesia Melalui Peta Bumi	159
Lampiran 16 Soal Materi Kondisi Geografis Indonesia Melalui Peta Rupa Bumi	163
Lampiran 17 Kunci Jawaban Soal Penelitian Pre-test	173
Lampiran 18 Kisi-kisi Soal Post-test Kondisi Gografis Indonesia Melalui Peta Rupa Bumi	174
Lampiran 19 Soal Materi Kondisi Gografis Indonesia Melalui Peta Rupa Bumi	178
Lampiran 20 Kunci Jawaban Soal Penelitian Post-test.....	188

Lampiran 21 Rekapitulasi Nilai Pre-test dan Post-test Siswa	189
Lampiran 22 Lembar Observasi Keaktifan Siswa.....	190
Lampiran 23 Tabulasi Skor Keaktifan Siswa Pre-treatment dan Post-treatment	196
Lampiran 24 Rekapitulasi Skor Keaktifan Siswa Pre-treatment dan Post-treatment	204
Lampiran 25 Hasil Statistik Deskriptif dan Uji Normalitas Keaktifan Siswa.....	208
Lampiran 26 Hasil Statistik Deskriptif dan Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa	209
Lampiran 27 Hasil Uji Linearitas	210
Lampiran 28 Hasil Hipotesis.....	211
Lampiran 29 Dokumentasi	214

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan pokok bagi manusia. Pendidikan merupakan proses belajar yang berlangsung terus menerus seumur hidup dan dilaksanakan secara sengaja dan terencana untuk mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan pada dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut (Kadir, 2015, hal. 60) pendidikan adalah berbagai pengalaman belajar yang terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non-formal, dan informal di sekolah dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan mengoptimalkan kemampuan-kemampuan individu.

Salah satu contoh pendidikan formal yaitu sekolah. Sekolah adalah lembaga pendidikan yang bertanggung jawab dalam membimbing, mengarahkan serta mendidik setiap siswanya agar mendapatkan pengalaman belajar. Di sekolah, siswa yang belum tahu diarahkan dan dididik oleh guru agar menjadi tahu, siswa melakukan kegiatan proses pembelajaran agar mampu mengenal hal yang baru dan melakukan sesuatu yang baru juga. Kegiatan yang dilakukan oleh siswa tersebut disebut dengan pengalaman.

Menurut pendapat Rustaman dalam (Nugraha, 2018) pembelajaran adalah aktivitas belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru yang bertujuan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Proses pembelajaran adalah proses yang melibatkan guru dan siswa berinteraksi dan melakukan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam keadaan edukatif untuk mencapai tujuan belajar.

Dalam suatu proses pembelajaran sangat dibutuhkan komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran merupakan suatu sistem yang saling mendukung antara satu komponen dengan komponen lainnya. Komponen-komponen pembelajaran tersebut meliputi: tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, bahan atau materi pelajaran, pendekatan atau metode, media atau alat, sumber belajar dan evaluasi Rakhmawati dalam (Dolong, 2016). Sangat pentingnya keterpaduan yang serasi antar komponen untuk mencapai terciptanya pembelajaran yang berkualitas.

Pembelajaran yang berkualitas dapat dilihat dari aktivitas belajar dan pemahaman siswa berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai serta kinerja guru yang mendukung proses pembelajaran. Definisi kualitas pembelajaran menurut (Depdiknas, 2004) yaitu keterkaitan sistemik sinergis antara guru, siswa, kurikulum dan bahan ajar, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler. Komponen kualitas pembelajaran meliputi perilaku pembelajaran pendidik, perilaku dan dampak belajar siswa, materi, media, iklim, dan sistem pembelajaran. Proses pembelajaran yang berkualitas didukung dengan penerapan elemen atau komponen pembelajaran. Penerapan komponen yang

optimal akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada kurikulum 2013, guru dituntut untuk memiliki ketrampilan yang lebih, serta mampu melihat perubahan yang selalu terjadi. Guru yang kreatif bukan hanya pandai dalam pengambilan keputusan dan mendominasi kelas tetapi bagaimana mendesain suatu gaya mengajar yang melibatkan siswa dalam pengambilan keputusan sehingga membuat siswa aktif, variatif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut dapat dilihat pada proses mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Berdasarkan silabus mata pelajaran IPS kelas VII hampir sebagian besar materi yang dipaparkan berupa konsep dasar atau teori yang dapat membuat siswa jenuh dan kurang antusias dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada kurikulum 2013, siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Keaktifan merupakan suatu hal yang penting dalam proses belajar mengajar, ketika di dalam proses pembelajaran terjadi keaktifan, maka siswa akan memiliki rasa antusias dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan dapat dilihat salah satunya yakni dari keikutsertaan siswa dalam melaksanakan tugas belajar. Keaktifan siswa di dalam kelas dapat ditunjukkan dengan perilaku-perilaku dan rasa antusias yang muncul dalam proses pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat diukur menggunakan indikator keaktifan (Sudjana, 2016) antara lain: 1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, 2) terlibat dalam pemecahan masalah, 3) bertanya kepada siswa lain atau guru

apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi, 4) berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah, 5) melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, 6) menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh, 7) melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis, 8) kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Salah satu permasalahan yang sering muncul pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah rendahnya rasa antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada keaktifan siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan siswa akan berdampak juga pada hasil belajar siswa yang menjadi rendah. Hasil belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam (Muthi'ik, 2018) bahwa hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar mengajar. Mengajar dari sisi guru diakiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa merupakan berakhirnya pembelajaran dan puncak proses belajar.

