PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KVISOFT FLIPBOOK MAKER TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI MTs NEGERI MALANG 1

SKRIPSI

Oleh:

SRI AGUNG WAHYUNI

NIM 13130106

PROGAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2017

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KVISOFT FLIPBOOK MAKER TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI MTs NEGERI MALANG 1

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:

SRI AGUNG WAHYUNI

NIM 13130106

PROGAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2017

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KVISOFT FLIPBOOK MAKER TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI MTs NEGERI MALANG 1

SKRIPSI

Oleh:

SRI AGUNG WAHYUNI

NIM 13130106

Telah Disetujui Pada Tanggal 22 Mei 2017

Oleh:

Dosen Pembimbing

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 19761002 200312 1 003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 19761002 200312 1 003

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KVISOFT FLIPBOOK MAKER TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI MTs NEGERI MALANG 1

SKRIPSI
Dipersiapkan dan disusun oleh
Sri Agung Wahyuni (13130106)
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 11 Juli 2017 dan dinyatakan
LULUS
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian	Tanda Tangan
Ketua Sidang Lutfiya Fathi Pusposari, ME NIP. 19810719 200801 2 008	:
Sekretaris Sidang Dr. H. Abdul Bashith, M.Si NIP. 19761002 200312 1 003	:
Pembimbing Dr. H. Abdul Bashith, M.Si NIP. 19761002 200312 1 003	:
Penguji Utama Dr. H. Sulalah, M.Ag NIP. 19651112 199403 2 002	:

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur selalu saya panjatkan kepada sang pemilik Ar-rahman dan Ar-rahiim yang telah mencurahkan kasih sayang-Nya sehingga saya dapat selesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.

Skripsi ini saya persembahkan untuk beliau-beliau yang telah membantu saya selama belajar ditingkat dasar sampai perguruan tinggi, khususnya dalam penyelesaian skripsi ini

Para motivatorku yaitu bapak H. M. Muslih dan Ibu Hj. Munasri, yang telah mendidik dari kecil hingga besar dengan penuh kasih sayang dan kesabarnya serta selalu ada dikala susah maupun senang, tak henti-hentinya mendo'akan dan membanjiri kasih sayangnya.

Tidak pula terlupakan Adikku tersayang M. Imam Ghozali serta keluarga besar yang selalu memberikan semangat, dukungan, kasih sayang, perhatian, dan motivasi serta mengajarkanku banyak hal.

Teman-temanku yang selalu memberikan semangat.

Para Masyayikh, Guru, Dosen, dan pembimbing yang telah memberikan ilmu, ijazah, dan berbagi pengalamannya dan memberikan masukan terhadap karya ini.

Terima kasih atas segala dukungan yang beliau-beliau berikan, semoga Allah membalasnya dengan sesuatu yang lebih besar pula. Dan semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan barokah bagi semuanya.

Aamiin yaa Robbal 'Aalamiin…

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

MOTTO

“ Iman dan ilmu adalah modal utama dalam hidup di dunia “

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sri Agung Wahyuni

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Malang, 22 Mei 2017

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama	:	Sri Agung Wahyuni
NIM	:	13130106
Jurusan	:	PIPS
Judul Skripsi	:	Pengaruh Penggunaan Media Kvisoft Flipbook Maker Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTs Negeri Malang 1

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 19761002 200312 1 003

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan 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, 22 Mei 2017

Yang Membuat Pernyataan,

Sri Agung Wahyuni

NIM 13130106

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Assalamu'alaikum WR. WB

Alhamdulillaahi robbil alamin, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, pencipta segala apa yang ada di langit dan di bumi. Atas segala rahmat, taufiq dan hidayah-Nya penulis mampu meyelesaikan Proposal Skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Kvisoft Flipbook Maker Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTs Negeri Malang 1".

Teriring shalawat serta salam semoga terlimpahkan kepada junjungan kita, Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang yang penuh dengan cahaya, yakni *diinul Islam*.

Dengan selesainya Proposal Skripsi ini penulis tak lupa menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah memberikan sumbangan baik moral maupun spiritual. Penulis sampaikan pula rasa terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis sehingga penulis dapat mempersembahkan Proposal Skripsi ini, terutama kepada:

1. Ibunda Hj. Munasri dan Ayahanda H. M. Muslih tercinta yang selalu memberikan dukungan dan dorongan baik disisi spiritual maupun material dan yang tak pernah terlupakan juga yaitu selalu memberikan motivasi agar untuk selalu semangat, dan tak pernah terlupakan adik dan segenap keluarga tersayang atas dukungan, do'a dan semangatnya.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2. Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo, M. Si selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (UIN MALIKI) Malang yang selalu mencurahkan seluruh waktu dan tenaga beliau untuk kemajuan kampus.
3. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (UIN MALIKI) Malang.
4. Bapak Dr. H. Abdul Bashith, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS) Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (UIN MALIKI) Malang. Dan juga Selaku dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan, bimbingan, dan kesabarannya selama penulisan proposal skripsi ini.
5. Bapak Drs. Syamsudin, M.Pd selaku Kepala Sekolah MTs Negeri Malang 1 yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian, serta segenap guru dan karyawan yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi mulai dari awal hingga akhir Penelitian.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah dengan tulus hatinya memberikan ilmu kepada penulis.
7. Bu Irma Mulyanti, S.Pd selaku guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs Negeri Malang 1 yang dengan tulus ikhlas dan penuh tanggung jawab memberikan bimbingan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

8. Seluruh siswa-siswi MTs Negeri Malang 1, terutama untuk kelas VII-E dan kelas VII-F atas kerjasamanya, keceriaannya dan semangatnya baik selama proses belajar mengajar.
9. Bu Nyai Siti Nurul Aminah selaku pengasuh PPDU AL-FADHOLI dan seluruh keluarga besar PPDU AL-FADHOLI Malang.
10. Teman-teman seperjuangan di bangku kuliah maupun di lingkungan pondok pesantren.

Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas dukungannya selama dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan balasan yang tiada tara kepada semua pihak yang telah membantu penulis hingga selesainya proposal skripsi ini. Penulis hanya bisa mendoakan semoga amal ibadah semuanya diterima oleh Allah SWT sebagai amal yang mulia. Aamiin...

