

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK KARTU MISTERIUS
(KOKAMI) TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA
MATA PELAJARAN IPS DI MTS HIDAYATUS SHIBYAN PARIT**

NA'IM

SKRIPSI

Oleh :

MUHAMMAD RIFKI

NIM 17130162



**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

MALANG

2022

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOKAMI TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWAKELAS VIII PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS
HIDAYATUS SHIBYAN PARIT NA'IM**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi salah satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

MUHAMMAD RIFKI

NIM 17130162



**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK KARTU MISTERIUS
(KOKAMI) TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA
MATA PELAJARAN IPS DI MTS HIDAYATUS SHIBYAN PARIT**

NA'IM

SKRIPSI

Oleh:

Muhammad Rifki

NIM. 17130162

Telah disetujui dan diajukan, Pada Tanggal 09 Mei 2022

Oleh Dosen Pembimbing



Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M. Si

NIP:197312122006042001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M. A

NIP: 197107012006042001

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK KARTU MISTERIUS
(KOKAMI) TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA
MATA PELAJARAN IPS DI MTS HIDAYATUS SHIBYAN PARIT NA'IM**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Muhammad Rifki (17130162)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 27 Juni 2022
Dinyatakan LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang
Nur Cholifah, M.Pd
NIP.199203242019032023

: 

Sekretaris Sidang
Dr. Hj Ni'matuz Zuhroh, M.Si
NIP.197312122006042001

: 

Dosen Pembimbing
Dr. Hj Ni'matuz Zuhroh, M.Si
NIP.197312122006042001

: 

Penguji Utama
Dr. Muhammad Walid, MA
NIP.197308232000031002

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP.1963504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Dengan rahmat Allah yang Maha pengasih lagi Maha Penyayang

Karya tulis skripsi ini dipersembahkan sebagai ucapan terimakasih atas dukungan dan bantuan dari semua pihak, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya skripsi ini dan penulis mempersembahkan kepada:

Ayah Khalili, S.Pd dan ibu Rimanten sebagai motivator terbesar dalam hidup penulis yang tak pernah jenuh untuk mendo'akan dan menyayangi penulis.

Terimakasih atas semua limpahan do'a yang selalu dipanjatkan dan kasih sayang yang selalu mendukung serta nasihatnya.

Saudara penulis Raudlatun Nadhirah dan Muhammad Reihan selaku adik yang juga tidak lupa untuk memberikan dukungan serta do'a. Sahabat-sahabat Akmal Haikal, Sulton, Ilham, Daud (PIPS C dan PIPS B) yang selalu mengisi hari-hari penulis dengan canda dan tawa sehingga mendorong penulis lebih semangat dalam mengerjakan karya ini.

فَأَمَّا مَنْ أَعْطَىٰ وَاتَّقَىٰ
وَصَدَّقَ بِالْحُسْنَىٰ فَسَنُيَسِّرُهُ
لِلْيُسْرَىٰ

“Maka barangsiapa memberikan (hartanya di jalan Allah) dan bertakwa, dan membenarkan (adanya pahala) yang terbaik (surga), maka akan Kami mudahkan baginya jalan menuju kemudahan (kebahagiaan).”

(QS. Al-Lail : 5-7)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Muhammad Rifki

Lampiran : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang

Di Malang,

Assalamualaikum Wr.Wb...

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Muhammad Rifki

NIM : 17130162

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS)

Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (Kokami) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Hidayatus Shibyan Parit Na'im

Maka selaku dosen pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum wr.wb...

Pembimbing,



Dr. Hj Ni'matuz Zuhroh, M.Si
NIP. 197107012006042001

SURAT PERNYATAAN
ORIGINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Muhammad Rifki

Nim : 17130162

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (Kokami)
Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII di MTs Hidayatus
Shibyan Parit Na'im

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 21 Mei 2022



Muhammad Rifki
NIM. 17130162

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan menyebut nama Allah Swt, Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, penulis memanjatkan puji syukur atas kehadiran-Nya yang senantiasa melimpahkan rahmat, taufiq, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik dan lancar. Selawat serta salam senantiasa menjadi doa panjang dan istiqomah semoga tercurahkan kehadiran beliau junjungan kita nabi Muhammad Saw, semoga kita mendapatkan syafa'atnya di hari kiamat kelak.

Skripsi berjudul “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK KARTU MISTERIUS (KOKAMI) TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS HIDAYATUS SHIBYAN PARIT NA'IM” ditulis untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana Srata Satu (S. 1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dan dengan selesainya penulisan skripsi ini, dengan segala kerendahan hati penulis hanya bisa menyampaikan rasa terimakasih tak terhingga, setinggi-tingginya khususnya kepada yang terhormat:

1. Rektor UIN Malang Prof. Dr. M. Zainuddin, MA. Dan seluruh pembantu rektir yang menyediakan fasilitas di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Hj Ni'matuz Zuhroh, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikirannya dengan tulus dan ikhlas untuk memberikan bimbingan serta kompetensi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepala MTS Hidayatus Shibyan Parit Na'im beserta seluruh guru dan karyawan yang telah membantu penelitian skripsi ini.
6. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Demikian ucapan terima kasih penulis sampaikan, penulis hanya bisa berdoa semoga semua bantuan dari semua pihak menjadi amal ibadah yang diterima disisi Allah Swt, dan semoga skripsi ini berguna dan bermanfaat bagi semua pihak.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini menjadi sesuatu yang berharga dan bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi oembaca pada umumnya, serta memberikan manfaat bagi khazanah keilmuan di UIN Malang.

Allahumma shalli 'ala sayyidina wa maulana Muhammad wa 'ala alihi wa ashhabihi wa ahli baitihi wa ahli tha'atihi ajmai'in. Aamiin

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 21 Mei 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Hafid' with a stylized flourish extending to the right.

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuarikan sebagai berikut :

A. Huruf

ا =	a	ز =	z	ق =	q
ب =	b	س =	s	ك =	k
ت =	t	ش =	sy	ل =	l
ث =	ts	ص =	sh	م =	m
ج =	j	ض =	dl	ن =	n
ح =	h	ط =	th	و =	w
خ =	kh	ظ =	zh	ه =	h
د =	d	ع =	‘	ء =	,
ذ =	dz	غ =	gh	ي =	y
ر =	r	ف =	f		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = A

Vokal (i) panjang = I

Vokal (u) panjang = U

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
SURAT PERNYATAAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
ABSTRAK.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Hipotesis Penelitian	7
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
G. Originalitas Penelitian.....	8
H. Definisi Operasional	12
I. Sistematika Pembahasan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	15
A. Media Pembelajaran	15
1. Pengertian Media Pembelajaran	15
2. Pentingnya media dalam proses pembelajaran	17

3. Jenis Media Pembelajaran	19
4. Ciri-ciri Media Pembelajaran	23
5. Fungsi Media pembelajaran.....	24
6. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	27
B. Media Kotak Kartu Misterius (Kokami).....	30
1. Pengertian Kokami.....	30
2. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan	32
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Kokami	33
4. Aturan dalam Penggunaan Media Pembelajaran Kokami..	34
C. Minat Belajar Siswa.....	35
1. Pengertian Minat Belajar	35
2. Sebab-Sebab Timbulnya Minat Belajar	38
3. Cara Membangkitkan Minat Belajar	41
4. Fungsi Minat Belajar	44
5. Aspek-aspek Minat Belajar	46
6. Indikator Minat Belajar	48
D. Mata Pelajaran IPS	50
1. Pengertian Mata Pelajaran IPS	50
2. Tujuan Mata Pelajaran IPS	52
3. Ruang Lingkup IPS	53
4. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial	54
E. Kerangka Berpikir	55
BAB III METODE PENELITIAN	57
A. Lokasi Penelitian	57
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	57
C. Variabel Penelitian	58
D. Data dan Sumber Data	59
E. Subjek Penelitian	59
F. Instrumen Penelitian	60

G. Teknik Pengumpulan Data.....	63
H. Uji Validitas dan Reliabilitas	65
I. Analisis Data	66
J. Prosedur Penelitian	69
BAB IV GAMBARAN UMUM DAN PAPARAN HASIL PENELITIAN	71
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	71
1. Sejarah Singkat berdirinya sekolah	71
2. Profil Umum Sekolah	72
3. Letak Geografis	72
4. Visi Misi dan Tujuan	72
5. Data Guru.....	75
6. Jumlah Siswa.....	76
B. Deskripsi Variabel Penelitian.....	78
1. Karakteristik Responden.....	78
2. Analisis Deskriptif.....	78
a. Uji Validitas dan Realiabilitas instrumen	78
b. Uji Normalitas	81
c. Uji Hipotesis.....	82
d. Besar Efek	84
C. Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Setelah diberlakukan Media Kokami.....	85
BAB V PEMBAHASAN	87
A. Minat Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS Setelah diberlakukan Media Kokami di MTs Hidayatus Shibyan Parit Na'im	87
B. Pengaruh Media Pembelajaran Kokami Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Hidayatus Shibyan Parit Na'im	89
BAB VI PENUTUP	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran	93

DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	98

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	10
Tabel 3.1 Kerangka Konseptual Desain Penelitian	58
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa	62
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa	63
Tabel 3.4 Kategori Angket Minat Belajar Siswa.....	64
Tabel 3.5 Penilaian Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa	65
Tabel 4.1 Jumlah Guru dan Staff	76
Tabel 4.2 Rekapitulasi Siswa.....	76
Tabel 4.3 Sarana Dan Prasarana	77
Tabel 4.4 Sarana Dan Prasarana	77
Tabel 4.5 Uji Validitas	80
Tabel 4.6 Uji Reliabilitas.....	81
Tabel 4.7 Uji Normalitas	82
Tabel 4.8 T-test.....	83
Tabel 4.9 Paired Samples Statistik.....	84

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Dale's Cone of Experience	19
Gambar 2.2 Skema Kerangka Berpikir	56

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Instrumen Penelitian	98
Lampiran 2 Uji T	103
Lampiran 3 Nilai Angket Siswa	104
Lampiran 4 Uji Normalitas.....	106
Lampiran 5 Foto Kegiatan Belajar Mengajar	107
Lampiran 6 Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa	108
Lampiran 7 Biodata Mahasiswa	109
Lampiran 8 Surat-surat.....	110

ABSTRAK

Rifki Muhammad, 2022, *Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (Kokami) terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII di MTS Hidayatus Shibyan Parit Na'im*, Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi : Dr. Hj Ni'matuz Zuhroh, M.Si

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kotak Kartu Misterius (Kokami)

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media kokami yang merupakan salahsatu media tiga dimensi yang menggabungkan media dengan permainan. Kokami (Kotak kartu misterius) adalah salahsatu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : (1) bagaimana minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS setelah diberlakukan media kokami di Mts Hidayatus Shibyan Parit Na'im, (2) apakah media pembelajaran kokami berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di Mts Hidayatus Shibyan Parit Na'im, (3) seberapa besar pengaruh media pembelajaran kokami terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di Mts Hidayatus Shibyan Parit Na'im.

Jenis Penelitian ini termasuk Kuantitatif. Pendekatan ini digunakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran kokami terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di Mts Hidayatus Shibyan Parit Na'im. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen *Pre-Experimental Design* dengan *one group pretest posttest design*. Penelitian ini menggunakan test awal dan test akhir untuk mengetahui besar efek atau pengaruh media pembelajaran kokami terhadap minat belajar siswa.

Hasil penelitian ini adalah ada peningkatan minat belajar siswa kelas VIII setelah diterapkan kokami karena T tabel menunjukkan 2.0369 dan nilai t-test adalah 14.448 yang berarti lebih besar dari jumlah t tabel 2.0369. Nilai besar efek sebesar 1.45 yang artinya besar berdasarkan klasifikasi signifikan dari besar efek tersebut. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran kokami terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di Mts Hidayatus Shibyan Parit Na'im sangat besar.

ABSTRACT

Rifki Muhammad, 2022, *The Influence of Mysterious Card Box Learning Media (Kokami) on the Learning Interests of Class VIII Students at MTS Hidayatus Shibyan Parit Na'im*, Department of Social Sciences, Faculty of Tarbiyah and Teacher Sciences, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Thesis Supervisor: Dr. Hj Ni'matuz Zuhroh, M.Si

Keywords: Learning Media, Mysterious Card Box (Kokami)

Media is everything that can be used to channel messages that can stimulate students' thoughts, feelings, attention and willingness to learn. In this study, researchers used kokami media which is a three-dimensional media that combines media with games. Kokami (Mysterious card box) is a type of media combined with language games.

The purpose of this study is to find out: (1) how the interest in learning class VIII students in IPS subjects after the enactment of kokami media at Mts Hidayatus Shibyan Parit Na'im, (2) whether our learning media affects the learning interests of class VIII students in IPS subjects at Mts Hidayatus Shibyan Parit Na'im, (3) how much influence kokami learning media has on the learning interests of class VIII students on IPS subjects at Mts Hidayatus Shibyan Parit Na'im.

This type of research includes Quantitative. This agreement is used to analyze the influence of the use of our learning media on the learning interests of class VIII students in IPS subjects at Mts Hidayatus Shibyan Parit Na'im. The type of research used is *Pre-Experimental Design* experimental research with *one group pretest posttest design*. This study uses initial tests and final tests to determine the effects or influence of our learning media on students' learning interests..

The result of this study is that there is an increased interest in teaching class VIII students after applying kokami because the T table shows 2.0369 and the t-test value is 14,448 which means greater than the number of t tables 2.0369. The large value of the effect is 1.45 which means large based on the significant classification of the magnitude of the effect. It can be concluded that the influence of the use of kokami learning media on the interests of class VIII students in IPS subjects at Mts Hidayatus Shibyan Parit Na'im is very large.

المخلص

رفقي محمد ، 2022 ، تأثير صندوق البطاقة الغامضة (كوكامي) على وسائل التعلم التعليمية على اهتمام طلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية هدية الصبيان باريت نعيم ، قسم العلوم الاجتماعية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، مولانا مالك إبراهيم الجامعة الإسلامية الحكومية مالانج ، مشرف أطروحة: د. حج نعمة الزهره

الكلمات الرئيسية: وسائل الإعلام التعليمية ، صندوق البطاقة الغامضة (كوكامي)

وسائل الإعلام هي كل ما يمكن استخدامه لتوجيه الرسائل التي يمكن أن تحفز أفكار الطلاب ومشاعرهم وانتباههم واستعدادهم للتعلم. في هذه الدراسة ، استخدم الباحثون وسائل كوكامي وهي وسائل ثلاثية الأبعاد تجمع بين الوسائط والألعاب. كوكامي (صندوق البطاقات الغامض) هو نوع من الوسائط مدمج مع الألعاب اللغوية.

كان الغرض من هذه الدراسة هو معرفة: (1) كيف أن الاهتمام التعليمي لطلاب الصف الثامن في موضوعات الدراسات الاجتماعية بعد تطبيق وسائل كوكامي في مدرسة ثانوية هدية الصبيان باريت نعيم ، (2)، ما إذا كانت وسائل تعلم كوكامي قد أثرت على الاهتمام التعليمي لطلاب الصف الثامن في موضوع دروس الدراسات الاجتماعية في مدرسة ثانوية هدية الصبيان باريت نعيم ، (3) مدى تأثير وسائل التعلم كوكامي على الاهتمام التعليمي لطلاب الصف الثامن في مواد الدراسات الاجتماعية في ثانوية هدية الصبيان باريت نعيم.