Mata Pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang sebagian besar berupa teori dan materi pelajaran mengharuskan siswa untuk membaca, menghafal, serta memahami materi. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru pengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII yakni Ibu Anna Meiyanti, S.Pd, yang menjadi permasalahan siswa ketika proses pembelajaran adalah sulitnya siswa untuk memahami materi dan malas dalam membaca serta menghafal. Selain itu hasil belajar siswa yang kurang maksimal dengan nilai klasikal atau rata-rata kelas yang belum melampaui KKM yakni 63,19. KKM pada mata pelajaran IPS yakni 65. Kelas VII adalah tingkatan kelas yang paling

kecil dan tingkat pemahamannya masih rendah, maka sangat diperlukannya bimbingan yang lebih dari guru pengampu. Selain itu metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar juga sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Metode mengajar yang sering kali digunakan dalam proses pembelajaran masih terbilang monoton yakni metode ceramah. Metode ceramah juga digunakan oleh Ibu Anna dalam menyampaikan materi di kelas. Kelemahan menggunakan metode ceramah adalah pembelajaran terfokus kepada guru (*teacher center*), siswa yang sibuk dan tidak memperhatikan penjelasan guru serta siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya saat guru menjelaskan. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, sesekali Ibu Anna melontarkan pertanyaan untuk memancing siswa untuk bertanya, dan hanya ada beberapa siswa saja yang bertanya. Proses pembelajaran tersebut termasuk dalam pembelajaran yang kurang efektif dan keadaan siswa yang kurang aktif akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Ayotola dalam penelitian (Tella, 2007) bahwa ketika siswa di dalam pembelajaran kurang tertarik terhadap subjek (pelajaran), maka akan mempengaruhi cara mereka bereaksi atau mendengarkan guru. Hal tersebut juga dapat dikarenakan minat dan sikap siswa terhadap subjek tertentu sangat penting untuk dipertimbangkan oleh guru didalam proses pembelajaran.

Menilik pada kegiatan tersebut, maka perlu adanya solusi agar siswa menjadi lebih aktif dan siswa yang menjadi fokus didalam proses pembelajaran (*student center*). Guru yang kreatif bukan hanya pandai dalam pengambilan keputusan dan mendominasi kelas, tetapi bagaimana mendesain suatu gaya mengajar yang melibatkan siswa dalam pengambilan keputusan sehingga

membuat siswa aktif, variatif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Guru juga dituntut untuk selalu berinovasi didalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas maka sangat diperlukannya ketrampilan guru didalam proses pembelajaran, salah satunya seperti penggunaan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Menurut PP No.19 tahun 2005 pasal 19 ayat 1 yang tercantum dalam (Munir, 2012, hal. 83) memaparkan bahwa pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif yang tentunya tidak lepas dari kemandirian, minat dan perkembangan pedagogik. Sehingga diperlukannya media pembelajaran yang menyenangkan serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan semangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

Sesuai dengan pernyataan diatas maka perlu adanya media pembelajaran yang digunakan yang mampu menciptakan suasana yang menyenangkan selama proses pembelajaran. Salah satu media tersebut yakni media pembelajaran KOKAMI (Kotak Kartu Misterius). Kokami merupakan gabungan antara media dengan permainan. Media kokami adalah salah satu media alternatif yang dapat menanamkan pengetahuan yang menarik dan berbekas yang dapat merangsang minat dan perhatian siswa. Media pembelajaran kokami merupakan media yang menggunakan kotak dan media kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pelajaran. Disebut misterius karena setiap siswa tidak mengetahui isi pertanyaan yang ada didalam amplop yang mereka dapatkan dari dalam kotak

tersebut, sehingga mereka mampu memahami dan menguasai materi yang sedang dipelajari.

Peneliti berharap media pembelajaran KOKAMI dapat menjadi solusi dan membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar agar siswa lebih aktif, antusias serta bersemangat saat mengikuti proses pembelajaran, serta dapat berpengaruh dalam hasil belajar IPS siswa sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat dicapai. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan judul penelitian ini sebagai berikut: **“Pengaruh Media Pembelajaran KOKAMI Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 20 Semarang.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kelas VII masih beradaptasi atau menyesuaikan diri dari jenjang SD ke SMP
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi
3. Suasana proses pembelajaran yang kurang aktif
4. Siswa yang lebih memilih untuk diam (pasif) daripada aktif

1.3 Cakupan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti memperhatikan berbagai masalah yang telah dipaparkan, tidak semua masalah dapat dibahas oleh peneliti. Peneliti akan meneliti masalah yaitu pengaruh media pembelajaran kokami terhadap

keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 20 Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh media pembelajaran kokami terhadap keaktifan siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 20 Semarang?
2. Bagaimana pengaruh media pembelajaran kokami terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 20 Semarang?
3. Bagaimana pengaruh keaktifan siswa terhadap hasil belajar siswa kelas VII dengan menggunakan media pembelajaran kokami pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 20 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yakni:

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran kokami terhadap keaktifan siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 20 Semarang.
2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran kokami terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 20 Semarang.

3. Untuk mengetahui pengaruh keaktifan siswa terhadap hasil belajar siswa kelas VII dengan menggunakan media pembelajaran kokami pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 20 Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan masukan serta saran pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial utamanya pada keaktifan dan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran KOKAMI. Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran IPS.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan, siswa dapat lebih aktif serta antusias dalam belajar IPS di sekolah sehingga akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

- b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan, penelitian ini dapat memberikan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan seta lebih berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, lebih efektif dan menyenangkan.

- c. Bagi sekolah,

Penelitian ini diharapkan, sebagai variasi penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas agar siswa lebih antusias.

BAB II

KERANGKA TEORETIK DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Belajar tidak hanya suatu proses untuk *mentransfer* atau memindahkan ilmu yang dimiliki guru kepada siswa. Dalam proses pembelajaran, seorang pendidik atau guru bukanlah sumber satu-satunya dalam proses pembelajaran. Guru menyiapkan proses pembelajaran yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Oleh sebab itu, guru berperan sebagai pembimbing didalam suatu proses pembelajaran serta fasilitator dalam proses belajar mengajar tersebut. Dalam menyiapkan proses belajar, media pembelajaran sangat dibutuhkan bahkan erat kaitannya dengan proses pembelajaran agar menjadi aktif dan menyenangkan bagi siswa serta dengan proses pembelajaran yang seperti itu pembelajaran akan lebih bermakna terhadap diri siswa.

Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius*. *Medius* memiliki arti yaitu tengah, perantara, atau pengantar. Dalam suatu proses pembelajaran media seringkali disebut sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang memiliki fungsi menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi (Wati, 2016, hal. 2).

Seperti yang dikatakan oleh McLuhan yang dikutip oleh Akhsin dalam (Kustiono, 2010) bahwa media juga disebut saluran atau *channel*, karena pesan yang disampaikan dari pengirim (sumber informasi) ke penerima (menerima informasi). Dengan demikian, media adalah sebagai bentuk dan saluran yang dapat digunakan untuk menyajikan informasi untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan.

Arti kata media seperti dikatakan oleh (Aqib, 2013, hal. 50) meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).