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan proposal skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang konstruktif dari para pembaca yang budiman. Terima kasih atas segala perhatiannya, *jazakumullah khoiron katsiron.*

Wassalamu'alaikum WR.WB

Malang, 22 Mei 2017

Penulis

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan 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 = **â**

Vokal (i) panjang = **î**

Vokal (u) panjang = **û**

C. Vokal Diftong

أوْ = **aw**

أيْ = **ay**

أوْ = **û**

إيْ= **î**

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 : Originalitas Penelitian 8

Tabel 3.1 : Sampel Penelitian Kelas VII Mata Pelajaran IPS di MTs Negeri Malang 1 55

Tabel 3.2 : Skor Jawaban Angket Penelitian 56

Tabel 3.3 : Indikator Variabel 56

Tabel 3.4 : Pembantu Uji Normalitas 61

Tabel 4.1 : Jumlah dan Luas Ruang MTs Negeri Malang I 71

Tabel 4.2 : Distribusi Frekuensi Tentang Media Pembelajaran Kvisoft Flipbook Maker 75

Tabel 4.3 : Distribusi Frekuensi Tentang Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen 77

Tabel 4.4 : Distribusi Frekuensi Tentang Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol 78

Tabel 4.5 : Hasil Uji Normalitas 79

Tabel 4.6 : Hasil Uji Independen (Uji T) 83

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Kerangka Berfikir 48
Gambar 4.1 : Diagram Media Pembelajaran Kvisoft Flipbook Maker..... 75
Gambar 4.2 : Diagram Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen..... 77
Gambar 4.3 : Diagram Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol..... 78

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Angket Penelitian

Lampiran 2 : Data Output Uji Coba Media Pembelajaran

Lampiran 3 : Data Output Uji Coba Minat Belajar Siswa

Lampiran 4 : Data Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Lampiran 5 : Data Normalitas

Lampiran 6 : Silabus

Lampiran 7 : RPP

Lampiran 8 : Glosarium

Lampiran 9 : Gambar Peneliti

Lampiran10 : Surat Izin Penelitian

Lampiran 11 : Bukti Konsultasi

Lampiran 12 : Biodata Mahasiswa

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PERSETUJUAN iii

HALAMAN PERSEMBAHAN v

HALAMAN MOTTO vi

HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING vii

HALAMAN PERNYATAAN viii

KATA PENGANTAR ix

HALAMAN TRANSLITERASI xii

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR LAMPIRAN xv

DAFTAR ISI xvi

ABSTRAK xx

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 5

C. Tujuan Penelitian 6

D. Manfaat Penelitian 6

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

E. Originalitas Penelitian 7
F. Hipotesis Penelitian 10
G. Ruang Lingkup Penelitian 11
H. Definisi Operasional 11
I. Sistematika Pembahasan 12

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori 15
1. Media 15
a. Pengertian Media 15
b. Penggunaan Media 19
c. Macam-macam Media 21
d. Fungsi dan Manfaat Media 24
e. Pemilihan Media 27
2. Kvisoft Flipbook Maker 29
3. Minat Belajar 35
a. Meningkatkan Minat Belajar 37
b. Minat yang Berhubungan Dengan Belajar 38
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar 43
d. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar 44
4. Pengertian IPS 45
B. Kerangka Berfikir 48

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian 49

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian 50

C. Variabel Penelitian 52

D. Data dan Sumber Data 52

E. Populasi dan Sampel 53

F. Instrumen Penelitian 55

1. Uji Validitas 57

2. Uji Reliabilitas 59

3. Uji Normalitas 60

G. Teknik Pengumpulan Data 61

H. Teknik Analisis Data 62

1. Statistik Deskriptif 63

2. Statistik Quasi Eksperimental Design 63

3. Tahap -Tahap Penelitian 66

BAB IV PAPARAN DATA dan HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Penelitian 68

B. Deskripsi Variabel Penelitian 74

C. Pengujian Hipotesis 79

BAB V PEMBAHASAN

A. Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Kvisoft Flipbook Maker Untuk Siswa Kelas VII Dalam Mata Pelajaran IPS 84

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

B. Bagaimana Minat Belajar Siswa Kelas VII Dalam Mata Pelajaran IPS Dengan Penggunaan Media Kvisoft Flipbook Maker..... 89
C. Apakah Ada Perbedaan Antara Penggunaan Media Pembelajran Kvisoft Flipbook Maker Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII Dalam Mata Pelajaran IPS Antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..... 94

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan 100
B. Saran..... 102

DAFTAR PUSTAKA 104

LAMPIRAN-LAMPIRAN

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ABSTRAK

Wahyuni, Sri Agung. 2017, *Pengaruh Penggunaan Media Kvisoft Flipbook Maker Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTs Negeri Malang 1*. Skripsi .Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

Kata Kunci: Media *Kvisoft Flipbook Maker*, Minat Belajar, Pelajaran IPS

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Minat adalah suatu rasa yang lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau semacam aktivitas, tanpa ada yang menyuruh atau memintanya. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri sendiri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat tersebut. Adalah kecenderungan perasaan atau jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan yang diinginkan dengan konsisten dengan rasa senang.

Tujuan penelitian ini adalah untuk : (1) menjelaskan bagaimana penggunaan media *kvisoft flipbook maker* pada siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS, (2) bagaimana minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS dengan penggunaan media *kvisoft flipbook maker*, (3) apakah ada perbedaan antara penggunaan media *kvisoft flipbook maker* terhadap minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Skripsi ini meneliti tentang pengaruh penggunaan media *kvisoft flipbook maker* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Negeri Malang 1. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen (eksperimental research) yaitu kuasi eksperimen dengan menggunakan metode pengumpuan data observasi, dokumentasi dan angket. Penjabaran hasil data dihitung dengan nilai frekuensi prosentase menggunakan analisis statistik deskriprif. Sedang untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media *kvisoft flipbook maker* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Negeri Malang 1 menggunakan rumus independen sampel t tes.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa (1) penggunaan media *kvisoft flipbook maker* (X) pada siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS dalam kategori "Baik" yang terletak pada frekuensi 42,85 %, (2) minat belajar siswa kelas VII (Y) berada dalam kategori "Baik" yang terletak pada frekuensi 82,15 %, dan (3) ada perbedaan antara penggunaan media pembelajran *kvisoft flipbook maker* terhadap minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS antara kelas eksperimen yaitu sebesar 0,304 dan dikelas kontrol yaitu sebesar 0,307.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ABSTRACT

Wahyuni, Sri Agung. 2017, *The Effect of Using Kvisoft Flipbook Maker Media Towards Students' Learning Interest in Social Course Grade VII at MTs Negeri Malang 1.* Thesis. Department of Social Education. Faculty of Education and Teaching. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor : Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

Keywords: *Kvisoft Flipbook Maker* Media, Learning Interest, Social Course

The use of media in learning or teaching process could enhance new willing and interest, improve motivation and stimulation of learning activity, and even bring psychological effects towards students. Interest in a prefer feeling and interested in certain thing or activities, with no omen commands or requests. Interest basically is accepting relation between self with something beyond that. The stronger or nearer those relations is, the bigger the interest is. It is a preference of feeling or soul which is constantly pay attention and remembers several activities or agendas which is expected consistently and happily.