يشمل هذا النوع من البحث الكمي. يستخدم هذا النهج لتحليل تأثير استخدام وسائل التعلم كوكامي على الفائدة التعليمية لطلاب الصف الثامن في مواضيع الدراسات الاجتماعية في مدرسة ثانوية هدية الصبيان باريت نعيم. نوع البحث المستخدم هو البحث التجريبي في التصميم قبل التجريبي مع تصميم مجموعة واحدة للاختبار القبلي البعدي. تستخدم هذه الدراسة اختبارًا أوليًا واختبارًا نهائيًا لتحديد تأثير أو تأثير وسائل التعلم كوكامي على اهتمام الطلاب بالتعلم.

نتيجة هذه الدراسة أن هناك زيادة في الاهتمام التعليمي لطلاب الصف الثامن بعد تطبيق كوكامي لأن جدول T يظهر 2.0369 وقيمة t-test هي 14.448 مما يعني أنه أكبر من إجمالي جدول t. 2.0369. تبلغ قيمة حجم التأثير 1.45 ، مما يعني أنه كبير بناءً على التصنيف الهام لحجم التأثير. يمكن الاستنتاج أن تأثير استخدام وسائل التعلم كوكامي على الاهتمام التعليمي لطلاب الصف الثامن في مواضيع الدراسات الاجتماعية في مدرسة ثانوية هدية الصبيان باريت نعيم كبير جدًا.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh siswa serta guru yang bertujuan untuk keberhasilan belajar siswa. Proses pendidikan merupakan proses yang menyertakan guru serta siswa berhubungan serta melaksanakan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam kondisi edukatif guna menggapai tujuan belajar.¹ Dengan pendidikan, siswa bisa menjadi pintar, menjalani kehidupan yang lebih baik dan melatih akal siswa biar lebih tajam dan berkembang, yang mana itu sudah dijelaskan dalam ayat suci Al-Qur'an sebagaimana Allah SWT berfirman dalam surah Al Shad ayat 29.

كِتَابٌ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبَارَكٌ لِيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُوا الْأَلْبَابِ

Artinya: Ini adalah sebuah kitab yang Kami turunkan kepadamu penuh dengan berkah supaya mereka memperhatikan ayat-ayatnya dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai fikiran.

Proses Pembelajaran sangat diperlukan komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran ialah sesuatu sistem yang silih menunjang antara satu komponen dengan komponen yang lain. Komponen- komponen pendidikan tersebut meliputi: tujuan pembelajaran, partisipan didik, pendidik, bahan ataupun modul pelajaran, pendekatan ataupun tata cara, media ataupun

¹ Nugraha, *Manajemen Kelas dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran*, Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan, 4(1), 2018, hal: 27-44

perlengkapan, sumber belajar dan penilaian.² Sangat berartinya keterpaduan yang serasi antar komponen buat menggapai terciptanya pendidikan yang bermutu.

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 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.³ Komponen kualitas pembelajaran meliputi perilaku pembelajaran pendidik, perilaku dan dampak belajar siswa, materi, media, iklim, dan sistem pembelajaran. Penerapan elemen atau komponen pembelajaran dapat mendukung pembelajaran yang berkualitas dan akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran.

Kurikulum terbaru menuntut guru untuk memiliki ketrampilan yang lebih, serta mampu melihat perubahan yang selalu terjadi. Guru yang kreatif dinilai dari bagaimana caranya mendesain suatu gaya mengajar yang melibatkan siswa dalam pengambilan keputusan sehingga membuat siswa aktif, variatif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Kegiatan belajar di kelas haruslah menyenangkan agar siswa tidak merasa jenuh, karena hal itu dapat mengurangi minat siswa terhadap suatu

² Dolong, *Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran*. Inspiratif Pendidikan, 5(2), 2016, hal: 293-300

³ Depdiknas. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*, Depdiknas, Jakarta, 2010, hal: 7-9

pelajaran. Untuk mengantisipasi hal tersebut guru dituntut untuk kreatif dalam merancang suatu pembelajaran. Salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.⁴ Tujuan dari penggunaan media pembelajaran tersebut untuk menumbuhkan minat belajar siswa agar siswa dapat belajar dengan sebaik mungkin, serta media pembelajaran juga dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan cara yang berbeda yang lebih mudah dipahami oleh siswa.

Suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh disebut dengan minat.⁵ Siswa akan memiliki minat belajar apabila bahan pembelajaran yang diberikan guru sesuai dengan minat siswa. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan. Siswa yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan siswa yang kurang berminat. Minat belajar siswa diharapkan muncul secara maksimal, baik dengan munculnya perasaan senang, perhatian, maupun adanya keterlibatan secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial pada saat belajar. Minat berperan sangat penting terhadap kegiatan belajar mengajar, dengan adanya minat belajar siswa akan belajar

⁴ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2014, hal:10

⁵ Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Rineka cipta, Jakarta, 2010

dengan sebaik-baiknya. Dengan demikian minat belajar sangatlah penting dalam kegiatan belajar untuk memperoleh hasil yang maksimal.

Salah satu permasalahan yang sering muncul pada mata pelajaran IPS adalah rendahnya rasa antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada minat siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Rendahnya minat 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.

Kesulitan belajar siswa dapat diatasi dengan adanya minat belajar pada diri siswa. Minat belajar siswa dapat ditumbuhkan dan ditingkatkan dengan

menggunakan media pembelajaran yang ada, media belajar juga dapat mempermudah siswa dalam belajar sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Media belajar yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas perlu diketahui sejauh mana media tersebut mempengaruhi minat belajar siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih dalam terkait “Pengaruh Media Kokami terhadap Minat Belajar Siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di Mts Hidayatus Shibyan Parit Na’im”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS setelah diberlakukan Media kokami di Mts Hidayatus Shibyan Parit Na’im?
2. Apakah media pembelajaran kokami berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di Mts Hidayatus Shibyan Parit Na’im?
3. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran kokami terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di Mts Hidayatus Shibyan Parit Na’im?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menjelaskan bagaimana minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS setelah diberlakukan media kokami di Mts Hidayatus Shibyan Parit Na'im.
2. Untuk menganalisis dan mendiskripsikan pengaruh media pembelajaran kokami terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di Mts Hidayatus Shibyan Parit Na'im.
3. Untuk mendiskripsikan besarnya pengaruh media pembelajaran kokami terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di Mts Hidayatus Shibyan Parit Na'im.

D. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian pastilah mempunyai suatu manfaat atau kegunaan. Adapun manfaat 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 minat 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.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan rangkuman dari kesimpulan-kesimpulan teoritis yang diperoleh dari kajian pustaka. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya.⁶

Hipotesis terbagi menjadi dua jenis, yaitu hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada pengaruh atau tidak ada hubungan atau tidak ada perbedaan antara variabel X dan variabel Y. Hipotesis alternatif (H_a) yang menunjukkan ada pengaruh atau ada hubungan atau ada perbedaan antara variabel X dan variabel Y.⁷

Oleh karena itu hipotesis nol dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

⁶ Syahrudin & Salim. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Citapustaka Media, Bandung, 2012. hal:100

⁷ Syahrudin & Salim. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Citapustaka Media, Bandung, 2012. hal:101

1. Tidak ada pengaruh positif signifikan dari media pembelajaran kokami terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTS Hidayatus Shibyan Parit Na'im.

Adapun hipotesis alternatif (H_a) dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

2. Ada pengaruh positif signifikan dari media pembelajaran kokami terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTS Hidayatus Shibyan Parit Na'im.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam ruang lingkup pembahasan ini mencakup pengaruh media pembelajaran kokami terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTS Hidayatus Shibyan Parit Na'im.

Untuk mempermudah pembahasan, maka penulis perlu memberikan batasan-batasan yang akan dibahas pada ruang lingkup pembahasan, adapun ruang lingkup pembahasan akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Pengaruh media pembelajaran kokami terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTS Hidayatus Shibyan Parit Na'im.

G. Orisinalitas Penelitian

Pada bagian ini, peneliti mengemukakan tentang perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dan peneliti-peneliti sebelumnya. Bidang kajian yang diteliti tersebut adalah pengaruh media pembelajaran kokami terhadap minat belajar. Hal ini bertujuan untuk

menghindari adanya pengulangan terhadap kajian hal-hal yang sama dengan penelitian ini. Ada beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang masih relevan. Kartikasari (2019) melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 20 Semarang” dan penelitian ini focus terhadap pengaruh media pembelajaran kokami terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa.

Hasriana (2018) melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Kokami Dalam Model Pembelajaran Kooperatif STAD Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VIII MTS Negeri Gowa Kabupaten Gowa.” Ini mengkaji media pembelajaran kokami terhadap motivasi dan hasil belajar mata pelajaran IPA. Marga (2018) melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018”. Mengkaji media pembelajaran Kokami (kotak dan kartu misterius) Pengkajian berfokus pada keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa.

Sri Irmawahyuni (2018) melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Hukum-Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 12 Banjarmasin”. Mengkaji media pembelajaran Kokami (kotak dan kartu

misterius) Pengkajian berfokus terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok hukum-hukum dasar kimia. Ika Agustina Wulandari, Mohan Taufiq Mashuri dan Novrian Dony (2018) melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) Terhadap Hasil Belajarmembaca Cerita Pengalaman Bahasa Indonesia Kelas Iii SD Inpres Andi Tonro Makassar”. Mengkaji media pembelajaran Kokami (kotak dan kartu misterius Pengkajian berfokus) terhadap hasil belajarmembaca cerita pengalaman bahasa indonesia.

Dari semua peniltian diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian berbeda dari peneltian sebelumnya karena penelitian ini berfokus pada minat belajar siswa sebagai variabel dependen. Untuk memudahkan dalam memahami bagian ini, maka peneliti tidak menyajikannya dalam bentuk uraian melainkan dalam bentuk tabel. Sebab penyajian bentuk uraian pada umumnya akan sulit dipahami dikarenakan penggunaan bahasa maupun penyusunan kalimat yang kurang tepat. Berikut merupakan penyajian orisinalitas penelitian dalam bentuk table.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Awaningrum Kartikasari (2019) “Pengaruh Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	Mengkaji media pembelajaran kotak kartu misterius (kokami)	Pengkajian pengaruh media pembelajaran kokami terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa	Pengkajian berfokus pada minat belajar siswa sebagai variabel dependen

No.	Nama, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	(IPS) di SMP Negeri 20 Semarang.”			
2	Raden Ika Hasriana (2018) Pengaruh “Penggunaan Media Kokami Dalam Model Pembelajaran Kooperatif STAD Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VIII MTS Negeri Gowa Kabupaten Gowa.”	Mengkaji media pembelajaran Kokami	Pengkajian tentang pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar mata pelajaran IPA	Pengkajian berfokus pada minat belajar siswa sebagai variabel dependen dan penerapan pada mata pelajaran IPS
3	Kristina Mudali Marga (2018) “Pengaruh Media Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018”.	Mengkaji media pembelajaran Kokami (kotak dan kartu misterius)	Pengkajian berfokus pada keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa	Pengkajian berfokus pada minat belajar siswa sebagai variabel dependen
4	Sri Irmawahyuni (2018) Pengaruh Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Hukum-Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 12 Banjarmasin	Mengkaji media pembelajaran Kokami (kotak dan kartu misterius)	Pengkajian berfokus terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok hukum-hukum dasar kimia	Pengkajian berfokus pada minat belajar siswa sebagai variabel dependen
5	Ika Agustina Wulandari, Mohan Taufiq Mashuri dan Novrian Dony (2018) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kotak dan	Mengkaji media pembelajaran Kokami (kotak dan kartu misterius)	Pengkajian berfokus) terhadap hasil belajarmembaca cerita pengalaman bahasa	Pengkajian berfokus pada minat belajar siswa sebagai variabel

No.	Nama, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Kartu Misterius (Kokami) Terhadap Hasil Belajarmembaca Cerita Pengalaman Bahasa Indonesia Kelas Iii SD Inpres Andi Tonro Makassar		Indonesia	dependen

H. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan metode dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran. media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi dan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.⁸

2. Media kokami

Kokami merupakan kepanjangan dari Kotak Kartu Misterius. Kokami merupakan salah satu media tiga dimensi yang menggabungkan media dengan permainan. Kokami (Kotak kartu misterius) adalah salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Dalam menggunakan kokami tersebut melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang

⁸ Miftah, M. *Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa*. Jurnal kwangsan, 1(2), 95. (2013) Hal: 98

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.

3. Minat belajar

Minat adalah suatu pemusatan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati, keinginan yang tidak disengaja yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar (lingkungan).⁹ Menurut Dinar Barokah, beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi hal ini dapat dikenali melalui proses belajar dikelas maupun dirumah yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian dalam belajar, bahan dan sikap guru yang menarik, keterlibatan siswa, manfaat dan fungsi mata pelajaran.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata pelajaran IPS merupakan 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.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dan memberikan gambaran yang lebih jelas secara menyeluruh mengenai penulisan isi penelitian ini, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut:

⁹ Achru, A., Pengembangan *Minat Belajar Dalam Pembelajaran*. Jurnal Idaarah Vol 3 (2), (2019) hal: 2007

Bab I Pendahuluan

Mencakup Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Hiotesis Penelitian, Ruang Lingkup Penelitian, Orisinalitas Penelitian, Definis Operasional, Sistematika Pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka

Berisi beberapa teori-teori yang mencakup tentang media pembelajaran, media pembelajaran kokami, minat belajar siswa, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pengaruh media pembelajaran kokami terhadap minat belajar, dan pengaruh media pembelajaran kokami terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Bab III Metode Penelitian

Mencakup tentang Lokasi Penelitian, Pendekatan dan Jenis Penelitian, Variabel Penelitian, Populasi dan Sampel, Data dan Sumber Data, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Uji Validitas dan Reliabilitas, Analisis Data, dan Prosedur Penelitian.

Bab IV Paparan Data dan Hasil Penelitian

Mencakup pemaparan data dan hasil penelitian.

Bab V Pembahasan

Mencakup tentang Menjawab dari masalah penelitian dan menafsirkan temuan penelitian.

Bab VI Penutup

Mencakup tentang hasil dari kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

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.¹⁰

¹⁰ Wati ER, *Ragam Media Pembelajaran Visual-Audio Visual-Komputer-Power Point-Internet-Interactive Video*. Kata Pena, Yogyakarta, 2016, hal: 2

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.¹¹

Arti kata media seperti dikatakan oleh Aqib 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

¹¹ Kustiono, *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*, UNNES Press, Semarang, 2010

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. Pentingnya Media dalam Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa melalui bahasa verbal sebagai media utama penyampaian materi pelajaran.¹² 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.

¹² Sanjaya W. *Media Komunikasi Pembelajaran*, Kencana, Jakarta, 2012, hal: 61

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.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 meng gambarkannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan kerucut pengalaman (*cone of experience*).

¹³ Daryanto. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Gava Media, Yogyakarta, 2010, hal: 13



Gambar 2.1 Dale's Cone of Experience¹⁴

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.

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

¹⁴Arsyad, *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2013

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 yang perlu untuk diketahui sebagai berikut.¹⁵

a. 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.

b. 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

¹⁵ Daryanto. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Gava Media, Yogyakarta, 2010, hal: 18

langsung, yang dapat dimainkan atau diperdengarkan oleh pendidik kepada peserta didiknya guna membantu mereka dalam menguasai kompetensi tertentu.

c. 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 penampilannya tergolong dua dimensi.

d. 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 penyahannya secara visual tiga dimensi.

e. 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.

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. 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.¹⁶

5. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk tentang penggunaan media dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media sebagai berikut:¹⁷

a. 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.

b. 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

¹⁶ Daryanto. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Gava Media, Yogyakarta, 2010, hal: 29

¹⁷ Arsyad, *Media Pembelajaran*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2013, hal:12

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.

c. 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.