Berdasarkan penjelasan dari beberapa tokoh diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan suatu bagian yang melekat dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri, dengan proses menyampaikan informasi yang dikirimkan dari sumber belajar ke penerima pesan yaitu siswa.

Media merupakan sesuatu yang dapat merangsang perasaan, pikiran, dan kemauan *audiens* atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Proses pembelajaran merupakan suatu perpaduan yang tersusun rapi, yang dimaksud perpaduan tersebut meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dan melengkapi agar tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses, cara, serta tindakan yang mempengaruhi siswa untuk belajar. Oleh karena itu, media

pembelajaran adalah alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara guru atau pendidik dan siswa. Media pembelajaran digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang mendorong terjadinya motivasi siswa untuk belajar. Sumber belajar terdiri dari sumber yang mendukung seperti sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran.

2.1.4 Pentingnya Media dalam Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa melalui bahasa verbal sebagai media utama penyampaian materi pelajaran (Sanjaya, 2012, hal. 61). Pembelajaran sangat tergantung pada guru sebagai sumber belajar. Dalam kondisi semacam ini, akan ada proses pembelajaran manakala ada guru, tanpa kehadiran guru di dalam kelas sebagai sumber belajar tidak mungkin ada proses pembelajaran.

Guru didalam kelas selain mengajar siswa juga sebagai desainer pembelajaran. Desainer pembelajaran dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Guru berperan merancang agar siswa memperoleh pengalaman belajar, sebab belajar pada hakikatnya adalah proses perubahan perilaku berkatnya pengalaman. Pengalaman dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung.

Pengalaman langsung adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya. Namun, pada kenyataannya tidak semua bahan pelajaran dapat disajikan secara langsung, perlu adanya alat yang dapat membantu proses pembelajaran yang tidak dapat dijelaskan secara langsung. Proses pembelajaran tersebut dapat menggunakan media atau alat peraga pembelajaran.

Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik (Daryanto, 2010, hal. 13). Di samping itu, persepsi peserta didik juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, disamping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi, sebaiknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Untuk memahami peranan media pembelajaran dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale menggambarkannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan kerucut pengalaman (*cone of experience*).



Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman

Berdasarkan gambar 2.1, siswa akan lebih konkret memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, melalui benda-benda tiruan, pengalaman melalui drama, demonstrasi wisata melalui pameran. Hal ini memungkinkan karena siswa dapat secara langsung berhubungan dengan objek yang dipelajari, sedangkan siswa akan lebih abstrak memperoleh pengetahuan melalui benda atau alat perantara seperti televisi, gambar hidup/film, radio atau *tape recorder*, lambang visual, lambang verbal. Maka kedudukan komponen media pengajaran dalam sistem proses mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting. Sebab tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung. Dalam keadaan ini media dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan yang konkret dan mudah dipahami.

2.1.3. Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan klasifikasinya, setiap media pembelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat melalui tampilan media yang disajikan. Media pembelajaran yang disajikan atau ditampilkan menurut kemampuan media tersebut untuk memberi atau membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman. Dari karakteristik tersebut, maka guru dapat memilih menggunakan suatu media pembelajaran menyesuaikan dengan situasi pembelajaran.

Setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik atau fitur yang dapat digunakan untuk keperluan yang spesifik. Fitur-fitur spesifik yang dimiliki oleh sebuah media pembelajaran membedakan media tersebut dengan jenis media yang lain. Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media

pembelajaran menurut Ibrahim (Daryanto, 2010, hal. 18) yang perlu untuk diketahui sebagai berikut:

1. Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.

2. Media Audio

Audio merupakan alat peraga yang bersifat dapat didengar. Audio berasal dari kata audible, yang artinya suaranya dapat didengarkan secara wajar oleh telinga manusia. Media audio merupakan salah satu jenis media non cetak yang didalamnya mengandung sistem yang menggunakan sinyal audio secara langsung, yang dapat dimainkan atau diperdengarkan oleh pendidik kepada peserta didiknya guna membantu mereka dalam menguasai kompetensi tertentu.

3. Media dua dimensi

Media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga atau media pembelajaran yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar. Media pembelajaran dua dimensi meliputi grafis,

media bentuk papan, dan media cetak yang penampilan isisnya tergolong dua dimensi.

4. Media Tiga Dimensi

Media Pembelajaran tiga dimensi, yaitu media yang dari segi tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi atau tebal. Media tiga dimensi dapat diartikan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyahiannya secara visual tiga dimensi.

5. Media Proyeksi

Media proyeksi merupakan salah satu media yang terklasifikasi pada media visual. Media ini memberikan rangsangan-rangsangan visual yaitu melalui indera penglihatan. Media ini langsung berinteraksi dengan pesan yang ingin disampaikan. Maksud pesan disini tentu saja materi pelajaran yang akan disampaikan. Jadi dengan media proyeksi, materi tersebut dapat terserap dengan baik. Penggunaan media proyeksi ini lebih menguntungkan, sebab indera pendengaran dan penglihatan akan sama-sama diaktifkan melalui sebuah media transparansi yang telah disiapkan. Dengan menggunakan proyektor, informasi yang akan disampaikan dapat diproyeksikan ke layar, sehingga informasi akan lebih besar dan lebih jelas dilihat oleh siswa.

2.1.4 Media Tiga Dimensi

Media Pembelajaran tiga dimensi, yaitu media yang dari segi tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang,

lebar, dan tinggi atau tebal. Media tiga dimensi dapat diartikan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi.

Media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat terwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya dimana benda asli itu berada.

Media tiga dimensi dapat diproduksi dengan mudah, adalah tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya, karena tanpa harus memerlukan keahlian khusus, dapat dibuat sendiri oleh guru, bahannya mudah diperoleh di lingkungan sekitar. Menurut moedjiono (1992) dalam (Daryanto, 2010, hal. 29) mengatakan bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan: memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara kongkrit dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya, dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas. Sedangkan kelemahannya adalah tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar, dan penyimpanannya memerlukan ruang .