The objectives of this research are to explain : (1) how the use of *Kvisoft Flipbook Maker* media of VII Grader in Social course is, (2) how the students' learning interest of VII Grader in Social course by using *Kvisoft Flipbook Maker* media, (3) what the difference between the use of *Kvisoft Flipbook Maker* media towards students' learning interest of VII Grader in Social course between experiment class and controlling class is.

This thesis studies about the effect of using *Kvisoft Flipbook Maker* towards students' learning interest in the grade VII at MTs Negeri Malang 1. This research utilizes experimental research approach what is mastering experiment by using data collection method which is in the form of observation, documentation and questionnaire. Discussion the result of the data is measures by score of frequency, procentage utilizes descriptive statistic analysis. While to know whether or not there is an effect on the use of *Kvisoft Flipbook Maker* media towards students' learning interest in social course grade VII in MTs Negeri Malang 1 utilizes independent pattern t test sample.

Based on the result of the research, it is concluded that (1) the use of *Kvisoft Flipbook Maker* media (X) of VII Grader in Social course is categorized 'good' which is located on 42,855 frequency, (2) students' learning interest of VII grader (Y) is categorized 'good' and is located on 82,15 frequency and (3) there is the difference between the use of *Kvisoft Flipbook Maker* media towards students' learning interest of VII Grader in Social course between experiment class that is 0,304 and controlling class that is 0,307.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

مستخلص البحث

وحيوني، اكونغ سرى. 2017 تأثير استخدام الوسيلة *Kvisoft Flipbook Maker* على الهوايات التعلم الطلاب في الدرجة السابعة الاجتماعية في مدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية مالانج 1. البحث الجامعى. قسم التربية والتعليمي العلوم الاجتماعية. كلية العلوم التربية والتعليم. جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف : الدكتور عبد الباسط، الحج الماجستير

الكلمات الرئيسية: وسيلة *Kvisoft Flipbook Maker*، الهوايات التعلم ، الدرس العلوم الاجتماعية

استخدام الوسائل التعليمية في التعليم والتعلم يمكن أن يثير الرغبة والاهتمام الجديد، والدافع التعلم والتحفيز أنشطة التعلم، وحتى جلب الآثار على الطلاب. الحيوة هي الشعور ونكهة أشبه مصلحة في شيء أو نوعا من النشاط، دون إبلاغه أو طلب. اساسا، الفائدة هي قبول من علاقة بين أنفسهم مع خارجهم. أقوى أو اقرب منها العلاقة، و الفائدةزيادة. الميل الشعور أو الروح التي تنطر وتذكر بعض النشاط أو الأنشطة التي ترغبها باستمرار مع شعور المرح..

واما الغرض من هذا البحث إلى: (1) شرح كيفية استخدام وسيلة *kvisoft flipbook maker* على طلاب الصفا لسابع في الدراسة الاجتماعية، (2) كيفيةاهتمام التعلم الطلاب الصف السابع على الدراسة الاجتماعية مع استخدام وسيلة *kvisoft flipbook maker*، (3) ماإذاكان هناك الفرق بين استخدام وسيلة*kvisoft flipbook maker* اهتمام التعلم الطلاب الصف السابع على الدراسة الاجتماعية فى الطبقة التجريبية والفئة السيطرة

هذه الأطروحة تبحث عن تأثير استخدام الوسائط *kvisoft flipbook maker* على الهوية التعلم الطلاب في الدراسات الاجتماعية الصف السابع في مدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية مالانج 1. تستخدم هذه الدراسة النهج الكمية التجربة (البحث التجريبي) هي شبه التجريبي لجمع بيانات المراقبة والتوثيق والاستبيانات. يتم احتساب ترجمة نتائج البيانات بواسطة القيم نسبة تردد استخدام التحليل الإحصائي الوصفي. لتحديد ما إذا كان هناك تأثير وسائل الإعلام *kvisoft flipbook maker*على الهويات الطلاب في الصف السابع الدراسات الاجتماعيةفى مدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية مالانج 1 باستخدام صيغة المستقلة العينة الاختبار ت.

وبناء على نتائج البحث خلصت على أن (1) اهتمام التعلم الطلاب الصف السابع على الدراسة الاجتماعية (X)في طلاب الصف السابع على الدراسة الاجتماعية في فئة جيد الذيقع على تردد 42.85٪، (2) اهتمام التعلم الطلاب الصف السابع (Y) هو في فئةجيد الذيقعع لتردد 82.15٪،و (3) هنا كفرقبين استخدام وسيلة*kvisoft flipbook maker*على اهتمام التعلم الطلاب الصف السابع على الدراسة الاجتماعية بين الطبقة التجريبية التي تساوي 0.304 والطبقةالسيطرةالتي تساوي 0،307

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu sarana untuk meningkatkan kemajuan bangsa dimasa depan. Kemajuan suatu bangsa bergantung pada bagaimana bangsa mengenali, menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia dalam hal berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakat terutama kepada peserta didik. Kualitas pendidikan yang baik dapat dicapai melalui peningkatan minat belajar siswa di sekolah.

Memasuki abad ke 21, Sistem Pendidikan Nasional menghadapi tantangan yang sangat kompleks mengenai kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing di era global. Sistem pendidikan nasional harus dapat mempersiapkan dan meningkatan kualitas sumber daya manusia dengan cara mengikuti dan menerapkan perkembangan-perkembangan yang terjadi di berbagai sektor keilmuan, terutama pada sektor teknologi.[1]

Sebagai salah satu fasilitas pembentukan karakter bangsa, sekolah merupakan lokasi yang sangat penting dimana para generasi penerus bangsa berjuang membawa Negara bersaing secara global. Seiring dengan kencangnya dunia global, tantangan dunia pendidikan pun menjadi semakin besar, hal ini yang mendorong para siswa mendapatkan prestasi terbaik. Namun di dunia pendidikan Indonesia masih memiliki beberapa

[1] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif,* (Jakarta: Prenada Media Group) hlm. 4

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

hambatan yang berkaitan dengan mutu pendidikan diantaranya adalah teknologi pendidikan, keterbatasan akses pada pendidikan dan media-media yang membantu dalam dunia pendidikan.