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 pembelajaran. 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:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (berupa tertulis atau lisan)
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- d. 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. ¹⁸

Selain itu media pembelajaran juga memiliki beberapa fungsi lainnya, meliputi: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

¹⁸ Sadiman A S, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2008, hal: 17

Uraian penjelasan keempat fungsi dari media pembelajaran tersebut sebagai berikut:¹⁹

a. 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.

b. 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.

¹⁹ Wati E R, *Ragam Media Pembelajaran Visual-Audio Visual-Komputer-Power Point-Internet-Interactive Video*. Kata Pena, Yogyakarta, 2016, hal: 8

c. 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.

d. 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.

6. 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.²⁰

a. 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.

b. 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.

²⁰ Wati E R, *Ragam Media Pembelajaran Visual-Audio Visual-Komputer-Power Point-Internet-Interactive Video*. Kata Pena, Yogyakarta, 2016, hal: 16

c. 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.

d. 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.

e. 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 yaitu sebagai berikut:

- 1) Media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- 2) Memilih media harus sesuai dengan ketersediaan bahan medianya
- 3) Media pembelajaran harus disesuaikan dengan biaya pengadaaan
- 4) Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kualitas atau mutu teknik

- 5) Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan tujuan dan materi pelajaran, yaitu tingkat pengetahuan siswa, bahasa siswa, dan jumlah siswa yang belajar.
- 6) Untuk memilih media yang tepat, seseorang guru atau pendidik harus mengetahui ciri-ciri dari setiap media pembelajaran
- 7) Media pembelajaran harus berorientasi pada siswa yang belajar, dalam artian pemilihan media benar-benar digunakan untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa
- 8) Media pembelajaran harus mempertimbangkan biaya pengadaan, ketersediaan bahan media, mutu media, dan lingkungan fisik tempat siswa belajar.

B. Media Kokami (Kotak Kartu Misterius)

1. Pengertian Kokami (Kotak Kartu Misterius)

Kokami merupakan kepanjangan dari “Kotak Kartu Misterius”. Kokami merupakan salah satu media tiga dimensi yang menggabungkan media dengan permainan. 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.²¹ 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

²¹ Marga K M., *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 Vol 4(2), 2018, hal: 18-22

kokami dapat menjadi media alternatif untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berbekas. Media kokami juga dapat merangsang minat dan perhatian siswa. Media kokami diciptakan dan dikenalkan oleh Abdul Kadir pada tahun 2003, beliau adalah seorang guru Bahasa Inggris SMP Negeri 15 Mataram, Nusa Tenggara Barat. Media kokami ini mengantarkan Abdul Kadir mendapatkan juara II pada Lomba Kreativitas Guru tingkat SMP tahun 2003 yang diselenggarakan oleh Lembaga Ilmu Pengatahuan Indonesia (LIPI).²²

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 kedalam amplop yang ditutup.²³

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

²²Awallia. *Pelajaran dengan Permainan Kokami*. Diambil dari <http://cephy-net.blogspot.com/2008/12/pelajaran-dengan-permainan-kokami.html>, diakses 29 Desember 2020

²³Awallia. *Pelajaran dengan Permainan Kokami*. Diambil dari <http://cephy-net.blogspot.com/2008/12/pelajaran-dengan-permainan-kokami.html>, diakses 29 Desember 2020

untuk meletakkan amplop-amplop sedangkan amplop berisi kartu yang ditulis materi pelajaran yang diformulasikan dalam bentuk pertanyaan, perintah, sanksi, bonus dan petunjuk.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan

Media yang ditampilkan dan disajikan dalam bentuk permainan ini memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:²⁴

- a. Peserta didik atau siswa mendapatkan ilmu pengetahuan berupa konsep meliputi kaidah-kaidah asas, unsur-unsur pokoknya, prosesnya, hasilnya dan dampaknya dengan cara menyenangkan.
- b. 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
- c. Siswa dapat belajar untuk memiliki rasa tanggung jawab, mandiri, saling menghargai dengan teman serta saling menghormati.
- d. Siswa dapat berpartisipasi aktif dan mengenal dirinya sebagai individu dan sebagai anggota kelompok
- e. 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:

²⁴ Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, Gaung Persada Press, Jakarta, 2012

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

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Kokami

Media kokami merupakan gabungan dari media dan permainan ini memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.²⁵

- a. Permainan kokami lebih menarik, karena medianya berupa kotak dan kartu-kartu yang bervariasi dalam bentuk perintah, pertanyaan, petunjuk, bonus dan sanksi
- b. Siswa lebih tertantang karena pertanyaan memiliki unsur misterius yang terdapat dalam amplop
- c. 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
- d. Memakan biaya yang sedikit karena media terbuat dari bahan-bahan yang sederhana

Kekurangan Media Pembelajaran Kokami adalah sebagai berikut.

- a. Siswa mengalami kesulitan jika belum terbiasa menggunakan media kokami

²⁵ Hakim, *Media Pengajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius)* diambil dari <http://learningmodels.blogspot.com/2011/05/media-pengajaran-kokami-kotak-dan-kartu.html>, diakses 29 Desember 2020

- b. Membutuhkan durasi waktu yang lama, jika durasi waktu yang diberikan sedikit maka kurang efisien dalam mengaplikasikan permainan setiap kelompok harus menunggu giliran kelompok lain

4. Aturan dalam Penggunaan Media Pembelajaran Kokami

Dalam menggunakan media pembelajaran Kokami erdapat aturan atau peraturan yang harus diperhatikan sebagai berikut:

- a. Masing-masing kelompok terdiri dari 6-8 siswa.
- b. 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
- c. Setiap kelompok diwakili satu ketua yang dipilih oleh guru bersama-sama dengan siswa
- d. Ketua dibantu kelompoknya selama permainan masih berlangsung
- e. 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.
- f. Anggota kelompok bertanggung jawab untuk menyelesaikan tantangan kartu tersebut
- g. Jika kelompok yang mengambil kartu tidak bisa menjawab atau menyelesaikan tugas dengan benar, maka kelompok lain berhak menyelesaikan tugas kelompok tersebut
- h. Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan berhak mendapatkan bonus

- i. Kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan maka akan mendapat sanksi.²⁶

C. Minat Belajar Siswa

1. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas dan memperhatikan itu secara konsisten dengan rasa senang.²⁷

Minat dapat menjadi sebab sesuatu kegiatan dan sebagai hasil dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan. Karena itu minat belajar adalah kecenderungan hati untuk belajar untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, kecakapan melalui usaha, pengajaran atau pengalaman. Jadi, jika minat para siswa meningkat secara otomatis mereka akan memiliki ilmu yang banyak dan sudah dijelaskan dalam ayat suci Al-Qur'an sebagaimana Allah SWT berfirman dalam surah Al-Mujadalah ayat 11.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan".

²⁶Hakim, *Media Pengajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius)* diambil dari <http://learningmodels.blogspot.com/2011/05/media-pengajaran-kokami-kotak-dan-kartu.html>, diakses 29 Desember 2020

²⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Bina Aksara: Jakarta, 2011, hal 67

Minat adalah sangatlah penting dalam proses belajar sehingga disebutnya sebagai subject- related affect, yang didalamnya termasuk minat dan sikap terhadap materi pelajaran. Namun ternyata sulit menemukan pembatas antara minat dan sikap terhadap materi pelajaran. Yang tampak adalah sebuah kontinum yang terentang dari pandangan (affect) negatif terhadap suatu pelajaran. Ini dapat diukur dengan menanyakan pada siswa apakah ia mempelajari itu, apa yang ia sukai atau tidak disukainya mengenai pelajaran dan berbagai pendekatan dengan menggunakan quisioner yang berupaya meningkatkan berbagai pendapat, pandangan, dan preferensi yang mungkin menunjukkan suatu afek positif atau negatif terhadap suatu pelajaran.

Belajar sebagai perubahan kelakuan berkat pengalaman dan latihan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian, berlatih, dan berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Dengan belajar tindakan atau perilaku siswa berubah menjadi baik. Berhasil atau tidaknya perubahan baik itu tergantung pada siswa itu sendiri dan tergantung pula oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya.²⁸

Kondisi kejiwaan sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Itu berarti bahwa minat sebagai suatu aspek kejiwaan melahirkan daya tarik tersendiri untuk memperhatikan suatu obyek tertentu.

²⁸ S. Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, Bumi Aksara: Jakarta, 2013, hal, 82

Berdasarkan hasil penelitian psikologi menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar dapat mengakibatkan kurangnya rasa ketertarikan pada suatu bidang tertentu, bahkan dapat melahirkan sikap penolakan kepada guru.

Perasaan subyektif siswa tentang mata pelajaran atau seperangkat tugas dalam pelajaran banyak dipengaruhi oleh persepsinya tentang mampu tidaknya ia dalam menyelesaikan tugas-tugas itu. Pada gilirannya, persepsinya adalah berdasarkan pada riwayat sebelumnya dan penilaian sebelumnya mengenai hasil belajar dari tugas-tugas itu.

Minat belajar dapat ditingkatkan melalui latihan konsentrasi. Konsentrasi merupakan aktivitas jiwa untuk memperhatikan suatu objek secara mendalam. Dapat dikatakan bahwa konsentrasi itu muncul jika seseorang menaruh minat pada suatu objek, demikian pula sebaliknya merupakan kondisi psikologis yang sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Kondisi tersebut amat penting sehingga konsentrasi yang baik akan melahirkan sikap pemusatan perhatian yang tinggi terhadap objek yang sedang dipelajari. Minat belajar membentuk sikap akademik tertentu yang bersifat sangat pribadi pada setiap siswa. Oleh karena itu, minat belajar harus ditumbuhkan sendiri oleh masing-masing siswa. Pihak lainnya hanya memperkuat dan menumbuhkan minat atau untuk memelihara minat yang telah dimiliki seseorang.

Kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat ini besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa

minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.²⁹ Belajar adalah kewajiban orang muslim, seperti Demikian disarikan dari hadits tentang menuntut ilmu yang diriwayatkan Ibnu Majah, dan dishahihkan oleh Syaikh Albani dalam Shahih wa Dha'if Sunan Ibnu Majah no. 224.

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap individu muslim.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan yang mengarahkan siswa terhadap bidang-bidang yang ia sukai dan tekuni tanpa adanya keterpaksaan dari siapapun untuk meningkatkan kualitasnya dalam hal pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, minat, apresiasi, logika berpikir, komunikasi, dan kreativitas.

2. Sebab-sebab Timbulnya Minat Belajar

Minat pada dasarnya timbul didahului oleh suatu pengalaman disamping adanya rangsangan-rangsangan dari suatu obyek (pelajaran) yang ada kaitannya dengan kebutuhan dirinya.

Sehubungan dengan proses meningkatkan minat belajar ini, seperti apa yang dikatakan oleh Leater D. Croph bahwa guru di hadapkan terutama dengan penemuan yang diperoleh sesudahnya pada suatu tingkat belajar, sehingga akan

²⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Bina Aksara: Jakarta, 2011, hal, 24

dapat merencanakan pelajarannya untuk menentukan tingkat perbedaan perhatian-perhatian yang timbul dari pengalaman-pengalaman.³⁰

Adapun sebab-sebab yang menimbulkan minat belajar adalah sebagai berikut:

a. Menguasai Bahan atau Materi

Sebagai seorang guru atau pembimbing harus menguasai materi yang akan diberikan atau disampaikan kepada siswa, karena ketelitian dan kejelian seseorang dalam menerima pelajaran dapat pula akan menjatuhkan wibawa seorang guru, apabila tidak menguasai bahan yang diajarkan. Menurut M. Athiyah Al Abrosyi menerangkan:

“Seorang guru harus sanggup menguasai mata pelajaran yang diberikan serta mempermudah pengetahuannya tentang itu sehingga janganlah pelajaran itu bersifat dangkal tidak melepaskan dahaga dan tidak mengenyangkan lapar.”³¹

b. Penggunaan Metode

Penggunaan metode pengajaran yang baik membuat para siswa dapat menangkap dengan baik. Siswa akan merangsang minat untuk dapat belajar dengan sungguh-sungguh, penggunaan metode merupakan faktor penting dalam membuka cakrawala pengetahuan dan pandangan yang luas, sebagai sarana pengaplikasian ilmu secara sistematis.

Penggunaan metode pengajaran yang tidak sesuai dengan apa yang diberikan, akan memalingkan dari materi yang akan diajarkan serta

³⁰ Leater Deocroph D. & Aliance Croph. D., *Psikologi Pendidikan*, Terjemah Z. Kasijan, Bina Ilmu, Surabaya, 2012, hal: 352

³¹ Moh. Athiyah Al Abrosyi, *Dasar-Dasar Pokok-Pokok Pendidikan Agama Islam*, Bulan Bintang, Jakarta, hal: 139

menimbulkan kebosanan dalam diri mereka. Zakiyah Darajat mengemukakan metode mengajar sebagai proses belajar mengajar yang tepat harus dapat membuat proses belajar mengajar teratur dan mencapai tujuan belajar menyenangkan dan berarti bagi anak.³²

c. Penampilan (*Performance*) dalam Mengajar

Penampilan yang diberikan dalam mengajar seharusnya menarik, menyenangkan dan lugas, sehingga memberikan wahana pesona bagi siswa untuk dapat menerima pelajaran dan meningkatkan kemampuannya.

Penampilan guru yang baik dapat membantu menumbuhkan dan membangkitkan minat belajar siswa, dapat membantu memusatkan perhatian siswa, dapat mengurangi kelelahan belajar.

d. Kegairahan dan kesediaan untuk belajar

Seorang guru yang pengalamannya luas tidak akan memaksa muridnya untuk mempelajari sesuatu diluar kemampuannya dan tidak akan memompa otaknya dengan kemampuan yang tidak sesuai dengan kematangannya atau tidak sejalan dengan pengalaman yang lalu serta tidak akan menggunakan metode yang tidak sesuai dengan mereka dan tidak membangkitkan keadaan jiwa mereka.

e. Mengevaluasi suatu pelajaran

Mengadakan evaluasi terhadap satuan pelajaran adalah suatu pekerjaan yang penting bagi seorang guru untuk mengetahui sejauh mana

³² Widayati, A. (2004). Metode mengajar sebagai strategi dalam mencapai tujuan belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 2014

hasil proses belajar mengajar. Bagi siswa kegiatan evaluasi tersebut dimaksudkan untuk mengetahui kemampuannya dalam mengikuti pelajaran yang diajarkan oleh guru. Dalam mengevaluasi ini guru mempersoalkan sampai manakah tujuan yang dicapai.

3. Cara Membangkitkan Minat Belajar

Membangkitkan minat belajar siswa, merupakan hal yang berkaitan dengan peranan seorang guru sebagai kunci dalam proses belajar mengajar. Kalaupun kemampuan seorang guru dalam bidang studinya ataupun pengalaman yang dimiliki mempunyai nilai lebih dari siswanya, merupakan hal yang tidak patut diandalkan oleh seorang guru. Karena kemampuan yang lebih tersebut belum tentu dapat diterima oleh seorang siswa, akan menjadi sumber timbulnya rasa simpatik siswa kepada pengetahuan yang telah diberikan. Disamping itu kegiatan mengajar adalah suatu aktifitas yang sangat kompleks pula.