2.1.5 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Dalam buku karangan (Arsyad, 2009, hal. 12), Gerlach and Ely mengemukakan bahwa ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk tentang

penggunaan media dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media sebagai berikut:

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu itu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

Ciri ini sangat penting bagi pendidik atau guru karena kejadian-kejadian yang telah direkam dan disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Seperti kejadian yang hanya terjadi sekali seumur hidup atau dalam jangka waktu lama dapat diabadikan untuk keperluan pembelajaran.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri manipulatif ini, dapat mentransformasikan suatu kejadian atau objek. Dengan ciri ini, kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu singkat sekitar dua sampai tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi. Pada rekaman kejadian dapat diatur mundur atau diputar mundur. Media dapat diedit sehingga guru dapat menyampaikan bagian-bagian yang penting saja dengan memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan. Dalam ciri ini, memerlukan perhatian karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau

pemotongan bagian yang salah, maka akan berdampak pada penafsiran yang membingungkan atau akibat yang fatal seperti dapat menyesatkan sehingga mengubah sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Pada ciri distributif ini. Media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui tuang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut. Pada ciri ini, media tidak hanya terbatas pada satu kelas saja atau beberapa kelas tetapi dapat di sebar luaskan pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, media tersebut berupa video, audio, disket komputer yang disebar luaskan ke penjuru tempat dengan waktu kapan saja.

2.1.6 Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar siswa. Tidak dipungkiri bahwa media pembelajaran didalam proses pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru atau pendidik dalam menyampaikan informasi serta isi materi pembeajaran. Media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap indera dan lebih dapat menjamin pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Media yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi pembelajaran haruslah melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Adanya dan hadirnya media pembelajaran mampu

membawa dan membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar. media pembelajaran dapat memantapkan pemahaman dan wawasan siswa serta menghidupkan suasana kegiatan belajar mengajar. Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (berupa tertulis atau lisan)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda. Sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru mengalami kesulitan jika harus diatasi sendiri (Sadiman, 2008, hal. 17).

Selain itu media pembelajaran juga memiliki beberapa fungsi lainnya, meliputi: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Uraian penjelasan keempat fungsi dari media pembelajaran tersebut sebagai berikut: (Wati, 2016, hal. 8).

1. Fungsi Atensi

Atensi merupakan fungsi inti dari media pembelajaran, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran. Seringkali pada awal pembelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pembelajaran yang tidak disenangi oleh mereka, sehingga mereka tidak

memperhatikan pelajaran tersebut. Media pembelajaran yang ditampilkan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada mata pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi materi semakin besar.

2. Fungsi Afektif

Afektif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang yang ditampilkan melalui media pembelajaran dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Misalnya, informasi yang menyangkut masalah sosial dan ras.

3. Fungsi Kognitif

Kognitif merupakan salah satu fungsi media pembelajaran yang terlihat dari tampilannya. Tampilan materi pembelajaran tersebut memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran.

4. Fungsi Kompensatoris

Kompensatoris merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil penelitian. Media pembelajaran memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca kemudian mengorganisasikan informasi dalam teks selanjutnya dapat mengingatkannya kembali. Atau dengan bahasa lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah atau lambat

menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.

2.1.7 Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam menentukan serta memilih media, ada beberapa prinsip yang digunakan sesuai dengan medianya. Prinsip-prinsip pemilihan media ini disesuaikan dengan pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media yang nantinya akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, adanya jenis-jenis media yang dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, terdapat beberapa prinsip yang digunakan dalam memilih media pembelajaran sebagai berikut: (Wati, 2016, hal. 16).

1. Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan yang jelas. Suatu media pembelajaran dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan tepat sesuai kebutuhan. Pemilihan media pembelajaran, sebaiknya disesuaikan dengan kondisi fisik lingkungan. Sebelum menentukan media pembelajaran, seorang guru harus menyadari bahwa tidak ada satupun media yang paling baik untuk mencapai semua tujuan. Masing-masing dari media yang ada memiliki kelebihan dan kekurangan. Penggunaan berbagai macam media pembelajaran yang disusun secara terpadu dalam proses pembelajaran akan mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Objektivitas Media Pembelajaran

Memilih media pembelajaran harus secara objektif. Media pembelajaran digunakan bukan hanya berdasarkan atas kesenangan guru atau sekedar sebagai selingan atau hiburan saja. Pemilihan media harus benar-benar didasari dengan pertimbangan yang matang, karena hal tersebut akan digunakan untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa. Penentuan media pembelajaran, sebaiknya dilakukan secara objektif. Maksudnya, media pembelajaran digunakan sesuai dengan dasar pertimbangan efektivitas belajar siswa.

3. Memahami Kelebihan Setiap Media Pembelajaran

Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing media. Untuk menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran, semestinya dipilih secara tepat dengan melihat kelebihan media untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu.

4. Memahami Karakteristik Setiap Media Pembelajaran

Untuk memilih media pembelajaran dengan tepat, seorang guru sebaiknya memahami dan mengetahui ciri-ciri dari masing-masing media yang ada. Karena hal tersebut cukup menentukan dalam membentuk efektivitas kegiatan belajar mengajar.

5. Syarat Memilih Media Pembelajaran

Media merupakan bagian yang menyatu dalam proses pembelajaran. Pemilihan media disesuaikan dengan metode mengajar dan materi pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar pembelajaran dapat dilakukan

dengan baik dan tepat. Penentuan media pembelajaran, sebaiknya memperhatikan syarat-syarat tertentu sebagai bahan pertimbangan. Syarat-syarat tersebut meliputi:

- a. Media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- b. Memilih media harus sesuai dengan ketersediaan bahan medianya
- c. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan biaya pengadaan
- d. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kualitas atau mutu teknik
- e. Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan tujuan dan materi pelajaran, yaitu tingkat pengetahuan siswa, bahasa siswa, dan jumlah siswa yang belajar
- f. Untuk memilih media yang tepat, seseorang guru atau pendidik harus mengetahui ciri-ciri dari setiap media pembelajaran
- g. Media pembelajaran harus berorientasi pada siswa yang belajar, dalam artian pemilihan media benar-benar digunakan untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa
- h. Media pembelajaran harus mempertimbangkan biaya pengadaan, ketersediaan bahan media, mutu media, dan lingkungan fisik tempat siswa belajar.