Dalam menyampaikan pelajaran bermacam-macam alat telah diciptakan agar mempermudah murid untuk memahaminya. Alat-alat pengajar telah mulai berkembang sejak orang membuat gambar atau diagram yang sederhana ditanah atau gau pada zaman purbakala. Setelah gambar dikembangkan menjadi huruf, lahirlah buku pelajaran yang mencapai kemajuan yang pesat sesudah ditemukan alat cetak. Dan sekarang tak dapat dibanyangkan lagi sekolah tanpa pelajaran. Disamping itu papan tulis menjadi popular sampai sekarang.[2]

Proliferasi atau pertambahan cepat alat teknologi pendidikan atau "*hardware*" menimbulkan ketinggalan dalam perkembangan "*software* nya". Alat-alat itu tidak dimanfaatkan sepenuhnya karena tidak dapat dijadikan fungsional dalam pengajaran yang diberikan oleh guru. Keseimbangan antara hard ware dan software merupakan suatu masalah. [3]

Banyak yang diharapkan dari alat-alat teknologi pendidikan untuk mengatasi berbagai masalah pendidikan, misalnya untuk mengatasi kekurangan guru guna memenuhi aspirasi belajar penduduk yang cepat pertumbuhannya yang sangat pesat berkembang sehingga disebut ekplosi pengetahuan untuk membantu siswa belajar siswa belajar secara individual

[2] Nasution, *Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) hlm. 101
[3] Ibid.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dengan lebih efektif dan efisien.[4] Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, *photografis*, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. [5]

Hamalik dalam bukunya Azhar Arsyad yang berjudul *Media Pembelajaran*, mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.[6]

Dari uraian diatas maka dapat kita ketahui bahwasanya media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan sebuah proses pembelajaran. Karena beraneka ragamnya media tersebut yang mempunyai ciri khas atau karakteristik yang berbeda-beda. Maka dari itu jika memilih dan memilah media haruslah dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan dengan tepat.

Salah satu teknologi pendidikan atau media pendidikan itu adalah media *kvisoft flipbook maker* yang merupakan media yang berbasis IT. *Kvisoft flipbook maker* adalah merupakan sebuah aplikasi untuk membuat e-book, e-paper, e-magazine, dan lain-lain. Tidak hanya berupa teks, dengan *kvisoft flipbook maker* dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link, dan video pada e-book. E-book atau elektronik book adalah buku

[4] Nasution, *Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) hlm. 101
[5] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009) hlm. 15
[6] Ibid.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

digital yang tersimpan dalam bentuk aplikasi elektronik, sehingga bisa di buka melalui computer atau perangkat lainnya yang di rancang untuk tujuan tertentu.

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran telah mulai digagas oleh pemerintah sebagai salah satu alat bantu dunia pendidikan untuk memperoleh informasi pengetahuan. Buku elektronik atau lebih dikenal dengan nama *e-Book* adalah salah satu solusi yang diberikan pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nasional Republik Indonesia untuk menanggulangi mahalnya buku yang ada saat ini dan untuk mengurangi penebangan hutan sebagai salah satu bahan baku kertas. Dengan adanya *e-Book* seharusnya juga diimbangi dengan sajian tampilan yang baik pula dan memotivasi siswa untuk mengoperasikannya sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Selain itu pendidik juga dituntut untuk memiliki kompetensi sosial, dimana guru dapat menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional yang telah diatur pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 74 tahun 2008 tentang guru dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses.[7]

Menurut *website* animasi Teknokids dalam Diena, *Flipbook* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau

[7]Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya, Jurusan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

beranimasi. Penggunaan media *Flipbook* dapat meningkatkan berfikir kreatif siswa dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar siswa. Penggunaan *Flipbook* juga dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar.[8]

Untuk pembuatan media pembelajaran yang berbasis media *Flash* ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak yang bersifat *open source* yang bisa diunduh melalui alamat di http://kvisoft-flipbook-maker-pro.software.informer.com. Perangkat lunak tersebut itu adalah *Kvisoft Flipbook Maker* yang merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya yang menjadi sebuah buku elektronik digital yang berbentuk *kvisoft flipbook maker*.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Penggunaan Media Kvisoft Flipbook Maker Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTs Negeri Malang 1".**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan media *kvisoft flipbook maker* pada siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS ?
2. Bagaimana minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS dengan penggunaan media *kvisoft flipbook maker* ?

[8]Jurnal Mahasiswa Universitas Jember. Jurusan Pendidikan Fisika FKIP.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. Apakah ada perbedaan antara penggunaan media *kvisoft flipbook maker* terhadap minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ?

C. Tujuan Penelitian

Bardasarkan Rumusan Masalah diatas, maka tujuan yang hendak di capai ialah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *kvisoft flipbook maker* pada siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS.
2. Untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS dengan penggunaan media *kvisoft flipbook maker*.
3. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara penggunaan media *kvisoft flipbook maker* terhadap minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan memberi pemikiran semua pihak antara lain.

1. Bagi peneliti dan calon peneliti, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan bagi peneliti-peneliti berikutnya yang akan datang dalam mengembangkan ilmu-ilmunya dengan menggunakan alat bantu lainnya dalam pembelajaran.
2. Bagi lembaga pendidikan penelitian ini di harapkan dapat memberikan masukan dan dapat menambah wawasan tentang mengenai media pembelajaran pendidikan IPS kelas VII MTs Negeri Malang 1.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. Sebagai bahan informasi bagi guru / pendidik untuk pembelajaran siswa.
4. Siswa MTs Negeri Malang 1 kelas VII semakin termotivasi untuk meningkatkan minat belajarnya dengan menggunakan media *kvisof flipbook maker* dalam mata pelajaran IPS.

E. Originalitas Penelitian

Pembahasan dan penelitian tentang media *kvisoft flipbook maker* bukanlah pembahsan yang baru ataupun asing di dunia pendidikan. Ada beberapa penelitian yang terdahulu yang menetapkan tema dan permasalahan tentang teknologi pendidikan. Dengan menyadari hal ini, maka sebelum penelitian melakukan kajian pustaka, terlebih dahulu peneliti mencantumkan kajian terdahulu. Tujuan dari pemaparan kajian terdahulu ini dimaksudkan agar semua pihak terutama para penguji bisa melihat penelitian yang akan peneliti lakukan ini sebagai peneliti baru, orisinil dan memang pantas untuk diteruskan meskipun ada kesamaan tema yang akan diangkat yaitu tentang penggunaan media *kvisof flipbook maker*.