Untuk merealisasikan metode atau cara peningkatan minat belajar, maka harus mengetahui prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam proses mengajar. Menurut Roestiyah, prinsip-prinsip umum yang diberikan adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai Fasilitator (menyediakan situasi dan kondisi yang dibutuhkan oleh individu yang belajar)
- b. Sebagai Pembimbing (memberikan bimbingan kepada siswa dalam interaksi belajar)

- c. Sebagai Motivator (memberikan dorongan semangat)
- d. Sebagai Organisator (mengorganisir kegiatan siswa maupun guru)
- e. Sebagai Manusia Sumber (memberikan informasi)³³

Dengan prinsip-prinsip diatas, maka seorang guru akan mengetahui adanya kesulitan-kesulitan yang telah dialami seorang siswa, dan bagaimana pemecahannya. Dari pernyataan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa upaya atau cara membangkitkan minat belajar yang antara lain sebagai berikut:

- a. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi

Seorang guru harus menggunakan banyak variasi metode pada waktu mengajar. Variasi metode mengakibatkan penyajian materi pelajaran lebih menarik perhatian siswa, mudah diterima siswa, mudah dipahami dan suasana di kelas menjadi hidup. Metode penyajian yang selalu sama dan monoton akan membosankan siswa dalam belajar.³⁴

- b. Guru harus mampu menciptakan suasana yang demokratis di sekolah

Lingkungan yang saling menghormati dapat mengerti kebutuhan anak, bertenggang rasa, memberikan kesempatan pada anak untuk belajar sendiri, berdiskusi untuk mencari jalan keluar bila menghadapi masalah, akan mengembangkan kemampuan berfikir pada diri anak, cara memecahkan masalah, hasrat ingin tahu dan menambah pengetahuan atas inisiatif sendiri.

³³ Roestiyah Nk, *Masalah Pengajaran Suatu Sistem*, Bina Aksara, Jakarta, 2014, hal: 45

³⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Bina Aksara, Jakarta, 2011, hal: 67

c. Penggunaan tes dan nilai secara bijaksana

Pada kenyataannya tes dan nilai digunakan sebagai dasar berbagai hadiah sosial (seperti pekerjaan penerimaan lingkungan dan sebagainya). Menyebabkan tes dan nilai dapat menjadi kekuatan untuk memotivasi siswa. Siswa belajar pasti ada keuntungan yang di asosiasikan dengan nilai yang tinggi. Dengan demikian memberikan tes nilai mempunyai efek untuk memotivasi belajar. Tetapi tes dan nilai harus dipakai secara bijaksana, yaitu untuk memberi informasi-informasi pada siswa lainnya, penyalahgunaan tes dan nilai akan mengakibatkan menurunnya keinginan siswa untuk berusaha dengan baik.³⁵

d. Menumbuhkan bakat, sikap dan nilai

Belajar mengandung pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan yang meliputi seluruh pembinaan individu terhadap dirinya, naluri, sikap dan pembinaan nilai-nilai sekolah jika ingin menghasilkan untuk masyarakat sebagai warga negara yang baik dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan berusaha meningkatkan taraf hidupnya, haruslah membekalinya dengan bakat yang terpuji, sikap-sikap yang baik dan nilai-nilai yang diterima oleh masyarakat.³⁶

Selain itu, pelajaran berjalan lancar bila ada minat. Anak-anak malas, tidak belajar, gagal karena tidak adanya minat. Minat antara lain dapat dibangkitkan dengan cara-cara berikut ini:

³⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor, ...*, hal:179

³⁶ Zakiyah Darajat, *Kepribadian Guru*, Bulan Bintang, Jakarta, 2014, hal: 32

- a. Bangkitkan suatu kebutuhan (kebutuhan untuk menghargai keindahan, untuk dapat penghargaan, dan sebagainya).
- b. Hubungkan dengan pengalaman yang lampau.
- c. Beri kesempatan untuk mendapat hasil baik, “*Nothing succeeds like succes*”.
Tak ada yang lebih memberi hasil yang baik daripada hasil yang baik.
Untuk itu bahan pelajaran disesuaikan dengan kesanggupan individu.
- d. Gunakan berbagai bentuk metode mengajar seperti diskusi, kerja kelompok, membaca, demonstrasi, dan sebagainya.³⁷

Dengan demikian cara-cara yang harus dilakukan dalam meningkatkan minat siswa terhadap proses belajar sebagai landasan pengembangan pemikiran siswa yang dinamis dan produktif adalah dengan memperhatikan beberapa hal, baik dari segi interaksi antar guru dan siswa, segi pelajaran, dan sebagainya.

4. Fungsi Minat dalam Belajar

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas pemerolehan pembelajaran siswa, diantaranya minat. Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian belajar siswa dalam bidang studi tertentu.³⁸

Siswa yang mampu mengembangkan minatnya dan mampu mengerahkan segala daya upayanya untuk menguasai mata pelajaran tertentu. Minat merupakan faktor pendorong bagi anak didik dalam melaksanakan usaha untuk

³⁷ S. Nasution, *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, Bumi Aksara, Jakarta, 2015, hal 82

³⁸ Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, PT Logos Wacana Ilmu, Jakarta, 2019, Cet.ke-2 hal:136

mencapai keberhasilan dalam belajar dengan demikian jelas terlihat bahwa minat sangat penting dalam pendidikan, karena merupakan sumber usaha anak didik.³⁹

Secara lebih terinci arti dan peranan penting minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan belajar atau studi adalah sebagai berikut:

a. Minat melahirkan perhatian yang serta merta

Perhatian seseorang terhadap sesuatu hal dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu perhatian yang serta merta, dan perhatian yang dipaksakan, perhatian yang serta merta secara spontan, bersifat wajar, mudah bertahan, yang tumbuh tanpa pemaksaan dan kemauan dalam diri seseorang, sedang perhatian yang dipaksakan harus menggunakan daya untuk berkembang dan kelangsungannya.

b. Minat memudahkan terciptanya konsentrasi

Minat memudahkan terciptanya konsentrasi dalam pikiran seseorang. Perhatian serta merta yang diperoleh secara wajar dan tanpa pemaksaan tenaga kemampuan seseorang memudahkan berkembangnya konsentrasi, yaitu memusatkan pemikiran terhadap sesuatu pelajaran. Jadi, tanpa minat konsentrasi terhadap pelajaran sulit untuk diperhatikan.

c. Minat mencegah gangguan perhatian di luar

Minat studi mencegah terjadinya gangguan perhatian dari sumber luar misalnya, orang berbicara. Seseorang mudah terganggu perhatiannya

³⁹ Gie in Achrur 2019. Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaara*, hal: 212

atau sering mengalami pengalihan perhatian dari pelajaran kepada suatu hal yang lain, kalau minat studinya kecil. Dalam hubungan ini Donald Leired menjelaskan bahwa gangguan-gangguan perhatian seringkali disebabkan oleh sikap bathin karena sumber-sumber gangguan itu sendiri. Kalau seseorang berminat kacil bahaya akan d iganggu perhatiannya.

d. Minat memperkuat mekatnya bahan pelajaran dalam ingatan

Bertalian erat dengan konsentrasi terhadap pelajaran ialah daya mengingat bahan pelajaran. Peningkatan itu hanya mungkin terlaksana kalau seseorang berminat terhadap pelajarannya.

e. Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri.

Kejemuan melakukan sesuatu atau terhadap sesuatu hal juga lebih banyak berasal dari dalam diri seseorang daripada bersumber pada hal- hal di luar dirinya. Oleh karena itu, penghapusan kebosanan dalam belajar dari seseorang juga hanya bisa terlaksana dengan jalan pertama-tama menumbuhkan minat belajar dan kemudian meningkatkan minat itu sebesar-besarnya.⁴⁰

5. Aspek-aspek Minat Belajar

Menurut Hurlock Mengemukakan bahwa minat memiliki tiga aspek, yaitu:

a. Aspek Kognitif

Aspek kognitif didasari pada konsep perkembangan di masa anak-anak mengenai hal- hal yang menghubungkannya dengan minat. Minat pada

⁴⁰ Dambil dari <https://pinarac.wordpress.com/2012/04/06/fungsi-minat-dalam-belajar/> diakses 31 Desember 2020

aspek kognitif berpusat seputar pertanyaan, apakah hal yang diminati akan menguntungkan? Apakah akan mendatangkan kepuasan? Ketika seseorang melakukan suatu aktivitas, tentu mengharapkan sesuatu yang akan didapat dari proses suatu aktivitas tersebut. Sehingga seseorang yang memiliki minat terhadap suatu aktivitas akan dapat mengerti dan mendapatkan banyak manfaat dari suatu aktivitas yang dilakukannya. Jumlah waktu yang dikeluarkan pun berbanding lurus dengan kepuasan yang diperoleh dari suatu aktivitas yang dilakukan sehingga suatu aktivitas tersebut akan terus dilakukan.⁴¹

b. Aspek Afektif

Aspek afektif atau emosi yang mendalam merupakan konsep yang menampakkan aspek kognitif dari minat yang ditampilkan dalam sikap terhadap aktivitas yang diminatinya.⁴² Seperti aspek kognitif, aspek afektif dikembangkan dari pengalaman pribadi, sikap orang tua, guru, dan kelompok yang mendukung aktivitas yang diminatinya. Seseorang akan memiliki minat yang tinggi terhadap suatu hal karena kepuasan dan manfaat yang telah didapatkannya, serta mendapat penguatan respon dari orang tua, guru, kelompok, dan lingkungannya, maka seseorang tersebut akan fokus pada aktivitas yang diminatinya. Dan akan memiliki waktu-waktu khusus atau memiliki frekuensi yang tinggi untuk melakukan suatu aktivitas yang diminatinya tersebut.

⁴¹ Juhaya S Praja & Usman Efendi, *Pengantar Psikologi*, Angkasa, Bandung, hal: 89

⁴² Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*, Rosda Karya, Bandung, 2015, hal: 135

c. Aspek Psikomotor

Aspek psikomotor lebih mengorientasikan pada proses tingkah laku atau pelaksanaan, sebagai tindak lanjut dari nilai yang didapat melalui aspek kognitif dan diinternalisasikan melalui aspek afektif sehingga mengorganisasi dan diaplikasikan dalam bentuk nyata melalui aspek psikomotor. Seseorang yang memiliki minat tinggi terhadap suatu hal akan berusaha mewujudkannya sebagai pengungkapan ekspresi atau tindakan nyata dari keinginannya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka minat terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dimiliki seseorang bukan bawaan sejak lahir, tetapi dipelajari melalui proses penilaian kognitif, penilaian afektif dan psikomotorik seseorang yang dinyatakan dalam sikap. Dengan kata lain, jika proses penilaian kognitif, afektif dan psikomotorik seseorang terhadap objek minat adalah positif maka akan menghasilkan sikap yang positif dan dapat menimbulkan minat.

6. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- b. Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati
- c. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati

Ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati

- d. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya.
- e. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan⁴³

Menurut Dinar Barokah, beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi hal ini dapat dikenali melalui proses belajar dikelas maupun dirumah yaitu sebagai berikut.

a. Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap pelajaran bahasa Indonesia, maka ia harus terus mempelajari ilmu yang berhubungan dengan bahasa Indonesia. Sama sekali tidak ada perasaan terpaksa untuk mempelajari bidang tersebut.

b. Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong siswa untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan, atau bisa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

c. Perhatian dalam Belajar

Adanya perhatian juga menjadi salah satu indikator minat. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktifitas jiwa kita terhadap pengamatan, pengertian dan sebagainya dengan mengesampingkan hal yang lain. Seseorang yang memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya dia akan memperhatikan objek tersebut.

⁴³ Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya, ... hal: 58*

d. Bahan Pelajaran dan Sikap Guru yang Menarik

Tidak semua siswa menyukai suatu bidang studi pelajaran karena faktor minatnya sendiri. Ada yang mengembangkan minatnya terhadap bidang pelajaran tersebut karena pengaruh dari gurunya, teman sekelas, bahan pelajaran yang menarik. Walaupun demikian lama-kelamaan jika siswa mampu mengembangkan minatnya yang kuat terhadap mata pelajaran niscaya ia bisa memperoleh prestasi yang berhasil sekalipun ia tergolong siswa yang berkemampuan rata-rata.

e. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan sesuatu obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut.

f. Manfaat dan Fungsi Mata Pelajaran

Selain adanya perasaan senang, perhatian dalam belajar dan juga bahan pelajaran serta sikap guru yang menarik. Adanya manfaat dan fungsi pelajaran (dalam hal ini pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial) juga merupakan salah satu indikator minat. Karena setiap pelajaran mempunyai manfaat dan fungsinya.⁴⁴

D. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

⁴⁴ Hadi Susanto, *Minat Belajar Siswa*, diakses dari:
<https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/12/minat-belajar-siswa/>

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. Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

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.

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
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.⁴⁵

Sebenarnya dalam kenapa kita wajib belajar tentang IPS dan ilmu lainnya

⁴⁵ Permendikbud No. 58, 2014, Lampiran PMP

karena hanya orang berilmu yang akan takut melakukan hal-hal yang mengandung dosa karena ia memiliki pengetahuan akan kekuasaan dan juga kebesaran Allah SWT hanya orang berilmulah yang takut kepada Allah. Di dalam ayat suci Al-Qur'an sebagaimana Allah SWT berfirman dalam Fatir Ayat 28:

وَمِنَ النَّاسِ وَالْدَّوَابِّ وَالْأَنْعَامِ مُخْتَلِفٌ أَلْوَانُهُ كَذَلِكَ إِنَّمَا يَخْشَى اللَّهَ مِنْ عِبَادِهِ الْعُلَمَاءُ إِنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ غَفُورٌ

Artinya: Dan demikian (pula) di antara manusia, makhluk bergerak yang bernyawa dan hewan-hewan ternak ada yang bermacam-macam warnanya (dan jenisnya). Di antara hamba-hamba Allah yang takut kepada-Nya, hanyalah para ulama. Sungguh, Allah Mahaperkasa, Maha Pengampun.

3. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial

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

4. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata pelajaran di SMP/MTs memiliki beberapa karakteristik menurut Trianto antara lain sebagai berikut.⁴⁶

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. Kompetensi Inti (KI) 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. Kompetensi Inti (KI) 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

⁴⁶ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, Prestasi Pustaka Publisher, Jakarta, 2011, hal: 126

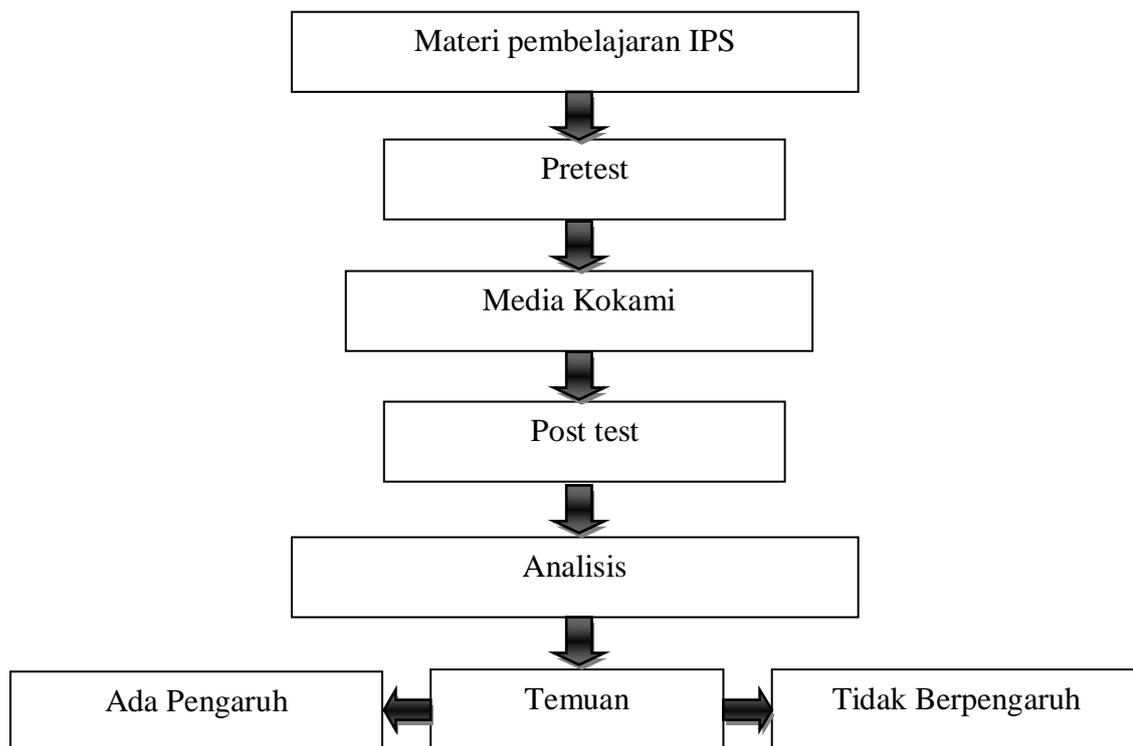
5. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

E. Kerangka Berpikir

Sebagai salah satu komponen yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran di sekolah adalah meningkatkan minat belajar siswa dan guru dituntut untuk selalu meningkatkannya. Dengan adanya peningkatan minat belajar siswa, maka akan berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran yang dalam hal ini akan berdampak pula pada hasil belajar siswa. Untuk bisa meningkatnya minat belajar siswa, seorang guru dituntut untuk menggunakan media yang membuat siswa belajar dengan senang.