2.2 Media Kokami (Kotak Kartu Misterius)

2.2.1 Pengertian Kokami

KOKAMI merupakan kepanjangan dari Kotak Kartu Misterius. Kokami merupakan salah satu media tiga dimensi yang menggabungkan media dengan

permainan. Menurut (Marga, 2018, hal. 19) Kokami (Kotak kartu misterius) adalah salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Dalam menggunakan kokami tersebut melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya pasif maupun yang aktif. Oleh karena itu, media kokami sangat baik jika digunakan dalam kelas yang heterogen, yang dimaksud dalam kelas heterogen yaitu kelas yang memiliki karakteristik yang berbeda atau beranekaragam siswanya. Media kokami dapat menjadi media alternatif untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berbekas. Media kokami juga dapat merangsang minat dan perhatian siswa Kadir dalam (Awallia, 2008). Media kokami diciptakan dan dikenalkan oleh Abdul Kadir, S.Pd, guru SLTP Negeri 15 Mataram, Nusa Tenggara Barat. Media kokami ini mengantarkan Abdul Kadir mendapatkan juara II pada Lomba Kreativitas Guru tingkat SLTP tahun 2003 yang diselenggarakan oleh Lembaga Ilmu Pengatahuan Indonesia (LIPI) (Awallia, 2008).

Berdasarkan penjelasan Kadir dalam (Awallia, 2008) media kokami merupakan gabungan antara media dan permainan yang mampu memberikan motivasi dan menarik minat siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan media kokami, guru atau pendidik sebagai fasilitator dan instruktur yang berperan untuk menyiapkan sebuah kotak yang berisi pesan-pesan. Pesan yang ingin disampaikan dalam bentuk perintah, gambar atau simbol, pertanyaan, petunjuk, bonus atau sanksi yang dituliskan pada potongan-potongan kertas karton atau manila kemudian dimasukkan ke dalam amplop yang ditutup.

Sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan media kokami, perlu untuk dipersiapkan kelengkapannya seperti kotak berukuran 30 x 20 x 15 cm, amplop berukuran 8 x 14 cm dan kartu berukuran 7,5 x 12,5 cm. Media kokami data dibuat dengan sederhana, wadah atau kotak sebagai tempat untuk meletakkan amplop-amplop sedangkan amplop berisi kartu yang ditulis materi pelajaran yang diformulasikan dalam bentuk pertanyaan, perintah, sanksi, bonus dan petunjuk.

2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan

Media yang ditampilkan dan disajikan dalam bentuk permainan ini memiliki beberapa kelebihan seperti yang diutarakan (Munadi, 2012) sebagai berikut:

1. Peserta didik atau siswa mendapatkan ilmu pengetahuan berupa konsep meliputi kaidah-kaidah asas, unsur-unsur pokoknya, prosesnya, hasilnya dan dampaknya dengan cara menyenangkan.
2. Memberikan peluang atau kesempatan bagi siswa untuk berimajinasi, berpikir, menampilkan gagasan-gagasan baru secara lancar dan orisinal serta dapat memberikan siswa kesempatan untuk menguasai ketrampilan motorik
3. Siswa dapat belajar untuk memiliki rasa tanggung jawab, mandiri, saling menghargai dengan teman serta saling menghormati.
4. Siswa dapat berpartisipasi aktif dan mengenal dirinya sebagai individu dan sebagai anggota kelompok
5. Suasana permainan membuat siswa memiliki kebebasan mengekspresikan diri sebagaimana adanya siswa dari sikap otoriter

dalam menumbuhkan bakat serta minatnya untuk berprestasi dan berkreasi secara aktual.

Selain kelebihan yang dijelaskan diatas, media yang disajikan dalam bentuk permainan juga memiliki kekurangan sebagai berikut:

1. Peserta didik atau siswa lebih tertarik dengan alur permainan dibandingkan dengan hasil yang akan dicapai
2. Siswa akan lupa waktu, karena pada dasarnya siswa lebih suka bermain
3. Membutuhkan banyak waktu untuk mempersiapkan segalanya yang dibutuhkan untuk melakukannya

2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Kokami

Media kokami merupakan gabungan dari media dan permainan ini memiliki kelebihan dan kekurangan menurut (Hakim, 2011):

Kelebihan Media Pembelajaran KOKAMI:

1. Permainan kokami lebih menarik, karena medianya berupa kotak dan kartu-kartu yang bervariasi dalam bentuk perintah, pertanyaan, petunjuk, bonus dan sanksi
2. Siswa lebih tertantang karena pertanyaan memiliki unsur misterius yang terdapat dalam amplop
3. Mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena merangsang daya pikir yang inovatif, kreatif, serta kritis siswa sehingga diharapkan mereka mampu memahami pesan yang disampaikan maupun yang diberikan

4. Memakan biaya yang sedikit karena media terbuat dari bahan-bahan yang sederhana.

Kekurangan Media Pembelajaran KOKAMI:

1. Siswa mengalami kesulitan jika belum terbiasa menggunakan media kokami
2. Membutuhkan durasi waktu yang lama, jika durasi waktu yang diberikan sedikit maka kurang efisien dalam mengaplikasikan permainan setiap kelompok harus menunggu giliran kelompok lain.

2.2.4 Aturan dalam Penggunaan Media Pembelajaran Kokami

Dalam menggunakan media pembelajaran KOKAMI terdapat aturan atau peraturan yang harus diperhatikan sebagai berikut:

1. Masing-masing kelompok terdiri dari 6-8 siswa.
2. Setiap anggota kelompok duduk menghadap ke arah papan tulis, media KOKAMI diletakkan diatas meja dan kelengkapannya diletakkan didepan papan tulis dan di papan tulis sudah dibuat papan skor untuk masing-masing kelompok
3. Setiap kelompok diwakili satu ketua yang dipilih oleh guru bersama-sama dengan siswa
4. Ketua dibantu kelompoknya selama permainan masih berlangsung
5. Ketua kelompok selain bertugas mengambil satu amplop dari dalam KOKAMI secara acak dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi amplop dengan keras dan harus diperhatikan oleh semua anggota

6. Anggota kelompok bertanggung jawab untuk menyelesaikan tantangan kartu tersebut
7. Jika kelompok yang mengambil kartu tidak bisa menjawab atau menyelesaikan tugas dengan benar, maka kelompok lain berhak menyelesaikan tugas kelompok tersebut
8. Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan berhak mendapatkan bonus
9. Kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan maka akan mendapat sanksi (Hakim, 2011).

2.3 Keaktifan Siswa

2.3.1 Pengertian Keaktifan Siswa

Pada dasarnya bahwa prinsip belajar adalah berbuat. Tidak terjadinya suatu proses belajar jika tidak adanya aktivitas. Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting didalam proses belajar mengajar. seperti dikatakan oleh Frobel dalam (Sardiman, 2006, hal. 96) bahwa berpikir dan berbuat sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Hal itu juga berlaku pada proses belajar, tidak mungkin meninggalkan dua kegiatan tersebut yaitu berpikir dan berbuat.