Dibawah ini akan dijelaskan secara singkat tentang beberapa penelitian terdahulu, diantaranya itu adalah:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

NO	Nama Dan Judul Peneliti	Metode	Hasil	Orisinalitas Penelitian
1.	Laily Afiya[9] Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* Terhadap Minat Siswa Kelas X Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 6 Semarang Tahun Pelajaran 2007/2008	Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasi dengan teknik analisis regresi. Sedangkan teknik analisis regresi yang digunakan adalah teknik analisis regresi satu prediktor dengan skor deviasi. Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi mengenai taraf hubungan yang terjadi antara variabel (ubahan) kriterium dan prediktor.	Kategori variabel penggunaan media *audio visual* (X) berada dalam kategori "Cukup" yang terletak pada frekuensi 25% dan berada pada interval 57–61. Kategori variabel minat siswa pada pembelajaran PAI (Y) berada dalam kategori "Cukup" yang terletak pada frekuensi 32,5% yang berada pada interval 57 – 60. Penggunaan *media audio visual* memiliki korelasi positif dengan minat siswa pada pembelajaran PAI di SMA Negeri 6 Semarang, yaitu sebesar 0,4150. Hubungan penggunaan media *audio visual* dengan minat siswa pada pembelajaran PAI adalah 0,4150 dalam kategori "sedang", terletak pada interval 0,40 – 0,599. Sementara itu berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan	Berdasarkan masalah yang terjadi dan adanya penelitian terdahulu, maka penelitian ini akan menjadi penemun baru yang dapat dijadikan alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada saat ini, karena penelitian terdahulu menggunakan media *audio visual* dan tidak menggunakan media yang sama seperti penelitian ini yaitu penggunaan media *kvisoft flipbook maker*. Penelitian ini diharapkan dapat memperbaharui hasil penelitian yang terdahulu dengan menggunakan media *kvisoft flipbook maker* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Negeri Malang 1

[9] Laily Afiya, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

			analisis regresi sederhana dapat diketahui bahwa persamaan regresi Y = 0,399X + 34,92 sedangkan untuk menguji signifikansi dari persamaan regresi tersebut digunakan analisis varian untuk regresi.	
2.	Wahid Abdul[10] Pengaruh Penggunaan Media *Proyektor LCD* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Darul Ulum Waru	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode pengumpulan data observasi, interview, dokumentasi dan angket.	Hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan media *proyektor LCD* pada mata pelajaran fiqih di kelas XI MA Darul Ulum Waru dalam kategori cukup baik dan penggunaan media *proyektor LCD* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih dikelas XI MA Darul Ulum Waru, adapun pengaruhnya adalah sebesar 10,24%.	Berdasarkan masalah yang terjadi dan adanya penelitian terdahulu, maka penelitian ini akan menjadi penemun baru yang dapat dijadikan alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada saat ini, karena penelitian terdahulu menggunakan media *proyektor LCD* dan tidak menggunakan media yang sama seperti penelitian ini yaitu penggunaan media *kvisoft flipbook maker*. Penelitian ini diharapkan dapat memperbaharui hasil penelitian yang terdahulu dengan menggunakan media *kvisoft flipbook maker* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Negeri Malang 1

[10]Jurnal Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel , Fakultas Tarbiyah

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3.	Reda Taradia, Siswandari, Sri Sumaryati[11] Pengaruh Kombinasi Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Akuntansi	Menggunakan metode eksperimen, metode uji statistik yang digunakan adalah uji-T dengan melakukan uji persyaratan analisis terlebih dahulu.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan kombinasi media pembelajaran terhadap minat belajar mahasiswa. Hal tersebut ditunjukkan melalui perhitungan uji-T yang menghasilkan nilai t hitung sebesar 2,040 yang melebihi nilai t tabel sebesar 1,998 dan P-Value sebesar 0,045 lebih kecil dari tarif signifikansi yang telah ditentukan yaitu sebesar 0,05.	Berdasarkan masalah yang terjadi dan adanya penelitian terdahulu, maka penelitian ini akan menjadi penemun baru yang dapat dijadikan alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada saat ini, karena penelitian terdahulu mengguanakan kombinasi media pembelajaran dan tidak menggunakan media yang sama seperti penelitian ini yaitu penggunaan media *kvisoft flipbook maker*. Penelitian ini diharapkan dapat memperbaharui hasil penelitian yang terdahulu dengn menggunakan media *kvisoft flipbook maker* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Negeri Malang 1

F. Hipotesis Penelitian

Setelah mengkaji lebih dalam tentang **Pengaruh Penggunaan Media Kvisoft Flipbook Maker Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTs Negeri Malang 1,** maka dapat diambil kesimpulan sementara, yaitu bahwa

[11]Jurnal Mahasiswa Universitas Sebelas Maret, Program Studi Pendidikan Ekonomi BKK Akuntansi, FKIP

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1. Hipotesis nol (Ho) Tidak ada hubungan yang signifikan antara penggunaan media kvisoft flipbook maker terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VII.
2. Hipotesis kerja atau hipotesis alternatif (Ha) Ada hubungan yang signifikan antara penggunaan media kvisoft flipbook maker terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VII.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dan obyek penelitian yaitu berada di MTs Negeri Malang 1 perlu adanya diberi batasan masalah. Untuk memperoleh ruang lingkup yang jelas, terhindar dari persepsi yang salah, menghindari kerancuan permasalahan serta perluasan masalah dalam penulisan maupun pembahasan skripsi ini, dan sekaligus untuk mempermudah pemahamannya. Hal ini dilakukan untuk menghindari kekaburan objek agar sesuai dengan arah dan tujuan penelitian.

Adapun ruang lingkup pembahasan terfokus pada bagaimana minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS dengan penggunaan media *kvisoft flipbook maker*, bagaimana pengaruh media *kvisoft flipbook maker* terhadap siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS dan apakah penggunaan media *kvisoft flipbook maker* berpengaruh dalam minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS.

H. Definisi Operasional

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak terjadi kesalah pahaman tentang pengertian atau kurang jelasnya makna, maka perlu

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

adanya sebuah definisi operasional. Hal ini sangat diperlukan agar tidak terjadi kesalahan penafsiran dan terhindar dari kesalahan pengertian pada pokok pembahasan.

Definisi operasional yang berkaitan dengan judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

Media Kvisoft Flipbook Maker :

Adalah merupakan sebuah software yang dapat mengubah tampilan file PDF yang menjadikan lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Dan bukan hanya itu, *Kvisoft flipbook maker* juga dapat membuat file PDF menjadi sebuah majalah, majalah digital, *flipbook, catalog perusahaan, catalog digital*, dan lain-lain.

Minat Belajar :

Adalah kecenderungan perasaan atau jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan yang diinginkan dengan konsisten dengan rasa senang.

Mata Pelajaran IPS :

Ilmu yang mempelajari tentang suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi diorganisasikan dari konsep-konsep keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pembaca dan penulis dalam memahami penelitian ini perlu adanya tentang sitematika pembahasan. Oleh karena

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

itu, untuk penelitian ini penulis mencantumkan sistematika pembahasan yang sesuai dengan permasalahan yang ada.

BAB I

Bab ini membahas tentang "pendahuluan" yang terdiri dari : a) Latar Belakang b) Rumusan Masalah c) Tujuan Penelitian d) Manfaat Penelitian e) Originalitas Penelitian f) Hipotesis Penelitian g) Ruang Lingkup Penelitian h) Definisi Operasional i) Sistematika Pembahasan. Uraian dalam bab ini dapat memberikan gambaran secara umum tentang isi keseluruhan tulisan serta batasan permasalahan yang diuraikan oleh penulis dalam pembahasannya.