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu melalui media pembelajaran kokami. Itu merupakan gabungan antara media dengan permainan 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.

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. Bagan kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2 Skema Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dimana peneliti melakukan penelitian untuk memperoleh data-data yang diperlukan. Dalam penelitian ini peneliti mengambil tempat di MTS Hidayatus Shibyan Parit Na'im Kecamatan Sungai Ambawang Kabupaten Kubu Raya. Dipilihnya sekolah ini sebagai tempat penelitian karena sekolah ini menjunjung tinggi kedisiplinan dan minat belajar dimana itu bisa menunjang siswa untuk mencapai tingkat keberhasilan dalam proses belajar. Dan ini berhubungan dengan judul yang diangkat oleh peneliti.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Untuk mencapai suatu kebenaran yang ilmiah maka diperlukan adanya metode penelitian yang ilmiah pula sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Penentuan jenis penelitian sangat penting terutama untuk memiliki teknis analisis data yang tepat.

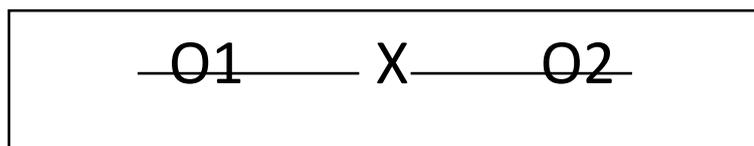
Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka serta analisisnya menggunakan statistik.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen *Pre-Experimental Design* dengan *one group pretest posttest design*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding (kelas kontrol), namun menggunakan test awal dan test akhir sehingga besarnya efek atau pengaruh media pembelajaran kokami terhadap minat belajar siswa dapat diketahui secara pasti. Dalam penelitian ini subjek terlebih

dahulu diberi angket awal (*pretest*) untuk mengetahui sejauh mana minat awal siswa sebelum diberikan pembelajaran IPS dengan media kokami. Setelah diberikan angket awal, selanjutnya kepada siswa tersebut diberikan perlakuan yaitu pembelajaran IPS dengan media kokami, selanjutnya kepada seluruh siswa diberikan angket akhir (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media kokami pada minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Secara sederhana, desain penelitian yang peneliti gunakan dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kerangka konseptual desain penelitian



Keterangan :

O₁ = tes awal

O₂ = tes akhir

X = perlakuan (pembelajaran IPS dengan media kokami)

C. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini dijelaskan secara terang dan tidak menimbulkan keragu-raguan, serta dapat memperterang arti ataupun untuk membuat variabel tersebut dapat digunakan dan dijabarkan secara operasional, yaitu dengan cara memberikan arti, atau menspesifikasikan kegiatan, ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu sebagai berikut.

- a. Variabel bebas yaitu pengaruh media kokami pada siswa kelas VIII di MTS Hidayatus Shibyan Parit Na'im.
- b. Variabel terikat yaitu minat belajar siswa pada materi pembelajaran IPS di MTS Hidayatus Shibyan Parit Na'im.

D. Data dan Sumber Data

Data serta sumber yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer adalah data statistik yang diperoleh atau bersumber dari tangan pertama yaitu sumber yang memang benar-benar mewakili atau berhak memberikan informasi data.⁴⁷ Data primer peneliti yaitu data yang diperoleh secara langsung di lapangan dari hasil angket dan observasi objek penelitian yakni para siswa kelas VIII MTS Hidayatus Shibyan Parit Na'im.

Sedangkan data sekunder adalah data statistik yang diperoleh atau bersumber dari tangan kedua atau diperoleh bukan dari sumber datanya langsung.⁴⁸ Data sekunder penelitian ini adalah dari tata usaha dan guru kelas VIII MTS Hidayatus Shibyan Parit Na'im. terkait Jumlah serta kondisi siswa.

E. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sesuatu yang sangat penting kedudukannya di dalam penelitian. Subjek penelitian harus ditata sebelum peneliti siap untuk mengumpulkan data. Subjek penelitian dapat berupa benda, hal atau orang.

1. Populasi

⁴⁷ H. M. Burhan Bungin, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), hlm 11

⁴⁸ *Ibid.*, hlm. 11

Kegiatan penelitian pada dasarnya bertujuan untuk mengolah data yang otentik di lapangan. Penentuan jumlah populasi dalam suatu penelitian merupakan salah satu langkah penting, dengan populasi diharapkan memperoleh data yang diperlukan. Untuk mengetahui secara jelas populasi yang akan dijadikan objek penelitian, terlebih dahulu penulis mengemukakan pengertian populasi yaitu keseluruhan objek penelitian atau keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi.

Berdasarkan pandangan diatas, maka dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan populasi adalah seluruh anggota atau objek yang akan diteliti dalam suatu penelitian, populasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas VIII MTS Hidayatus Shibyan Parit Na'im.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang mewakili dan sebagian individu yang diselidiki dari keseluruhan individu penelitian. Dalam penelitian ini sampel yang dipilih oleh peneliti adalah kelas VIII MTs Hidayatus Shibyan Parit Na'im.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Hasil atau data penelitian itu tergantung pada jenis alat ukur atau instrumen pengumpulan data. Kualitas data selanjutnya menentukan kualitas penelitian itu sendiri. Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh penelitian dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan

dipermudah olehnya. Berdasarkan definisi tersebut suatu instrumen berfungsi untuk menjaring data-data hasil penelitian.

Adapun instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu, angket minat belajar siswa (*pretest* dan *posttest*), lembar observasi aktivitas belajar siswa di kelas, dan lembar pedoman wawancara minat siswa.

1. Angket

Angket berupa alat pengumpulan informasi dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden.⁴⁹ Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat belajar yang mengukur minat belajar siswa terhadap pembelajaran yang sebelum dan sesudah menggunakan media kokami. Angket minat belajar adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa. Pernyataan-pernyataan yang dibuat dibedakan ke dalam pernyataan positif dan negatif.

Dalam penelitian ini peneliti memberikan dua kali angket kepada siswa yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan sebelum subjek diberi perlakuan. Dan *post-test* dilakukan setelah subjek diberi perlakuan yaitu media pembelajaran kokami di dalam pembelajaran IPS. Berikut kisi-kisi angket minat belajar siswa berdasarkan teori Hadi Susanto.

⁴⁹ Syahrudin & Salim. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Citapustaka Media, Bandung, 2012. Hal:135

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa

No	Indikator	Keterangan	Jumlah Item	No. Soal	
				Positif	Negatif
1	Perasaan Senang	Partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika	6	1,3,5	2,4,6
		Persepsi siswa tentang pembelajaran matematika			
2	Perhatian	Perhatian siswa selama mengikuti pembelajaran	7	7,9,11,13	8,10,12
		Semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran			
3	Ketertarikan Siswa	Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran	6	15,17,19	14,16,18
		Kemampuan siswa menerima materi pelajaran			
4	Keterlibatan Siswa	Keterlibatan siswa terhadap pembelajaran	6	21,23,25	20,22,24
		Antusiasme siswa mengikuti pembelajaran			
		Total	25		

Berdasarkan kisi-kisi tersebut maka akan disusun lembar angket minat belajar siswa dengan menggunakan skala pengukuran sikap yakni skala *Likert* dengan 5 kemungkinan jawaban. Angket ini terdiri dari 25 pernyataan, di mana pernyataan-pernyataan tersebut dibagi menjadi 13 pernyataan positif dan 12 pernyataan negatif. Dalam pernyataan tersebut akan diberi 5 pilihan jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS) dan siswa hanya diperbolehkan menjawab satu pilihan jawaban. Pengisian angket minat siswa dilakukan dengan menggunakan penyebaran langsung pada siswa di kelas.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai pedoman melakukan pengamatan terkait minat belajar siswa selama mengikuti pembelajaran IPS dengan media kokami. Observasi yang dilakukan yaitu pengamatan terhadap aktivitas yang ditunjukkan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Dalam observasi ini akan ada 1 orang observer yang ikut serta dalam pembelajaran dari awal hingga akhir. Lembar observasi ini terdiri dari 8 aspek yang diamati dimana huruf tersebut mewakili pernyataan-pernyataan yang dibuat sesuai dengan 4 indikator minat belajar siswa, 1 indikator memiliki 2 pertanyaan. Observer mengisi dengan memberikan tanda centang sesuai dengan aktivitas yang ditunjukkan siswa. Dari lembar observasi inilah peneliti dapat mengetahui gambaran minat belajar siswa pada waktu pembelajaran berlangsung.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa

No.	Indikator Pernyataan	Jumlah Pernyataan
1	Perasaan senang	2
2	Perhatian	2
3	Ketertarikan siswa	2
4	Keterlibatan Siswa	2

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Kuisisioner Angket

Angket minat belajar adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa. Pernyataan-pernyataan yang dibuat dibedakan ke dalam pernyataan positif dan negatif. Pengisian angket minat siswa dilakukan dengan menggunakan *google forms*.

Angket ini berisi 25 pernyataan dimana terbagi menjadi 13 pernyataan positif dan 12 pernyataan negatif. Setiap pernyataan terdiri dari 5 pilihan jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Dalam pemberian skor diberi perbedaan skor antara pernyataan positif dan negatif. Skor untuk pernyataan positif yaitu SS memiliki skor 5, S memiliki skor 4, RR skor 3, TS memiliki skor 2, STS memiliki skor 1. Sedangkan untuk pernyataan negatif yaitu SS memiliki skor 1, S memiliki skor 2, R memiliki skor 3, TS memiliki skor 4, dan STS memiliki skor 5. Sehingga skor tertinggi adalah 125 dan skor terendah adalah 25. Berikut ini kategori minat belajar siswa.

Tabel 3.4 Kategori Angket Minat Belajar Siswa Awal dan Akhir

Skor	Kategori Minat Siswa
$105 \leq x \leq 125$	Sangat berminat
$85 \leq x \leq 104$	Berminat
$65 \leq x \leq 84$	Cukup berminat
$45 \leq x \leq 64$	Kurang berminat
$25 \leq x \leq 44$	Tidak berminat

x : skor yang diperoleh siswa

2. Metode Observasi

Observasi yang dilakukan yaitu pengamatan terhadap aktivitas yang ditunjukkan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. mewakili pernyataan-pernyataan yang dibuat sesuai dengan indikator minat belajar siswa. Observer mengisi dengan memberikan tanda centang sesuai dengan aktivitas yang ditunjukkan siswa. Dari lembar observasi inilah peneliti dapat mengetahui gambaran minat belajar siswa pada waktu pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi minat belajar siswa ini diperoleh setelah melakukan beberapa kali pertemuan pembelajaran di kelas. Setiap pertemuan observer

mengamati aktivitas yang dilakukan siswa selama pembelajaran. Kemudian hasil observasi tersebut dianalisis untuk mendapat minat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung.

Pada lembar observasi, observer mengisi dengan tanda centang (√) sesuai dengan minat yang ditunjukkan siswa. Berikut ini skor lembar observasi aktivitas belajar siswa.

Tabel 3.5 Penilaian Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa

No.	Pernyataan	Skor
1	YA	1
2	TIDAK	0

H. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut betul-betul mengukur variabel yang memang dimaksudkan untuk diukur dengan instrumen tersebut. Sehingga instrumen perlu dilakukan pengujian terlebih dahulu. Agar data yang akan diperoleh mempunyai kualitas yang tinggi, maka instrumen tersebut harus dilakukan uji validitas. Uji validitas dalam penelitian ini yaitu validitas isi (*content validity*) dan validitas pakar (*expert-judgment validity*). Validitas isi berkenaan dengan isi dan format dari instrumen. Pada uji validitas isi, peneliti membuat instrumen sesuai kisi-kisi materi. Sedangkan pada penilaian pakar, instrumen-instrumen tersebut ditunjukkan pada pakar ahli (dalam hal ini dosen pendidikan IPS dan guru pengampu mata pelajaran IPS) untuk mendapat kritik

dan saran agar instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur variabel yang dimaksud.

2. Uji Reliabilitas

Suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya dan reliabel akan menghasilkan data yang juga terpercaya.

Untuk mengujinya digunakan alpha cronbach dengan rumus sebagai berikut:

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

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan atau soal

$\sum a_b^2$: Jumlah varian butir

σ_t^2 : Variabel total

Instrumen dikatakan reliabel jika memiliki koefisien keandalan reliabilitas sebesar 0,60 atau lebih.

I. Analisis Data

Dalam menganalisis data-data yang diperoleh, peneliti menggunakan teknik yang berdasarkan dari data yang diperoleh dari hasil penelitian, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi aktivitas belajar siswa terhadap media kokami dalam pembelajaran IPS. Data hasil observasi ini akan dianalisis secara kualitatif.

Data kuantitatif diperoleh dari angket minat belajar dan serta tes hasil belajar siswa. Secara kuantitatif data tersebut akan dideskripsikan menggunakan angka-angka dengan menghitung skor yang diperoleh. Kemudian akan ditarik kesimpulan dari hasil analisis data tersebut.

Berikut ini analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini:

1. Nilai Persiswa

Setelah medapatkan hasil kerjaan siswa, baik dari hasil dari angket dan observasi minat belajar siswa yang diperoleh. Itu semua akan dirubah nilai menjadi angka 100. Tujuannya, supaya semua nilai sama dan akan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

2. Nilai Rata-Rata

Hasil data dianalisis dengan penskoran. Setelah dilakukan penskoran maka akan didapatkan skor rata-rata untuk setiap siswa. Rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

\bar{x} = Rata – rata

x = nilai siswa

N = Jumlah siswa

Arikunto (2010 : 264)

3. Uji normalitas

Setelah mengetahui sebaran data normal, peneliti mencoba untuk mengetahui keefektifan strategi tutor sebaya untuk mengajarkan pemahaman membaca teks naratif dengan rumus T Test. Selain itu, digunakan untuk mengetahui apakah dua kelompok skor berbeda secara signifikan. Disini, peneliti akan menggunakan SPSS versi 20.

4. Uji T

Peneliti juga ingin mengetahui Pengaruh Media Kokami terhadap Minat Belajar Siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTS Hidayatus Shibyan Parit Na'im. Oleh karena itu, peneliti menganalisisnya Uji T dengan menggunakan SPSS versi 20.