Proses pembelajaran merupakan proses untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas siswa melalui interaksi dan pengalaman. Keaktifan belajar merupakan salah satu unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran terdapat beranekaragam bentuknya seperti kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati. Kegiatan fisik

yang dapat diamati seperti kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, meragakan, diskusi, dan mengukur. Kegiatan psikis meliputi mengingat kembali materi sebelumnya yang sudah diajarkan, membandingkan satu konsep dengan konsep lain, memecahkan masalah yang dihadapi, dan kegiatan yang lainnya. Tetapi semua kegiatan tersebut terdapat keterlibatan intelektual serta emosional siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan meliputi keaktifan mental, baik intelektual maupun emosional, meskipun untuk merealisasikannya memerlukan banyak persyaratan atau dibutuhkannya keterlibatan langsung dalam berbagai bentuk keaktifan fisik (Dimiyati & Mudjiono, 2013, hal. 115).

Menurut Natawijaya mengenai belajar aktif adalah suatu sistem mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik Depdiknas dalam (Ulfaira, 2014).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa yang berupa fisik atau non fisik, kegiatan fisik maupun psikis, mental intelektual dan emosional sebagai suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.3.2 Klasifikasi Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa didalam proses pembelajaran meliputi dua hal yaitu kegiatan psikis (non fisik) dan kegiatan fisik. Kegiatan fisik yaitu kegiatan yang dapat diamati atau dilihat. Kegiatan fisik tersebut dapat berupa aktivitas siswa di

dalam kelas. Menurut (Sardiman, 2006, hal. 101) klasifikasi atau jenis-jenis aktivitas siswa dalam belajar sebagai berikut:

1. *Visual activities*, misalnya membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain
2. *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi
3. *Listening activities*, misalnya mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato
4. *Writing activities*, misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin
5. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram
6. *Motor activities*, meliputi melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, dan berternak
7. *Mental activities*, misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan-hubungan, mengambil keputusan
8. *Emotional activities*, misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

2.3.3 Indikator Keaktifan Siswa

Menurut (Sudjana, 2016, hal. 61) keaktifan belajar siswa dapat dilihat berdasarkan indikator keaktifan siswa, antara lain:

1. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya

2. Terlibat dalam pemecahan masalah
3. Bertanya kepada siswa lain atau pada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya
4. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah
5. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru
6. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.
7. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah sejenis
8. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

2.3.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa dalam belajar tidak akan muncul begitu saja, hal tersebut tergantung dengan lingkungan dan kondisi dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk menjadikan kondisi proses pembelajaran siswa berperan aktif didalamnya, maka dapat diperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa, antara lain:

1. Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran
2. Menjelaskan tujuan instruksional atau kemampuan mendasar kepada siswa
3. Mengingatnkan kompetensi belajar kepada siswa

4. Memberikan stimulus berupa masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari
5. Memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya
6. Memunculkan aktifitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran
7. Memberikan umpan balik (*feedback*)
8. Melakukan tagihan-tagihan kepada siswa berupa tes sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur
9. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

2.4 Hasil Belajar

2.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Pada suatu proses terjadinya pembelajaran adanya akhir dari suatu proses pembelajaran, maka siswa akan memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar Menurut (Dimiyati & Mudjiono, 2013, hal. 3) bahwa hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. dari sudut pandang guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sudut pandang siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

(Sudjana, 2016) mendefinisikan hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk memperhatikan dengan seksama penjelasan materi pelajaran yang sedang disampaikan oleh guru tanpa adanya keterlibatan siswa untuk aktif dalam bertanya, menanggapi materi, berinteraksi, dan menyampaikan pendapat akan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Robert M. Gangne mengelompokkan kondisi-kondisi belajar (sistem lingkungan belajar) sesuai dengan tujuan belajar yang ingin dicapai. (Hasibuan & Moedjiono, 2006, hal. 5) mengemukakan delapan macam kemampuan manusia hasil belajar yang kemudian disederhanakan menjadi lima kemampuan hasil belajar sebagai berikut:

1. Ketrampilan intelektual (yang merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingkungan skolastik)
2. Strategi kognitif, mengatur “cara belajar” dan berpikir seseorang di dalam arti seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah
3. Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta. Kemampuan ini umumnya dikenal dan tidak jarang
4. Ketrampilan motorik yang diperoleh di sekolah, antara lain ketrampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka, dan sebagainya
5. Sikap dan nilai, berhubungan dengan arah serta intensitas emosional yang dimiliki seseorang, sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungannya bertingkah laku terhadap orang, barang, atau kejadian.

2.4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Siswa dalam mencapai hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu: faktor dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari dalam diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa berpengaruh besar terhadap hasil

belajar siswa, seperti yang dikemukakan oleh Clark dalam (Sudjana, 2014) bahwa hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa 70% sedangkan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar selain faktor kemampuan diri siswa seperti, faktor motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

Demikian, hasil yang diraih oleh siswa masih juga tergantung dari lingkungan. Faktor-faktor yang berada di luar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang mendominasi hasil belajar siswa yakni kualitas pengajaran. Menurut (Sudjana, 2014, hal. 40) Kualitas pengajaran merupakan tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar-mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran. Oleh sebab itu hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran.

2.5 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

2.5.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diberikan dari jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA).

Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam Lampiran III Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 58 Tahun 2014 yakni tentang Pedoman Materi Pembelajaran (PMP) IPS, dijelaskan bahwa IPS dalam

jenjang SMP merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah, antara lain mencakup geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat.

Definisi IPS berdasarkan Pedoman Mata Pelajaran (PMP) IPS, yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial atau disingkat IPS adalah telaah tentang manusia dalam hubungan sosialnya atau kemasyarakatannya. Manusia sebagai makhluk sosial akan menjalin hubungan sosial dengan sesamanya, mulai dari lingkup yang kecil yaitu keluarga sampai lingkup yang besar yaitu masyarakat global. Penjelasan tersebut sesuai dengan ungkapan Nursid Sumaatmadja dalam (Lampirannya III PMP IPS, 2014) bahwa manusia adalah makhluk sosial yang berarti manusia tidak dapat hidup tanpa bantuan dari orang lain, setiap orang sejak lahir tidak terpisahkan dari manusia lain. Selain berinteraksi dengan sesama, manusia juga berinteraksi dan memanfaatkan lingkungan alam, serta harus mempertanggungjawabkan semua tindakan sosialnya kepada Tuhan Yang Maha Kuasa.

Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa mata pelajaran IPS dapat dikatakan sebagai mata pelajaran di sekolah yang dirumuskan berdasarkan peristiwa atau fenomena sosial yang diorganisasikan dengan satu pendekatan interdisipliner, multidisipliner atau transdisipliner dari Ilmu-ilmu Sosial dan Humaniora.

2.5.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Tujuan utama adanya pembelajaran IPS yaitu agar siswa memiliki kemampuan dalam berpikir logis dan kritis untuk memahami konsep dan prinsip yang berkaitan dengan pola dan persebaran keruangan, interaksi sosial, pemenuhan kebutuhan, dan perkembangan kehidupan masyarakat untuk menciptakan kondisi kehidupan yang lebih baik serta dapat mengatasi masalah-masalah sosial yang terjadi. Berikut tujuan pembelajaran mata pelajaran IPS agar siswa memiliki kemampuan:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan

Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global (Permendikbud No. 58, 2014, Lampiran PMP).

2.5.3 Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ruang lingkup IPS adalah perilaku sosial, ekonomi, dan budaya manusia di masyarakat dalam konteks ruang dan waktu mengalami perubahan. Ruang lingkup mata pelajaran IPS di SMP meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu

2. Perubahan masyarakat Indonesia pada zaman pra-aksara, zaman Hindu-Budha dan zaman Islam, zaman penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan, masa pergerakan kemerdekaan sampai dengan awal reformasi sekarang
3. Jenis dan fungsi kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat
4. Interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi dari waktu ke waktu (Permendikbud No. 58, 2014, Lampiran PMP).

2.5.4 Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Mata pelajaran di SMP/MTs memiliki beberapa karakteristik menurut (Trianto, 2007, hal. 126) antara lain sebagai berikut:

1. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama
2. Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) IPS berasal dari struktur keilmuan geografis, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu
3. Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner

4. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar dapat bertahan hidup seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan
5. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

2.6 Penelitian Relevan

1. (Maslihan, 2017). Penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Kokami Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Ketuntasan Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Bola Volly di Kelas XII MIPA 1 SMA Negeri 2 Pekanbaru”. Pada penelitian tersebut penggunaan media pembelajaran kokami dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas XII MIPA I SMA Negeri 2 Pekanbaru dengan persentase rata-rata siklus I sebesar 72,53% dan siklus II sebesar 88,82% dan ketuntasan belajar peserta didik dengan persentase siklus I sebesar 89,47% dan siklus II sebesar 100%.
2. (Istiqomah, 2016). Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Kokami Terhadap Ketrampilan Kreatif Dan Aktivitas Belajar Tema Bahan Kimia.” Hasil penelitian menunjukkan perbedaan rata-rata ketrampilan berpikir kreatif diperoleh $t_{hitung} = 3,853$ sedangkan $t_{tabel} = 1,671$

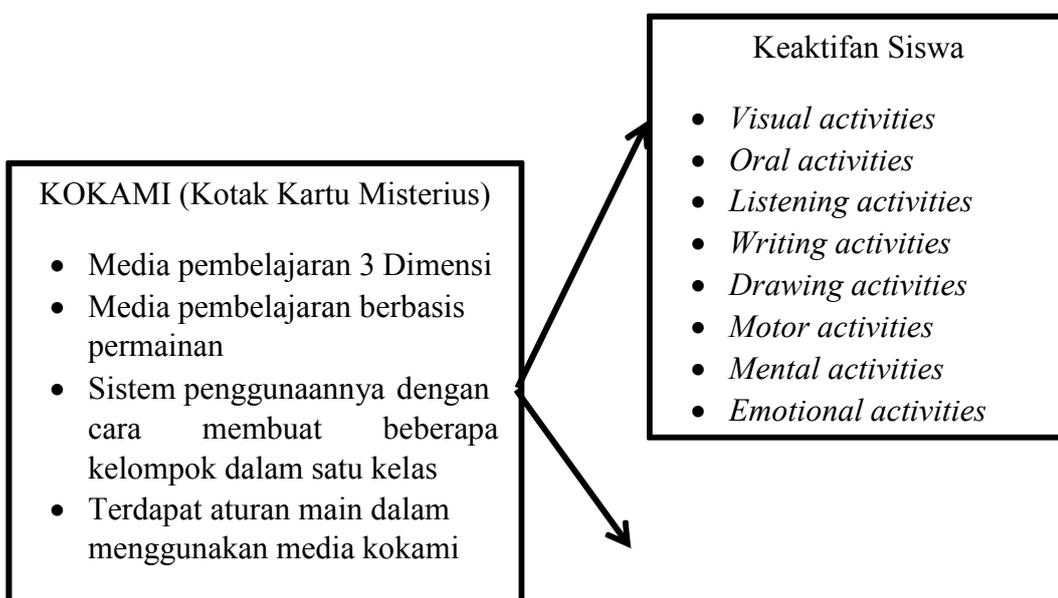
sehingga rata-rata nilai ketrampilan berpikir kreatif kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Perbedaan rata-rata aktivitas belajar didapatkan hasil thitung= 3,937 sedangkan ttabel= 1,671 sehingga rata-rata nilai aktivitas belajar kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Media kokami berpengaruh kuat terhadap ketrampilan berpikir kreatif dengan $r_b=0,632$ dan media kokami berpengaruh sedang terhadap aktivitas belajar dengan $r_b=0,522$.