BAB II

Didalam bab ini diperinci dengan "landasan teori" yang terdiri dari a) Media b) Kvisoft Flipbook Maker c) Minat Belajar.

BAB III

Didalam bab ini diperinci dengan "metodologi penelitian" yang terdiri dari : a) Lokasi Penelitian b) Pendekatan dan jenis Penelitian c) Variabel Penelitian d) Populasi dan sampel e) data dan sumber data f) instrument penelitian g) teknik pengumpulan data h) uji validitas dan reliabilitas i) analisis data j) prosedur penelitian.

BAB IV

Didalam bab ini akan memuat temuan "paparan data dan hasil penelitian" yang terdiri dari a) deskripsi penelitian b) deskripsi variabel penelitian c) pengujian hipotesis.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB V

Didalam bab ini akan membuat pembahasan yang terdiri dari a) bagaimana minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS dengan penggunaan media kvisoft flipbook maker, b) bagaimana penggunaan media kvisoft flipbook maker terhadap siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS, c) apakah ada perbedaan antara penggunaan media pembelajran kvisoft flipbook maker terhadap minat belajar siswa kelas vii dalam mata pelajaran ips antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

BAB VI

Didalam bab ini terdiri kesimpulan dan Saran.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media

a. Pengertian Media

Secara harfiah kata media memiliki arti "perantara" atau "pengantar". *(association for education and communication tehnology* AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses oenyaluran informasi. Sedangkan *education association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional.[12]

Media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan pada siswa untuk melakukan kegiatan belajar.[13] Pendapat lain menyatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.[14] Berdasarkan pendapat di atas menyatakan bahwa guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media dalam proses belajar.

[12]Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta : Ciputat pers, Juni 2002) hlm. 11

[13]Sardiman Arief S, *Media Pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007) hlm 6

[14]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: PT Raja GrafindoPersada, 2006) hlm. 3

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Selanjutnya penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak.

Setiap anak yang hadir di kelas memiliki latar belakang pengalaman dan pengetahuan yang berbeda. Perbedaan ini harus disadari oleh guru sehingga dapat dimanfaatkan guna kepentingan pengajaran, salah satunya melalui proses komunikasi antar individu. Setiap anak didik memiliki kebutuhan rohaniah seperti kebutuhan akan ilmu pengetahuan duniawi, keagamaan, nilai-nilai kemasyarakatan, kesusilaan, dan kasih sayang. Seorang pendidik harus mampu memenuhi kebutuhan-kebutuhan anak didik dalam berbagai bidang tersebut di atas.

Hal ini sesuai dengan Firman Allah dalam Al-Qur'an surat Al Israa' ayat 21 yang berbunyi:

أُنْظُرْ كَيْفَ فَضَّلْنَا بَعْضَهُمْ عَلَى بَعْضٍ وَلَلْاخِرَةِ اَكْبَرُ دَرَجَاتٍ وَاَكْبَرُ تَفْضِيْلاً

Yang artinya "Perhatikanlah bagaimana kami lebihkan sebagian dari mereka atas sebagian (yang lain). Dan pasti kehidupan akhirat lebih tinggi tingkatnya dan lebih besar keutamaannya." (Q.S Al-Israa' ayat 21) [15]

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri sendiri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu tejadi kerana adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan

[15] Qur'an Surah Al-Israa' ayat 21

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

tingkah laku pada diri orang yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.[16]

Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Interaksi yeng terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yan antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio, dan yang sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor overhead, perekaman pita audio dan video, radio, televisi, computer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain).[17]

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar dan proyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Sejalan dengan batasan ini, Hamidjojo dalam Latuheru dalam bukunya Azhar Arsyad yang berjudul Media Pembelajaran, memberi batasan media sebagai semua bentuk

[16]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja GrafindoPersada, 2006). hlm. 1
[17]Ibid.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju[18]

Berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media di atas, berikut dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan itu:[19]

a) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini disebut *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindra.
b) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kedapa siswa.
c) Penekanan media pendidikan terdapat pada *visual* dan *audio.*
d) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
e) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan instrksi guru dan siswa dalam pebelajaran.
f) Media pendidikan dapat digunakan secara masal (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, computer, radio tape/kaset, video recorder).
g) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

[18] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009) hlm. 4
[19] Ibid.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

b. Penggunaan Media

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses untuk berkomukasi. Kegiatan belajar mengajar dikelas merupakan suatu dunia komunikasi yang tersendiri dimana seorang guru atau dosen dan siswa/mahasiswanya bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian yang dipahaminya. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga menjadikan komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan yang verbalisme, ketidak siapan siswa/mahasiswanya kurang adanya minat dan adanya kegairahan, dan sebagainya.

Salah satu untuk mengatasi keadaan demikian adalah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dan lain-lain, juga untuk meningkatan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:

a) Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa atau mahasiswa. Pengalaman masing-masing individu yang beragam karena kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan macam oengalaman yang dimiliki mereka. Dua

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

orang anak yang hidup di dua lingkungan yang berbeda akan mempunyai pengalaman yang berbeda pula. Dalam hal ini media pula dapat mengatasi perbedaan-perbedaan tersebut.

b) Media dapat mengatasi ruang kelas. Banyak hal yang sukar untuk dialami secara langsung oleh siswa/mahasiswa di dalam kelas, seperti; objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, gerakan-gerakan yang diamati terlalu cepat atau terlalu lamaban. Maka dengan melalu media akan dapat diatasi kesukaran-kesukaran tersebut.

c) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan. Gejala fisik dan social dapat diajak berkomunikasi dengannya.

d) Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan oleh siswa dapat secara bersama-sama diarhkan kepada hal-hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

e) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis. Penggunaan media, seperti : gambar, film, model, grafik, dan lainnya dapat memberikan konsep dasar yang benar.

f) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Dengan menggunakan media, horizon pengalaman akan semakin luas, persepsi semakin tajam, dan konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap, sehingga keinginan dan minat baru untuk belajar selalu timbul.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

g) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar. Pemasangan gambar di papan bulletin, pemutaran film dan mendengarkan program audio dapat menimbulkan rangsangan tertentu kea rah keinginan untuk belajar.

h) Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang *konkrit* sampai kepada yang abstrak. Sebuah film tentang suatu benda atau kejadian yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa, akan dapat memberikan gambaran yang *konkrit* tentang wujud, ukuran, dan lokasi. Di samping itu dapat pula mengarahkan kepada generalisasi tentang arti dapat pula mengarahkan kepada generalisasi tentang arti kepercayaan suatu kebudayaan dan sebagainya.[20]

c. Macam-macam Media

Media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, sehingga pembagian media dapat ditinjau dari berbagai aspek. Media pembelajaran berdasarkan sifatnya dapat diklasifikasikan menjadi tiga kelompok, yaitu:

1) Media *audio,* yakni media yang hanya dapat didengar karena menekankan pada aspek suara. Contohnya radio.