5. Besar pengaruh

Besarnya Pengaruh Media Kokami terhadap Minat Belajar Siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Hidayatus Shibyan Parit Na'im akan digunakan rumus sebagai berikut:

$$ES = \frac{M_1 - M_2}{SD}$$

ES = Ukuran Efek

M1= rata-rata pos tes

M2= rata-rata pre tes

SD= deviasi standar pre tes

Untuk kriteria yang digunakan untuk mengetahui keefektifan Pengaruh Media Kokami terhadap Minat Belajar Siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTS Hidayatus Shibyan Parit Na'im. Peneliti akan menggunakan kriteria yang

diberikan oleh Huitema. Kriteria yang digunakan untuk mengklasifikasikan signifikan besar pengaruh sebagai berikut:

0,0 – 0,2	: Small
0,3 – 0,5	: Medium
0,6 – 0,8	: Large

J. Prosedur Penelitian

1. Tahap persiapan

Berikut ini kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap persiapan.

- a. Datang ke sekolah menemui guru IPS untuk meminta izin melakukan penelitian bersama guru tersebut.
- b. Menyerahkan surat izin melakukan penelitian kepada tata usaha (TU) MTS Hidayatus Shibyan Parit Na'im
- c. Bertemu dengan kepala sekolah untuk meminta izin melaksanakan penelitian.
- d. Menemui guru IPS untuk menentukan kelas yang akan dijadikan subjek penelitian serta menyampaikan prosedur penelitian
- e. Membuat instrumen pembelajaran, angket, lembar observasi.
- f. Melakukan uji validasi dengan pakar (dosen ahli Pendidikan IPS)

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang peneliti lakukan pada tahap pelaksanaan yaitu sebagai berikut.

- a. Peneliti memberikan *pre-test* sebelum pembelajaran berlangsung
- b. Siswa mengisi angket pertama di Kelas

- c. Melaksanakan pembelajaran dengan materi penyajian data. Pada saat pembelajaran berlangsung, dilaksanakan juga observasi minat belajar siswa.
- d. Melaksanakan *post-test* dan pengisian angket minat belajar siswa setelah pembelajaran

3. Tahap Analisis Data

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap analisis data adalah mendeskripsikan hasil observasi, hasil angket minat belajar, kegiatan pembelajaran, serta mendeskripsikan hasil belajar siswa.

4. Tahap Penarikan Kesimpulan

Kegiatan yang peneliti lakukan pada tahap penarikan kesimpulan adalah menarik simpulan dari analisis data yang telah dilakukan dan menjawab rumusan masalah yang sudah ada.

BAB IV

GAMBARAN UMUM DAN PAPARAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya MTS Hidayatus Shibyan Parit Na'im

Madrasah Tsanawiyah Hidayatus Shibyan Parit Na'im kubu raya telah resmi berdiri sejak di resmikan pendiriannya pada tanggal 4 Rabiul Awal 1433 H didirikan pada tanggal 28 Januari 2012 atau bertepatan dengan tanggal 28 Januari 2012 di masjid Ikhwanul Mukminin Parit Na'im Kecamatan Sungai Ambawang sebagai madrasah yang baru di dirikan MTs ini siap mengantarkan peserta didik menjadi pribadi yang memiliki ilmu agama yang kuat berpengetahuan luas serta handal sehingga peserta didik akan memperoleh ilmu pengetahuan dan teknologi yang seimbang berlandaskan iman dan takwa.

Adapun kepala sekolah yang menjabat di MTs Hidayatus Shibyan Parit Na'im dipimpin oleh Ahmadi S, S.Sos.i. Sebagai suatu lembaga formal Hidayatus Shibyan Parit Na'im di dalam menjalankan fungsinya berdasarkan atas pedoman administrasi Sekolah yang berlaku pada waktu sekarang ini. Semua kegiatan persekolah terorganisasi sesuai dengan administrasi dan organisasi sekolah.

Sampai saat ini Hidayatus Shibyan Parit Na'im masih berlokasi di tempat yang sama. Sekolah ini dapat dikatakan berhasil mengembangkan dan memajukan kualitas sekolahnya, baik dari segi guru sebagai pengajar dan siswa selalu mengalami peningkatan prestasi di setiap tahunnya.

berkat kerjasama antara lembaga, kepala sekolah, guru, staff, siswa, dan masyarakat Hidayatus Shibyan Parit Na'im sudah memiliki Akreditasi B.

2. Profil Umum Sekolah MTS Hidayatus Shibyan Parit Na'im

Nama	:	MTSS Hidayatus Shibyan
NPSN	:	30112422
Alamat	:	Jl Padat Karya Parit Naim
Desa/Kelurahan	:	Sungai Malaya
Kecamatan/Kota (LN)	:	Kec. Sungai Ambawang
Kab.-Kota/Negara (LN)	:	Kab. Kuburaya
Propinsi/Luar Negeri (LN)	:	Prov. Kalimantan Barat
Status Sekolah	:	Swasta
Naungan	:	Kementerian Agama
No. SK. Pendirian	:	KEP.38/PP.03.2/1992
Tanggal SK. Pendirian	:	1992-12-22
No. SK. Operasional	:	KEP.38/PP.03.2/1992
Tanggal SK. Operasional	:	1992-12-22
Akreditasi	:	B
Tanggal SK. Akreditasi	:	31-12-2007

3. Letak Geografis

.....

- a. Sisi Utara Berbatasan dengan jalan raya
- b. Sisi Barat berbatasan dengan pemukiman warga
- c. Sisi Selatan berbatasan dengan perkebunan warga
- d. Sisi Timur Berbatasan dengan pemukiman warga

4. Visi Misi dan tujuan

Madrasah Tsanawiyah Hidayatus Shibyan Parit Na'im kubu raya memiliki Visi, Misi, dan Tujuan yaitu;

a. Visi

“Beriman dan bertakwa, berilmu pengetahuan dan teknologi, serta berakhlakul karimah”.

Indikator:

- 1) Terwujudnya pengembangan kurikulum yang menunjang prestasi
- 2) Terwujudnya prestasi dalam mencapai nilai kelulusan tinggi
- 3) Terwujudnya prestasi bidang akademik
- 4) Terwujudnya lulusan berakhlak mulia berbudi pekerti luhur dan terampil
- 5) Terwujudnya prestasi di bidang keagamaan dan seni\
- 6) Terwujudnya lulusan yang mandiri dan disiplin yang tinggi

b. Misi

- 1) Membimbing peserta didik agar menjadi manusia yang memiliki iman dan takwa yang kuat.
- 2) Membentuk manusia yang cerdas, kreatif dan inovatif.
- 3) Menanamkan kepribadian islami sehingga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Tujuan

- 1) Menghasilkan peserta didik berprestasi di bidang akademik dan non akademik.
- 2) Menghasilkan peserta didik menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.

- 3) Terwujudnya keseimbangan tiga kecerdasan bagi peserta didik yakni kecerdasan spiritual, emosional dan intelektual.
- 4) Melakukan analisis konteks dan mendokumentasikan lengkap standar isi
- 5) Melakukan review kurikulum Madrasah Tsanawiyah Hidayatus Shibyan Parit Na'im kubu raya berdasarkan hasil analisis konteks (Standar Isi)
- 6) Melaksanakan pendekatan pembelajaran aktif pada semua mata pelajaran sesuai standar proses
- 7) Menyiapkan lulusan yang mampu bersaing untuk melanjutkan pada jenjang yang selanjutnya
- 8) Mengembangkan budaya yang kondusif untuk mencapai tujuan pendidikan menengah
- 9) Melaksanakan penilaian hasil belajar oleh pendidik sekolah dan pemerintah (Standar Penilaian)
- 10) Mengembangkan kegiatan dalam proses belajar yang berbasis pendidikan agama yang mengedepankan akhlak mulia budaya dan karakter bangsa
- 11) Menyelenggarakan berbagai kegiatan sosial dan keagamaan yang menjadi bagian dari pendidikan budaya dan karakter bangsa
- 12) Mengembangkan kemampuan keterampilan, olah raga, seni yang tangguh dan kompetitif

- 13) Menciptakan lingkungan sekolah yang aman, rapi, bersih dan nyaman
- 14) Mengembangkan kompetensi tenaga pendidik dan tenaga kependidikan (Standar Ketenagaan)
- 15) Memanfaatkan dan memelihara fasilitas dalam proses pembelajaran (Standar Sarana)
- 16) Mengoptimalkan peran serta masyarakat dan membentuk jejaring dengan stakeholder (Standar Pengelolaan)

5. Data Guru/ TU

Adapun tenaga pengajar yang terdapat di Madrasah Tsanawiyah Hidayatus Shibyan Parit Na'im kubu raya berjumlah 18 orang. Guru Pegawai Negeri Sipil (PNS) berjumlah 1 orang, guru honor berjumlah 17 orang. Guru Bahasa Arab 1 orang, guru Al-Qur'an Hadis 1 orang, guru Fiqih 1 orang, guru Aqidah Akhlak 1 orang, guru Sejarah Kebudayaan Islam 1 orang, guru Bahasa Indonesia 1 orang, guru Bahasa Inggris 1 orang, guru Penjaskes 2 orang, guru Matematika 2 orang, guru IPA 1 orang, guru IPS 1 orang, guru Seni Budaya 1 orang, guru Mulok TIK, Staff 1 orang, guru TIK 1 orang, guru PKN, BP/BK 1 orang. Jumlah guru ada 18 dan jumlah staff ada 1 dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 4.1
Jumlah Guru dan Staff

Guru/Staff	Jumlah Guru Mata Pelajaran
Guru/ Kepala Madrasah	1 orang
Guru Tidak Tetap (GTT)	a. Guru agama : 5 orang yang terdiri dari guru Al-Qur'an Hadits, Aqidah Akhlak, Fiqih, Sejarah Kebudayaan Islam, dan Bahasa Arab. b. Guru bidang studi: 12 orang yang terdiri dari guru Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, IPS, IPA (2 Orang), Seni Budaya, Penjas, TIK, dan Mulok.
Staff Madrasah	1 orang

Sumber : Dokumentasi Madrasah Tsanawiyah Hidayatus Shibyan

6. Jumlah Siswa Siswi Madrasah Tsanawiyah Hidayatus Shibyan

Adapun jumlah siswa yang terdaftar di Madrasah Tsanawiyah Hidayatus Shibyan Parit Na'im kubu raya secara keseluruhan berjumlah 115 orang, dengan jumlah perempuan berjumlah 55 siswa serta jumlah laki-laki yang berjumlah 60 siswa. Adapun mengenai perincian masing-masing siswa untuk setiap kelas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.2
Rekapitulasi Siswa Madrasah Tsanawiyah Hidayatus Shibyan Parit Na'im

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	VII	23	16	39
2	VIII	11	22	33
3	IX	26	17	43
Jumlah		60	55	115

Sumber : Dokumentasi Madrasah Tsanawiyah Hidayatus Shibyan

7. Sarana dan prasarana

Dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran, Madrasah Tsanawiyah Hidayatus Shibyan Parit Na'im kubu raya memerlukan

perlengkapan-perlengkapan penunjang yang nantinya akan dapat dipergunakan bagi kelancaran proses kegiatan pembelajaran. Adapun sarana dan prasarananya yang terdapat di Madrasah Tsanawiyah Hidayatus Shibyan Parit Na'im kubu raya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.3

Sarana dan Prasarana Madrasah Tsanawiyah Hidayatus Shibyan Parit Na'im

Ruangan	Jumlah Unit
Ruang Kantor Ka/Ku	1 unit
Ruang Kantor Guru	1 unit
Ruang Kelas	3 unit
Ruang Ibadah	1 unit
Ruang Praktek Komputer	1 unit
Ruang Lain-Lain	1 unit

Sumber : Dokumentasi MTs Hidayatus Shibyan Parit Na'im

Adapun sarana dan prasarana yang digunakan oleh MTs Hidayatus Shibyan Parit Na'im dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel. 4 .4.

Sarana dan Prasarana MTs Hidayatus Shibyan Parit Na'im

Perlengkapan	Jumlah Unit
Meja belajar murid	60 unit
Kursi belajar murid	60 unit
Meja/ kursi guru di kelas	3 Unit
Papan tulis	6 Buah
Papan absen	6 Buah
Papan data	6 Buah
Lemari	6 Buah
Rak buku	6 buah
Meja/ kursi kantor	17 buah
Komputer	5 Unit

Sumber : Dokumentasi MTs Hidayatus Shibyan Parit Na'im

B. Deskripsi Variable Penelitian

1. Karakteristik Responden

Kegiatan penelitian yang dilakukan pasti memerlukan tahapan kegiatan yang di mulai dari persiapan, pelaksanaan kegiatan, pengolahan, dan interpretasi. Tahapan kegiatan penelitian yang di laksanakan secara teratur dan terencana diharapkan dapat memperoleh hasil penelitian yang akurat. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Hidayatus Shiblyan Parit Na'imDesa Sungai Malaya Kubu Raya. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuisisioner.

2. Analisis Deskriptif

Peneliti menggunakan angket untuk mendapatkan data yang kemudian dianalisis nilainya, seperti nilai rata-rata (mean) dan standar deviasi (standar deviation) dari variabel X (media kokami) dan Y (minat belajar). Lebih jelasnya sebagai berikut:

a. Validitas dan Realiabilitas Instrumen

Uji validasi dalam penelitian ini di jelaskan sebagai suatu derajat ketetapan alat ukur penelitian tentang isi atau arti sebenarnya yang di ukur. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui Apakah item item yang tersaji di dalam kuisisioner benar benar mampu mengungkapkan dengan pasti apa yang akan di teliti. Cara yang digunakan adalah analisis item, dimana setiap nilai yang ada pada setiap butir pernyataan di korelasikan dengan nilai total seluruh butir pernyataan untuk suatu variabel dengan menggunakan rumus korelasi *ProductMoment*.

Dalam penelitian ini penulis melakukan uji validitas internal adapun yang dimaksud validitas dalam konteks ini adalah sejauh mana perbedaan yang di dapatkan melalui alat ukur mencerminkan perbedaan yang sesungguhnya di antara responden yang di teliti cara yang di gunakan adalah dengan analisis item, uji validitas dengan metode ini dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor jawaban yang di peroleh pada masingmasing item dengan skor total dari keseluruhan item.

Untuk itu akan dilakukan analisis item dengan metode korelasi *ProductMoment Person*. Hasil korelasi tersebut harus signifikan berdasarkan ukuran statistic tertentu. Koefisien korelasi yang tinggi menunjukkan kesesuaian antara fungsi item dengan fungsi ukur secara keseluruhan atau dengan kata lain instrument tersebut valid. Pengukuran dapat memberikan hasil yang relatif tidak berbeda bila dilakukan pengukuran kembali terhadap subjek yang sama. Untuk melihat validitas instrument yang di pergunakan terlebih dahulu di uji cobakan pada responden yang mewakili karakteristik yang sama dengan subjek penelitian, dimana syarat minimum suatu instrument penelitian ini di anggap valid jika nilai Korelasi $> R\text{-table}$ atau jika nilai Korelasi $< R\text{-table}$ maka tidak valid.