3. (Rusiana, 2014). Penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Kokami Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember”. Pada peneliti ini berdasarkan analisis data, aktivitas mendengarkan meningkat 23%, aktivitas diskusi meningkat 23,16% dan aktivitas menyelesaikan soal meningkat 32,65%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I siswa tuntas belajar sebanyak 22 anak (57,89%) dan pada siklus II siswa yang tuntas belajar sebanyak 35 anak (92,10%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kokamu pada mata pelajaran IPA siswa kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember dapat meningkatkan hasil belajar.
4. (Yuseu, 2015). Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa (Penelitian Kuasi Eksperimen Kelas III di SDN Bambu Apus II).” Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan

media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap pemahaman konsep IPS siswa kelas II di SDN Bambu Apus II. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *posttest* antara kedua kelas yaitu dengan perolehan rata-rata kelas eksperimen 80,75 dan rata-rata kelas kontrol sebesar 75,88. Uji hipotesis pada data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai sig (2-tailed) adalah 0,037. Ini menunjukkan bahwa nilai probabilitas lebih kecil daripada taraf signifikansi ($0,037 < 0,05$). Sehingga H_0 ditolak H_a diterima. Hal tersebut juga didukung wawancara yang dilakukan setelah proses pembelajaran.

2.7 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini disajikan dalam bagan sebagai berikut:





Hasil Belajar Siswa

Nilai siswa mengalami perubahan atau peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS

2.8 Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh media pembelajaran kokami terhadap keaktifan siswa kelas VII mata pelajaran IPS di SMP Negeri 20 Semarang.
2. Ada pengaruh media pembelajaran kokami terhadap hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran IPS di SMP Negeri 20 Semarang.
3. Ada pengaruh keaktifan siswa terhadap hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran IPS di SMP Negeri 20 Semarang.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Penelitian ini yang berjudul pengaruh media pembelajaran kokami terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 20 Semarang, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran kokami berpengaruh terhadap keaktifan siswa kelas VII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 20 Semarang, terbukti dengan adanya peningkatan persentase dari *pre-treatment* dan *post-treatment* sebesar 18,58%, peningkatan tersebut berasal dari perhitungan *pre-treatment* sebesar 61,98% dan *post-treatment* sebesar 80,56%. Perhitungan statistiknya *Sig.(2-tailed)* $0,000 < 0,05$ atau 5%, atau pembuktian dari perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} , $13,272 > 2,0395$, menunjukkan terima H_a dan tolak H_0 .
2. Media pembelajaran kokami berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 20 Semarang, terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 6,04, peningkatan tersebut berasal dari perhitungan *pre-test* sebesar 60,21 dan *post-test* sebesar 66,25 perhitungan ini secara rata-rata klasikal. Perhitungan statistiknya *Sig.(2-tailed)* $0,010 < 0,05$ atau 5%, atau

pembuktian dari perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} , $2,726 > 2,0395$,
menunjukkan terima H_a dan tolak H_o .

3. Terdapat pengaruh keaktifan siswa terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran kokami siswa kelas VII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 20 Semarang, dibuktikan pada perhitungan statistiknya *Sig.(2-tailed)* $0,000 < 0,05$ atau 5%, atau pembuktian dari perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,597 > 2,039$, menunjukkan terima H_a dan tolak H_o .

5.2 Saran

1. Guru diharapkan mampu mengembangkan ketrampilan siswa dalam mengemukakan pendapat. Sehingga siswa tidak hanya lebih aktif, namun juga lebih santun dalam menyampaikan pendapat.
2. Guru diharapkan dapat membantu siswa yang nilainya masih tertinggal dengan cara memberikan bimbingan *face to face* atau pendekatan langsung yang lebih *intens*.
3. Guru diharapkan mampu untuk mempertimbangkan waktu dalam menggunakan media pembelajaran kokami. Mengingat proses pembelajaran dengan media pembelajaran kokami membutuhkan waktu yang banyak, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan optimal. Guru IPS dan guru pada mata pelajaran yang lain bisa menggunakan media pembelajaran kokami sebagai media alternatif atau variasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penilaian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Awallia. (2008). *Pelajaran dengan Permainan Kokami*. Dipetik Februari 27, 2019, dari <http://cephy-net.blogspot.com/2008/12/pelajaran-dengan-permainan-kokami.html>
- Daryanto. (2008). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2004). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dolong, J. (2016). Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 293-300.
- Hakim. (2011). *Media Pengajaran KOKAMI (Kotak Kartu Misterius)*. Dipetik Februari 28, 2019, dari <http://learningmodels.blogspot.com/2011/05/media-pengajaran-kokami-kotak-dan-kartu.html>
- Hasibuan, & Moedjiono. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Roesdakarya.
- Istiqomah, F. (2016). Pengaruh Media Kokami terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Aktivitas Belajar Tema Bahan Kimia. *Unnes Science Education Journal*, 5(2), 1217-1226.
- Kadir, A. (2015). *Dasar-dasar Pendidikan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Kunandar. (2011). *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kustiono. (2010). *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*. Semarang: UNNES PRESS.

- Marga, K. M. (2018). Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 4(2), 18-22.
- Margono, S. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maslihan. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) untuk Meningkatkan Aktifitas dan Ketuntasan Belajar Peserta Didik pada Pokok Bahasan Bola Voly di Kelas XII MIPA 1 SMA Negeri 2 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, 5(2), 178-187.
- Munadi, Y. (2012). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Muthi'ik, I. I. (2018). The Effectivness of Applaying STEM Approach to Self-Efficacy and Student Learning Outcomes for Teaching Newton's Law. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 27-44.
- Nasution, S. (2017). Variabel Penelitian. *Jurnal Anak Usia Dini*, 5(2), 1-9.
- Nugraha, M. (2018). Manajemen Kelas dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran. *Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 4(1), 27-44.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 SMP/Mts dan lampirannya.
- Rakhmawati, M. N. (2014). Pengaruh Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Program Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Pengasih. *E-Journal Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan*, 2(1).
- Rusiana, Y. (2014). Penggunaan Media Kokami pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. *Pancaran Pendidikan*, 3(4), 183-192.
- Sadiman, A. S. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Sardiman, A. M. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2014). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Proses Hasil Belajar*. Bandung: Remaja Roesdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabet.
- Sulasteri, S. (2018). The Effect of The Use of Learning Media Basedon Presentation Media on Interest and Mathematical Learning Outcomes. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 221-136.
- Tella, A. (2007). The Impact of Motivation on Student's Academic Achievement and Learning Outcomes in Mathematics among Secondary School Students in Nigeria. *Eurasia Journal of Mathematic, Science & Technology Education*, 3(3), 149-156.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Ulfaira. (2014). Meningkatkan Aktivitas Belajar pada Siswa Kelas III di SD Inpres Marantale dalam Pembelajaran PKN melalui Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 3(3), 125-142.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran Visual - Audio Visual - Komputer-Power Point - Internet - Interactive Video*. Yogyakarta: Kata Pena.