[20]Asnawir, Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002) hlm. 15

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2) Media *visual,* yakni media yanag hanya bisa dilihat saja karena hanya memfokuskan pada aspek penglihatan. Contohnya foto, poster serta lukisan.

3) Media *audio visual,* yakni jenis media yang memiliki unsur gambar dan suara. Contohnya *film,* dan *video*.[21]

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu (1) Media hasil teknologi cetak, (2) Media hasil teknologi *audio-visual,* (3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.[22]

1) **Teknologi Cetak**

Teknologi cetak adalah cara untuk memproduksi atau menyampaikan bahan, seperti buku dan bahan-bahan visual yang statis, terutama melelui proses pencetakan mekanis atau fotografis.[23] Hasil dari teknologi cetak ini merupakan materi pembelajaran berbasis cetak. Materi pembelajaran berbasis cetak yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas.[24] Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, forma, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.

---

[21]Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan,* ed. 1, cet. 5 (Jakarta: kencana, 2008) hlm. 172
[22]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009) hlm. 29
[23]Deni Darmawan, *Inivasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012) hlm. 15
[24]Azhar Arsyad, *Op.Cit.* hlm. 87

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2) **Teknologi Audio Visual**

Teknologi *audio visual* merupakan cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan *audio* dan *visual*. Hasil dari teknologi tersebut merupakan materi yang berbasis *audio visual* seperti memproyeksikan bahan berupa gambar hidup, pemutaran kembali suara, dan penayangan visual yang berukuran besar.[25] Media *audio visual* merupakan media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indra pendengaran dan indra penglihatan.[26]

3) **Teknologi Berbasis Komputer**

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan dan menyampaikan bahan dengan menggunakan perangkat yang bersumber pada mikroproseser.[27] Hasil dari teknologi tersebut merupakan aplikasi yang mendukung penyampainan materi. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah informasi atau materi yang disimpan dalam bentuk *digital*, bukan dalam bentuk cetakan atau *visual* dan pada dasarnya teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan inforamsi kepada siswa-siswanya.

---

[25]Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012) hlm. 16
[26]Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung: CV Wacana Prim, 2012) hlm. 20
[27]Deni Darmawan, *Op.Cit.* hlm. 17

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

4) **Teknologi Gabungan atau Terpadu**

Teknologi terpadu merupakan cara untuk memproduksi dan menyampaikan bahan dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan komputer.[28] Penggunaan teknologi ini banyak yang berpendapat bahwa penggunaan teknologi tersebut merupakan hal yang rumit.

Jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan menurut taksonomi Bretz menjadi 8 kategori sebagai berikut:[29] Media *audio visual* gerak, media *audio visual* diam, media *audio* semi gerak, media *visual* gerak, media visual diam, media semi gerak, media *audio*, dan media cetak.

d. Fungsi dan Manfaat Media

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini sangat berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu

[28]Deni Darmawan, *Inivasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012) hlm. 18
[29] Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012) hlm. 45

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. [30]

Hamalik dalam bukunya Azhar Arsyad yang berjudul *Media Pembelajaran*, mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat mempengaruhi keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi.[31]

Levie dan Lentz dalam bukunya Azhar Arsyad yang berjudul *Media Pembelajaran*, mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media *visual*, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris. *Fungsi atensi* media *visual* merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna *visual* yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata

[30]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009) hlm. 15
[31] Ibid.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pelajaran itu merupaka salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. [32]

Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambing *visual* dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras. *Fungsi kognitif* media *visual* terlihat dari temuan-temuan peneliti yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.[33]

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media *visual* yang mmberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingat kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajarn yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. [34]

Media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton dalam bukunya Azhar Arsyad yang berjudul *Media Pembelajaran*, dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) member instruksi.

[32]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009) hlm. 17
[33] Ibid.
[34]Ibid.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melhirkan minat dan rangsangan para siswa atau pendengar untuk berindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.[35]

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi para siswa bersifat pasif. Partisifasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak atau kurang senang, netral, atau senang.[36]

e. Pemilihan Media

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna.

[35]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009). hlm. 19
[36]Ibid. hlm. 21

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain; tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatgunaan, kondisi siswa/mahasiswa, ketersediaan perangkat keras (*hardware)* dan perangkat lunak (*software)*, mutu teknis dan biaya. Oleh sebab itu, beberapa pertimbangan yang perl diperhatikan antara lain: [37]

a) Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama yang harus diperhatikan dalam memilih media. Dengan penempatan media harus jelas dan operasional, spesifik, dan benar-benar tergambar dalam bentuk perilaku.

b) Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.

c) Kondisi *audiens* (siswa) dari segi subyek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak. Faktor umum, intelegrasi, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan anak menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pengajaran.

d) Ketersediaan media sekolah atau memungkinkan bagi guu mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru. Seringkali suatu media dianggap tepat untuk digunakan dikelas akan tetapi di sekolah tersebut tidak

[37]Asnawir, Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002) hlm. 16

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

tersedia media atau merangcang suatu media yang dikehendaki tersebut tidak mungkin dilakukan oleh guru.

e) Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada *audien* (siswa) secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.

f) Biaya yang dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatannya media sederhana mungkin lebih menguntungkan dari pada menggunakan media yang canggih (teknologi tinggi) bilamana hasil yang dicapai tidak sebanding dengan dana yang dikeluarkan.