Tabel 4.5
Uji Validitas

Item	Sig	</>	Valid/Invalid	Item	Sig	</>	Valid/Invalid
1	0.010	<	0.05 Valid	14	0.001	<	0.05 Valid
2	0.000	<	0.05 Valid	15	0.000	<	0.05 Valid
3	0.000	<	0.05 Valid	16	0.011	<	0.05 Valid
4	0.010	<	0.05 Valid	17	0.003	<	0.05 Valid
5	0.005	<	0.05 Valid	18	0.000	<	0.05 Valid
6	0.001	<	0.05 Valid	19	0.000	<	0.05 Valid
7	0.007	<	0.05 Valid	20	0.000	<	0.05 Valid
8	0.009	<	0.05 Valid	21	0.000	<	0.05 Valid
9	0.008	<	0.05 Valid	22	0.001	<	0.05 Valid
10	0.014	<	0.05 Valid	23	0.002	<	0.05 Valid
11	0.000	<	0.05 Valid	24	0.011	<	0.05 Valid
12	0.000	<	0.05 Valid	25	0.002	<	0.05 Valid
13	0.000	<	0.05 Valid				

Dari tabel di atas disimpulkan bahwa semua butir angket adalah valid, hal ini dibuktikan dengan nilai sig. lebih dari 0.05 sehingga dapat digunakan dalam pengujian selanjutnya. Dan hasil pengujian reliabilitas.

Uji realibilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Bila suatu alat pengukur dipakai dua kali – untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relative konsisten, maka alat pengukur tersebut reliable. Dengan kata lain, realibitas menunjukkan konsistensi suatu alat pengukur di dalam pengukur gejala yang sama.

Untuk melakukan uji realibilitas penulis menggunakan program SPSS. Realibilitas yang kurang dari 0,6 dan mendekati angka 1 berarti realibilitas adalah baik pengujianrealibilitas dengan internal konsistensi dengan cara mencoba instrumen sekali saja dan di analisis dengan teknik

AlphaCronbach. Untuk mengetahui hasil uji reliabilitas instrumen penelitian, dapat dilihat sebagai berikut:

Table 4.6
Uji Reliabilitas Instumen Penelitian

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.903	.904	25

Berdasarkan tabel diatas, nilai Cronbach's Alpha adalah 0.903 yang berarti instrumen atau angket yang digunakan dalam penelitian ini dikatakan reliabel karena reliabilitas sebesar lebih 0,60 ($0.60 > 0.903$).

b. Uji Normalitas

Fungsi dari uji normalitas adalah untuk mencari distribusi normal tunggal. Peneliti menghitung data dengan menggunakan SPSS, statistik deskriptif uji normalitas. Peneliti menginterpretasikan pre tes dan post tes dari sampel, apakah data memiliki distribusi normal yang sama dari data. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Kolmogorov-Smirnova.

Untuk menentukan apakah data berdistribusi normal, dapat dilihat dari nilai signifikansi pada Kolmogorov-Smirnova. Jika nilai signifikan $< 0,05$ berarti data tidak berdistribusi normal tetapi jika nilai signifikan $> 0,05$ berarti populasi berdistribusi normal. Selain itu, setelah peneliti menganalisis dengan menggunakan SPSS, dapat dilihat sebagai berikut

Table.4.7
Uji Normalitas

		PreTest	PostTets
N		33	33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	67.70	85.33
	Std. Deviation	12.115	6.188
	MostExtremeDifferences		
	Absolute	.141	.121
	Positive	.125	.104
	Negative	-.141	-.121
TestStatistic		.141	.121
Asymp. Sig. (2-tailed)		.093 ^c	.200 ^{c,d}

- a. Test distributionis Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lowerbound of the true significance.

Dari tabel di atas diperoleh nilai signifikansi pre tes adalah sebesar 0.093 dan nilai signifikansi post tes adalah sebesar 0.200 artinya kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0.05 ($0.093 > 0.05$, $0.200 > 0.05$). Secara singkat dapat disimpulkan bahwa data dari pre tes dan post tes berdistribusi normal.

c. Uji Hipotesis

Sebelum peneliti menggunakan Uji t dalam *paired-samples* setelah melakukan uji normalitas tanggal. Pada tabel terakhir uji sampel berpasangan sebagaimana hipotesis yang dikemukakan. Dengan paired sample t test akan diketahui perolehan nilai antara sebelum dan sesudah diberikannya media pembelajaran kokami terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Hidayatus Shibayan Desa

Sungai Malaya Kubu Raya berdasarkan pada t hitung dan t tabel.

Rumusan hipotesisnya adalah sebagai berikut.

H_a : Tidak ada pengaruh positif signifikan dari media pembelajaran kokami terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Hidayatus Shibayan Desa Sungai Malaya Kubu Raya.

H_o : Ada pengaruh positif signifikan dari media pembelajaran kokami terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Hidayatus Shibayan Desa Sungai Malaya Kubu Raya.

Table .4.8
T-Test

		PairedDifferences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. ErrorMea n	95% Confidence Interval oftheDifference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest – PostTest	14.448	2.515	-22.759	-12.513	-7.012	14.448	32	.000

Tabel di atas menunjukkan perbedaan nilai rata-rata adalah 14.448, dengan standar deviasi 2.515, skor yang rendah (lower) adalah -12.513 dan skor atas (upper) adalah -7.012. Ini menunjukkan 95% tingkat kepercayaan penelitian yang menemukan perbedaan siswa sebelum dan sesudah perlakuan diterapkan media kokami pada mata pelajaran IPS di MTs Hidayatus Shibayan Parit Na'im Desa Sungai Malaya Kubu Raya. T tabel menunjukkan 2.0369 dan nilai t -test adalah 14.448 yang berarti lebih besar dari jumlah t tabel 2.0369 di daerah sampel berpasangan 5% dari 32 derajat kebebasan. Pada kolom terakhir, uji statistik nilai signifikansi 2-tailed adalah 0,000. Lebih kecil dari $= 0,05$ yang diartikan ada

peningkatan minat belajar siswa kelas VIII setelah diterapkan media kokami.

Dari hasil data di atas peneliti memutuskan bahwa nilai T-Test menolak H_0 dengan taraf signifikansi 5%. Kesimpulannya, hipotesis alternatif (H_a) diterima, dimana media kokami efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

d. Besar Efek

Sebelum membahas seberapa besar efek media kokami terhadap minat belajar siswa, harus dihitung dulu nilai rata pretest dan post-test. dapat dilihat sebagai berikut

Table .4.9
PairedSamplesStatistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. ErrorMean
Pair 1	PreTest	67.70	33	12.115	2.109
	PostTets	85.33	33	6.188	1.077

Tabel di atas menggambarkan data dari PairedSamplesStatistics. Hal ini ditunjukkan pada tabel statistik sampel berpasangan, nilai rata-rata pre tes adalah 67.70 dengan standar deviasi adalah 12.115, dan nilai rata-rata dari post-test adalah 85.33 dengan standar deviasi 6.188. Selanjutnya, dihitung besar efek dan dapat dilihat berdasarkan perhitungan di bawah ini:

$$\text{Besar Efek} = \frac{85,33 - 67,70}{12,11}$$

$$\text{Besar Efek} = 1.45$$

Kriteria yang digunakan untuk mengklasifikasikan signifikan dari Besar Efek:

0,0 – 0,2 : Kecil

0,3 – 0,5 : Sedang

0,6 – 2,0 : Besar

Dari penjelasan di atas didapatkan nilai besar efek sebesar 1.45 artinya besar berdasarkan klasifikasi signifikan dari besar efek tersebut. Singkatnya, pengaruh Media Kokami dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah sangat efektif.

C. Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Setelah diberlakukan Media Kokami di Mts Hidayatus Shibyan Parit Na'im

Proses penelitian pada pertemuan pertama cukup baik dikarenakan siswa sudah memiliki semangat dalam mengikuti pembelajaran IPS, mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, aktif dalam menyampaikan pendapat atau menanyakan materi yang belum dipahami, mampu menyelesaikan masalah yang ditemukan dalam pembelajaran, misalnya mengerjakan soal yang kurang dipahami, memiliki perhatian yang baik saat guru menyampaikan materi dan berdiskusi dengan teman untuk mengerjakan soal/tugas yang belum dipahami. Nilai presentasi di pertemuan pertama adalah 75%. Pada pertemuan kedua siswa telah menunjukkan peningkatan yang bagus karena dari semua aspek yang diamati telah terpenuhi yaitu siswa tidak hanya memenuhi aspek yang ada di pertemuan pertama tapi siswa juga memiliki catatan khusus terkait

materi yang disampaikan oleh guru dan selalu menyimak dengan baik saat ada teman yang menyampaikan pendapat, dimana dua aspek ini belum dipenuhi di pertemuan pertama tapi dapat terpenuhi dipertemuan kedua dengan nilai presentasi 100%.

Kondisi minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS setelah diberlakukan media kokami meningkat dengan baik, itu disebabkan sikap ingin tahu siswa-siswa dengan penggunaan media pada mata pelajaran IPS di MTs Hidayatus Shibyan P. Na'im Desa Sungai Malaya Kubu Raya dan ini merupakan pertama kalinya siswa belajar menggunakan media kakomi. Kedua siswa-siswa dapat kesempatan untuk berpikir, berimajinasi, menampilkan gagasan-gagasan baru secara lancar dan orisinal serta memberikan kesempatan untuk menguasai keterampilan motorik. Ketiga adalah siswa sangat antusias belajar menggunakan media Kokami.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Setelah diberlakukan Media Kokami di Mts Hidayatus Shibyan Parit Na'im

Proses penelitian tidak mengalami hambatan-hambatan ketika media Kokami diterapkan dikelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Hidayatus Shibyan Parit Na'im Desa Sungai Malaya Kubu Raya. Pertama adalah media kokami meminta siswa berkerja kelompok sedangkan mereka sangat senang berkerjasamadidalam kelompok karena biasanya guru sering mengajar siswa dengan metode atau media yang menuntut dan meminta siswa bekerjasama atau belajar kelompok. Kedua adalah siswa tidak hanya tertarik pada permainannya saja tapi juga tertarik pada cara belajar mata pelajaran IPS dengan media Kakomi. Disini, pembelajaran dengan media Kokami kadang membuat siswa sadar bahwa mereka sedang belajar dengan bermain.

Bedasarkan hasil pengamatan, pada observasi pertemuan pertama minat belajar siswa cukup baik dikarenakan siswa sudah memiliki semangat dalam mengikuti pembelajaran IPS, mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, aktif dalam menyampaikan pendapat atau menanyakan materi yang belum dipahami, mampu menyelesaikan masalah yang ditemukan dalam pembelajaran, misalnya mengerjakan soal yang kurang dipahami, memiliki perhatian yang baik saat guru menyampaikan materi dan berdiskusi dengan teman untuk mengerjakan soal/tugas yang belum dipahami. Nilai presentasi di pertemuan pertama adalah 75%. Pada pertemuan kedua siswa telah

menunjukkan peningkatan yang bagus karena dari semua aspek yang diamati telah terpenuhi yaitu siswa tidak hanya memenuhi aspek yang ada di pertemuan pertama tapi siswa juga memiliki catatan khusus terkait materi yang disampaikan oleh guru dan selalu menyimak dengan baik saat ada teman yang menyampaikan pendapat, dimana dua aspek ini belum dipenuhi di pertemuan pertama tapi dapat terpenuhi dipertemuan kedua dengan nilai presentasi 100%.

Ada beberapa alasan yang membuat minat belajar siswa dikelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Hidayatus Shibyan Parit Na'im ini meningkat. Pertama, sikap ingin tahu siswa-siswa dengan penggunaan media pada mata pelajaran IPS, karena ini merupa pertama kalinya siswa belajar menggunakan media kakomi sehingga minat belajar mereka meningkat karena media kokami merupakan gabungan antara media dan permainan yang mampu memberikan minat belajar siswa meningkat. Kedua siswa-siswa mendapatkan kesempatan untuk berpikir, berimajinasi, menampilkan gagasan-gagasan baru secara lancar dan orisinal serta memberikan kesempatan untuk menguasai keterampilan motorik. Dalam hal ini, siswa bisa mengekspresikan bakat, kemampuan dan minat belajar mereka karena peluang untuk lebih kreatif dan berpikir bebas sangat banyak. Ketiga adalah siswa sangat antusias belajar menggunakan media Kokami karena merangsang daya pikir yang inovatif, kreatif, serta kritis siswa sehingga diharapkan mereka mampu memahami pesan yang disampaikan maupun yang diberikan

B. Pengaruh Media Pembelajaran Kokami Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Hidayatus Shibyan Parit Na'im

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu memberikan rangsangan dalam kegiatan atau proses belajar mengajar. Media yang cocok dan bagus bisa digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan kemudahan bagi guru atau pendidik dalam menyampaikan informasi serta isi materi pembelajaran. 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. 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.⁵⁰ Jadi, peran media pembelajaran memiliki sangat penting dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Dalam penelitian, peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran kokami dalam upaya meningkat minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Hidayatus Shibyan Parit Na'im Desa Sungai Malaya Kubu Raya. Kokami adalah salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Dalam menggunakan kokami

⁵⁰Sadiman A S, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2008, hal: 17

tersebut melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya pasif maupun yang aktif. 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 menjadi aktif dan yang kurang minat belajar menjadi minat belajar.⁵¹

Media Kokami yang ditampilkan dan disajikan dalam bentuk permainan dan sangat membantu siswa siswi atau peserta didik untuk mendapatkan ilmu pengetahuan berupa konsep meliputi kaidah-kaidah asas, unsur-unsur pokoknya, prosesnya, hasilnya dan dampaknya dengan cara menyenangkan dan 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.⁵² Oleh karena itu, media kokami sangat baik jika digunakan dalam kelas karena media kokami dapat menjadi media yang menumbuhkan dan menanamkan minat belajar kepada siswa dengan belajar lebih aktif dan fokus selama proses belajar.

. Penggunaan media Kokami sangat membantu siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Hidayatus Shibyan Parit Na'im Desa Sungai Malaya Kubu Raya. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis berupa uji hipotesis menggunakan uji t dalam

⁵¹ Marga K M., *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 Vol 4(2), 2018, hal: 18-22

⁵² Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, Gaung Persada Press, Jakarta, 2012

pairedsamples. Dalam hal ini, T tabel menunjukkan 2.0369 dan nilai t-test adalah 14.448 yang berarti lebih besar dari jumlah t tabel 2.0369 di daerah sampel berpasangan 5% dari 32 derajat kebebasan. Pada kolom terakhir, uji statistik nilai signifikansi 2-tailed adalah 0,000. Lebih kecil dari $= 0,05$ yang diartikan ada peningkatan minat belajar siswa kelas VIII setelah diterapkan kokami.

Dari penemuan diatas dapat kita simpulkan, H_0 ditolak yang berarti tidak ada pengaruh positif signifikan dari media pembelajaran kokami terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Hidayatus Shibayan Parit Na'im Desa Sungai Malaya Kubu Raya dan Ha diterima yang berarti ada pengaruh positif signifikan dari media pembelajaran kokami terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Hidayatus Shibayan Desa Sungai Malaya Kubu Raya. Media Kokami memiliki nilai besar efek sebesar 1.45 artinya besar efek dan pengaruh media Kokami sangat signifikan atau besar efeknya tersebut. Singkatnya, pengaruh Media Kokami dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah sangat efektif (besar) dalam menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Hidayatus Shibyan Desa Sungai Malaya Kubu Raya.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan Media pembelajaran kokami terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Hidayatus Shibyan Parit Na'im adalah:

1. Minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS telah menunjukkan peningkatan yang bagus setelah diberlakukan Media Kokami karena Siswa memiliki semangat dalam mengikuti pembelajaran IPS, mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, memiliki catatan khusus terkait materi yang disampaikan oleh guru, aktif dalam menyampaikan pendapat atau menanyakan materi yang belum dipahami, mampu menyelesaikan masalah yang ditemukan dalam pembelajaran, misalnya mengerjakan soal yang kurang dipahami, memiliki perhatian yang baik saat guru menyampaikan materi, selalu menyimak dengan baik saat ada teman yang menyampaikan pendapat dan suka berdiskusi dengan teman untuk mengerjakan soal/tugas yang belum dipahami dengan nilai presentasi 100%.
2. Berdasarkan analisis data nilai siswa hasil minat belajar, diperoleh kesimpulan bahwa, ada perbedaan yang cukup signifikan karena T tabel menunjukkan 2.0369 dan nilai t-test adalah 14.448 yang berarti lebih besar dari jumlah t tabel 2.0369. Jadi, kesimpulannya, hipotesis alternatif (H_a) diterima, dimana media kokami efektif untuk meningkatkan minat

belajar siswa dan analisis nilai besar efek sebesar 1.45 yang artinya pengaruh Media Kokami dalam meningkatkan minat belajar siswa sangat besar atau efektif.

B. Saran

Dari kesimpulan yang telah dipaparkan maka diajukan beberapa saran yang perlu disampaikan sebagai berikut:

1. Guru harus berhati-hati dalam memilih media pembelajaran karena media yang baik akan mendorong meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran kokami dapat digunakan sebagai alternatif bagi guru untuk mengajarkan IPS dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa dan kualitas pengajaran karena Media pembelajaran kokami sangat cocok untuk membuat aktif dalam proses belajar dan mengajar.
2. Bagi sekolah diharapkan mengupayakan dalam meningkatkan profesional dan kemampuan. Sekolah juga harus membekali guru ilmu yang cukup agar guru mampu lebih kreatif menjalankan tugasnya menjadi pengajar di sekolah.
3. Penelitian terbaru ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian serupa. Media pembelajaran kokami sangat telah terbukti menjadi media pembelajaran yang efisien dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Namun, studi masa depan tentang media pembelajaran kokami untuk berbagai populasi dan

karakteristik dapat dilakukan untuk menunjukkan apakah temuan yang sama dapat dicapai atau sebaliknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrosyi. 2013. *Dasar-Dasar Pokok-Pokok Pendidikan Agama Islam*, Jakarta : Bulan Bintang
- Achru, A., 2019. Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaara*. Vol 3 (2),
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Arikunto. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Awallia. 2011. *Pelajaran dengan Permainan Kokami*. Diambil dari <http://cephy-net.blogspot.com/2008/12/pelajaran-dengan-permainan-kokami.html>, diakses 29 Desember 2020
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media
- Depdiknas. 2010. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Dolong, J. (2016). *Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran*. Jakarta: Inspiratif Pendidikan
- Hadi Susanto. 2013. *Minat Belajar Siswa*, diakses dari <https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/12/minat-belajar-siswa/>
- Hakim. 2011. *Media Pengajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius)* diambil dari <http://learningmodels.blogspot.com/2011/05/media-pengajaran-kokami-kotak-dan-kartu.html>. diakses 29 Desember 2020
- Huitema, B. (2011) *The Analysis of Covariance and Alternatives*. Canada: Western Michigan University
- Irmawahyuni, S., 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kotak Dan Kartu Misterius (Kokami) Terhadap Hasil Belajarmembaca Cerita Pengalaman Bahasa Indonesia Kelas III SD Inpres Andi Tonro Makassar*. (Skripsi Sarjana)Universitas Muhammadiyah Makassar
- Juhaya, Efendi. 2014. *Pengantar Psikologi*. Bandung: Angkasa
- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*, Semarang: UNNES Press

- Leater & Aliance. 1984. *Psikologi Pendidikan*, Terjemah Z. Kasijan, Surabaya: Bina Ilmu
- 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 Vol 4(2)
- Miftah, M. 2013. Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Jurnal kwangsan*, 1(2), 95.
- Muhibin S. 2017. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*, Bandung: Rosda Karya
- Muhibin. 2019. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Logos Wacana Ilmu
- Munadi. 2012. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Nugraha. 2018. *Manajemen Kelas dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran*. Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan, 4(1)
- Roestiyah. *Masalah Pengajaran Suatu Sistem*. Jakarta: Bina Aksara, Rosdakarya
- S. Nasution. 2011. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sadiman A S. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sanjaya W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka cipta
- Sudjana Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabet
- Syahrum & Salim. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Wati ER. 2016. *Ragam Media Pembelajaran Visual-Audio Visual-Komputer-Power Point-Internet-Interactive Video*. Yogyakarta: Kata Pena

- Widayati, A. 2014. Metode mengajar sebagai strategi dalam mencapai tujuan belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 3(1).v
- Wulandari, I. A., Mashuri, M. T., & Dony, N. (2018). Pengaruh Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Hukum-Hukum Dasar Kimia Di SMA Negeri 12 Banjarmasin. *Dalton: Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia*, 1(2).
- H. M. Burhan Bungin, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006)

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 instrumen penelitian

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :
Umur : Tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki Perempuan

II. DAFTAR PERNYATAAN

Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah dengan cermat, agar jawaban yang Anda berikan dapat memberikan informasi yang berguna sesuai dengan tujuan instrumen.
2. Jawaban yang Anda berikan hanya semata-mata untuk kepentingan penelitian, tidak mempengaruhi identitas Anda.
3. Setiap pernyataan pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Anda yang sesungguhnya, lalu bubuhkanlah tanda "cek list" (√) pada kotak yang tersedia.
4. Mohon setiap pernyataan dapat diisi seluruhnya.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
R : Ragu-ragu
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

MINAT BELAJAR SISWA

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
Perasaan Senang						
1	Saya mempelajari IPS karena memiliki manfaat dalam kehidupan sehari-hari					
2	Saya kesulitan dalam mempelajari IPS					
3	Saya senang ketika belajar IPS					
4	Guru dalam menyampaikan materi pelajaran					

	IPS kurang menyenangkan					
5	Saya memiliki semangat yang tinggi belajar IPS karena gurunya menyenangkan					
6	Saya malas ketika mengikuti pembelajaran IPS karena tidak menyenangkan					
Perhatian Siswa						
7	Saya dengan semangat mengarahkan perhatian kepada guru saat menyampaikan materi					
8	Saya tidak membuat catatan saat guru menyampaikan materi					
9	Saya mengadakan diskusi bersama teman lainnya untuk memperdalam materi IPS					
10	Saya malas untuk melakukan diskusi dengan teman karena merasa kurang mampu					
11	Saya melakukan diskusi serius bersama teman untuk membahas materi pelajaran IPS					
12	Saya kurang bersemangat ketika mengerjakan tugas IPS yang diberikan guru					
13	Saya memiliki semangat menyelesaikan tugas IPS yang diberikan oleh guru					
Keterarikan Siswa						
14	Saya malas untuk bertanya ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi					
15	Saya senang dan terus mencoba untuk menyelesaikan tugas IPS					
16	Saya tidak tertarik untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru					
17	Saya tidak mau menunda-nunda untuk menyelesaikan tugas yang diberikan					
18	Saya tidak tertarik untuk mengikuti les atau bimbingan belajar IPS					
19	Saya senang mengikuti pelajaran IPS karena tidak merasa sulit untuk dipelajari					
Keterlibatan Siswa						
20	Saya kurang bersemangat dalam mempersiapkan diri untuk menerima materi di kelas					
21	Saya lebih senang terlibat dalam kegiatan bimbingan belajar IPS					
22	Saya jarang untuk belajar memperdalam materi IPS kalau tidak diperintah					
23	Saya memiliki antusias sendiri untuk belajar IPS saat di rumah					
24	Saya jarang melakukan diskusi di dalam kelas saat menerima pelajaran IPS					

25	Saya mempersiapkan diri dengan mempelajari materi IPS terlebih dahulu sebelum pelajaran dimulai					
----	---	--	--	--	--	--

LEMBAR OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA

Pertemuan : Pertama

Hari/Tanggal : Jum'at/30 Juli 2021

Petunjuk : Berilah tanda centang (✓) pada pernyataan yang sesuai dengan minat yang ditunjukkan siswa saat pembelajaran. Berilah keterangan tambahan jika diperlukan.

No	Aspek Yang Diamati	Ya	Tidak
1	Siswa memiliki semangat dalam mengikuti pembelajaran IPS	✓	
2	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	✓	
3	Siswa memiliki catatan khusus terkait materi yang disampaikan oleh guru		✓
4	Siswa aktif dalam menyampaikan pendapat atau menanyakan materi yang belum dipahami	✓	
5	Siswa mampu menyelesaikan masalah yang ditemukan dalam pembelajaran, misalnya mengerjakan soal yang kurang dipahami	✓	
6	Siswa memiliki perhatian yang baik saat guru menyampaikan materi	✓	
7	Siswa selalu menyimak dengan baik saat ada teman yang menyampaikan pendapat		✓
8	Siswa suka berdiskusi dengan teman untuk mengerjakan soal/tugas yang belum dipahami	✓	
Total		5	3
Nilai		75%	

Keterangan

tambahan:

.....

Kubu Raya, 2021

Observer 1

Observer 2

(.....)

(.....)

LEMBAR OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA

Pertemuan : Kedua

Hari/Tanggal : Rabu / 04 Agustus 2021

Petunjuk : Berilah tanda centang (√) pada pernyataan yang sesuai dengan minat yang ditunjukkan siswa saat pembelajaran. Berilah keterangan tambahan jika diperlukan.

No	Aspek Yang Diamati	Ya	Tidak
1	Siswa memiliki semangat dalam mengikuti pembelajaran IPS	✓	
2	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	✓	
3	Siswa memiliki catatan khusus terkait materi yang disampaikan oleh guru	✓	
4	Siswa aktif dalam menyampaikan pendapat atau menanyakan materi yang belum dipahami	✓	
5	Siswa mampu menyelesaikan masalah yang ditemukan dalam pembelajaran, misalnya mengerjakan soal yang kurang dipahami	✓	
6	Siswa memiliki perhatian yang baik saat guru menyampaikan materi	✓	

7	Siswa selalu menyimak dengan baik saat ada teman yang menyampaikan pendapat	✓	
8	Siswa suka berdiskusi dengan teman untuk mengerjakan soal/tugas yang belum dipahami	✓	
Total		8	
Nilai		100%	

Lampiran 2 Uji T

		PairedDifferences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. ErrorMea n	95% Confidence Interval oftheDifference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest - PostTest	14.448	2.515	-22.759	-12.513	-7.012	14.448	32	.000

Lampiran 3

NILAI ANGKET SISWA

No	Siswa	Nilai Pre-Tes	Nilai Post-Test
1	Tia Ayu Lestari Ningsih	70	88
2	Syafa Tasya Kamila	76	85
3	Umar Faruq	32	92
4	Nazilatul Fitria	69	86
5	Indra Gunawan	69	86
6	Rizky Aditya	71	88
7	Ahmad Maulana	74	81
8	Ramadhan	72	78
9	Muhammad Rizky	78	95
10	Raidhatur Rahmania	70	74
11	Zahratul Jannah	68	78
12	Mamluatul Munawwarah	70	83
13	Sunarti	66	84
14	Salsabila Putri	92	88
15	Rosidah Ilmiyah	83	83
16	Nailah Zikra Nida	95	86
17	Wardah Ardila	62	82
18	M. Satria Maulana	64	90
19	Ema Octavia	57	86
20	Natasy Elsa Putri	47	90
21	Ana Nadia Ramadhani	74	89
22	Zahrotus sita	70	92
23	Mahendra Fathurrahman	65	88

24	M. Dhofir Jazuli	55	90
25	Ahmad Muharrom	66	85
26	Fitriani	72	90
27	Misnawati	51	81
28	Afifatul Aiman	72	78
29	Azril Firmansyah	66	65
30	M. Farel	62	89
31	Suandi Darmawan	49	95
32	Nurul Umam	76	90
33	Nabila Istirfarin	71	81

Lampiran 4 Uji Normalitas

N		33	33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	67.70	85.33
	Std. Deviation	12.115	6.188
MostExtremeDifferences	Absolute	.141	.121
	Positive	.125	.104
	Negative	-.141	-.121
TestStatistic		.141	.121
Asymp. Sig. (2-tailed)		.093 ^c	.200 ^{c,d}

a. Test distributionis Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lowerbound of the true significance.

Lampiran 5 foto Kegiatan Belajar Mengajar

Lampiran 6

DAFTAR RIWAYAT HIDUP MAHASISWA



Nama : Muhammad Rifki
 NIM : 17130162
 TTL : Pontianak, 25 Mei 1998
 Alamat : Dusun Parit Na'im Desa Sungai
 Malaya Kec Sungai Ambawang Kab Kubu Raya
 Email : ahmeadkhan3@gmail.com
 No.Hp : 081259335679

Jenjang Pendidikan

a. Pendidikan Formal

1. MI Hidayatus Shibyan Parit Na'im thn. 2004 s/d 2010
2. MTs Raudlatul Ulum Putra thn. 2010 s/d 2013
3. MA Raudlatul Ulum Putra thn. 2013 s/d 2016

b. Pendidikan Non Formal

1. Pondok Pesantren Miftahul Ulum RU 4 Ganjaran Gondanglegi
 Malang thn. 2010 s/d 2017
2. Ma'had Sunan Ampel Al-Aly UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Tahun 2017 s/d 2018

Lampiran 7**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Muhammad Rifki
NIM : 17130162
Tempat Tanggal Lahir : Pontianak, 25 Mei 1998
Fak/Jur/Prog. Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS)
Alamat : Dusun Parit Na'im Desa Sungai Malaya Kec
Sungai Ambawang Kab Kubu Raya
No.Tlp : 081259335679

Malang, 22 Mei 2022

Mahasiswa

(Muhammad Rifki)

Lampiran 8

Surat-surat



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Malang 65144 Telepon (0341) 551354 Faks (0341) 572533
 Website: www.ftk.uin-malang.ac.id E-mail: ftk@uin-malang.ac.id

Nomor	: 434/Un.03.1/TL.00.1/07/2021	27 Juli 2021
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	

Kepada
 Yth. Kepala MTs Hidayatus Shibyan Parit Na'im
 di
 Desa Sungai Malaya Kecamatan Sungai Ambawang Kabupaten
 Kubu Raya

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
 Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Muhammad Rifki
NIM	: 17130162
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Semester	: Ganjil Tahun Akademik 2021/2022
Judul Skripsi	: Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Hidayatus Shibyan Parit Na'im
Lama Penelitian	: 30 Juli 2021 sampai dengan 04 Agustus 2021

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.
 Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Scan QRCode ini



untuk verifikasi

a.n. Dekan
 Wakil Dekan Bidang
 Akademik,



Muhammad Walid

Tembusan:

1. Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial;
2. Arsip.



YAYASAN PENDIDIKAN HIDAYATUS SHIBYAN
MADRASAH TSANAWIYAH HIDAYATUS SHIBYAN
 TERAKREDITASI "B"

Parit Na'im Desa Sui Malaya Kec. Sungai Anson Kaw. Kabu Raya Kode Pos. 78383 HP: 081787483095

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 009/SKP/MTs HS/08/VIII/2021

Sehubungan dengan surat izin penelitian dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dengan Nomor surat: 434/Un.03.1/TL.00.1/07/2001, Hal : Mohon Izin Penelitian pada tanggal 30 Juli 2021 s/d 04 Agustus 2021, maka kepala Madrasah MTs Hidayatus Shibyan menerangkan bahwa:

Nama : MUHAMMAD RIFKI
 NIM : 17130162
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Semester : Ganjil Tahun Akademik 2021/2022
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI)
 Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di
 MTs Hidayatus Shibyan Parit Na'im

Benar telah mengadakan penelitian di Madrasah Tsanawiyah Hidayatus Shibyan Parit Na'im pada tanggal 30 Juli 2021 - 04 Agustus 2021 guna melengkapi data pada penyusunan skripsi yang berjudul : "Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di MTs Hidayatus Shibyan Parit Na'im"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sungai Malaya, 6 Agustus 2021

Kepala Madrasah
 MTs Hidayatus Shibyan

Ahmad S. S. Scs. I