2. Kvisoft Flipbook Maker

Buku ajar merupakan komponen terpenting dalam pembelajaran. Tersedianya buku ajar yang relevan akan sangat membantu proses belajar mengajar di sekolah. Menurut Priyanto buku ajar dapat mendukung terwujudnya program *Student Centered Learning (SCL)*, dimana paradigma belajar di sekolah diarahkan lebih banyak pada peserta didik sebagai subyek pembelajaran dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator.[38] Dengan memanfaatkan teknologi yang semakin canggih saat ini, siswa dapat memperoleh informasi tersebut dengan lebih mudah. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi pula dapat dijadikan

[38] Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, Magister Pendidikan Fisika

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

sebagai media pembelajaran agar siswa semakin termotivasi untuk belajar dan mengetahui hal baru yang ada disekitarnya.[39]

Buku sekolah elektronik (BSE) atau *e-book* merupakan salah satu buku ajar yang kini banyak digunakan di berbagai sekolah di Indonesia. BSE telah dibeli hak ciptanya oleh depdikbud, yang meliputi buku teks berbagai mata pelajaran mulai dari tingkat dasar hingga tingkat lanjut dalam bentuk digital dan dapat dicetak. Beberapa keunggulan yang menjadikan BSE lebih diminati guru daripada buku ajar konvensional antara lain, BSE mudah didapat dengan cara mengunduh di situs resmi depdikbud, kesesuaian isi dengan kurikulum, tidak mengenal kadaluarsa, bahasanya mudah dipahami, serta telah lulus uji dari penilaian Badan Standarisasi Nasional Pendidikan (BSNP) sebagai buku teks yang layak digunakan dalam pembelajaran.[40]

Namun, dalam penggunaannya disekolah-sekolah, BSE masih memiliki kelemahan-kelemahan yang patut disempurnakan. BSE yang dikemas dalam bentuk *e-book* belum memiliki nilai lebih masih seperti buku cetak lainnya yang banyak beredar. Semestinya, BSE mampu menampilkan simulasi-simulasi yang interaktif dengan memadukan teks, gambar, audio, video, dan animasi, sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan menyenangkan.[41]

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran telah mulai digagas oleh pemerintah sebagai salah satu alat bantu dunia pendidikan

[39] Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, Magister Pendidikan Fisika
[40] Ibid.
[41] Ibid.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

untuk memperoleh informasi pengetahuan. Salah satu yang telah terlihat adalah digantikannya buku pegangan siswa konvensional menjadi buku digital atau buku elektronik (*e-Book*). Buku elektronik atau lebih dikenal dengan nama *e-Book* adalah salah satu solusi yang diberikan pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nasional Republik Indonesia untuk menanggulangi mahalnya buku yang ada saat ini dan untuk mengurangi penebangan hutan sebagai salah satu bahan baku kertas. Dengan adanya *e-Book* seharusnya juga diimbangi dengan sajian tampilan yang baik pula dan memotivasi siswa untuk mengoperasikannya sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Selain itu pendidik juga dituntut untuk memiliki kompetensi sosial, dimana guru dapat menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional yang telah diatur pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 74 tahun 2008 tentang guru dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses. [42]

Kvisoft flipbook maker adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi.[43] Misalnya jika ingin menampilkan proses daun yang jatuh, maka pada setiap lembaran *flipbook* menggambarkan proses jatuhnya daun secara perlahan-lahan hingga pada

[42]Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya, Jurusan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

[43]Mr. S. Manivannan, Dr. S. Balasubra manian, Animation In J2ee Projects-An Overview, *International Journal Of Graphics And Multimedia, 2, 2011, 1.*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

akhirnya sampai ke tanah, setelah gambar selesai, lalu dibalikkan (*flip*) dan akan terlihat hasilnya.

Flipbook pertama kali dikenalkan di Amerika Serikat pada tanggal 16 Mei 1882 oleh Van Hovenbargh dan Elizabeth. Awal mulanya *flipbook* berupa gambar-gambar sederhana yang ditumpuk secara berurutan dengan pola gerakan. Ketika halaman dibalik, gambar tersebut akan menciptakan ilusi gambar bergerak. Pada tahun 1900-an *flipbook* dipolulerkan oleh Cracker Jack, perusahaan yang memberikan *flipbook* sebagai hadiah perjalanan. Perusahaan lain segera mengikuti, termasuk produsen sereal sarapan, permen karet, mobil dan makanan ringan. Tren tersebut terus berlanjut hingga 1940-an.[44]

Pada tahun 1960, pemasar inovatif dari Disney, Gillette, Mc Donald, Pos Sereal, Kanada Cleaning, Ford, dll., menciptakan tren kreatif dengan membuat brosur interaktif dan menjadikan hadiah untuk mempromosikan produk mereka. Pada tahun 1970 tren tersebut berakhir dikarenakan multimedia interaktif mulai menjadi sorotan. Setelah lebih dari satu abad, konsep dasar *flipbook* telah direkayasa sehingga menciptakan media yang menarik, dan menghibur. Kemajuan teknologi yang tinggi menyebabkan kesederhanaan *flipbook* dapat diubah sehingga menjadi lebih menarik.[45]

[44] Zainal Mustakim, *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
[45] Ibid.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Flash flipbook merupakan buku elektronik yang berbasis pada multimedia. *Flash flipbook* dapat memuat *file* berupa teks, gambar bergerak atau animasi serta dapat memuat *video*. Dalam penggunaannya terdapat interaksi antara media dengan yang mengoprasikannya. Interaksi tersebut merupakan kegiatan pengguna dalam memutar *video* dan membalikkan halaman sesuai dengn keinginan penggunaannya. Dengan demikian *flash flipbook* dapat dikatakan sebagai multimedia interaktif.

Perkembangan multimedia *flipbook* saat ini telah membuat banyak *vendor* yang mengadopsi ide *flipbook* ke dalam bentuk *digital*. Terdapat banyak *software* yang mampu membuat animasi *flipbook* dengan lebih *variatif*, tidak hanya teks, gambar, *video* dan *audio* juga bisa disisipkan dalam *flipbook* yang dibuat, salah satunya adalah *Software Kvisoft Flipbook Maker*.[46]

Kvisoft Flipbook Maker adalah jenis perangkat lunak *flip* untuk mengkonversi *file*. PDF ke bentuk *digital*. *Software* ini paling mudah digunakan untuk mengubah. PDF ke *flash flipbook* dengan efek lipatan halaman *digital*, Halaman ini memiliki fungsi menjadikan teks dan gambar tersebut dalam informasi *digital* baik dalam format ,swf, exe, .html, email, atau dijadikan *screen saver*. Tidak hanya teks, *Kvisoft flipbook Maker* mampu mengintegrasikan tayangan suara, grafik, gambar, animasi,

[46] Zainal Mustakim, *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

maupun film, sehingga informasi yang disajikan lebih kaya dibandingkan dengan buku teks bahan ajar.[47]

Membuat halaman pada multimedia *flipbook* begitu mudah dengan menggunakan *software kvisoft flipbook Maker*. *Software* ini menyediakan cara professional untuk mengintegrasikan *hyperlink*, video, gambar, suara, *clipart* dan objek multimedia lainnya dan sebagai hasilnya halaman *flipbook*. *Software* ini memudahkan siapa saja yang ingin membuat 3D *flash page flipping* yang realistis tanpa harus memiliki keterampilan dalam pemrograman.

Halaman *flip book* memiliki empat tombol utama: *Add File*, *Edit Page*, *Desain* dan *Publish*. Penciptaan *flip book* dapat dilakukan tiga tahap yaitu mengimpor PDF/image/FLV, menyesuaikan gaya penerbitan dan terakhir mengkonversikan PDF ke Flash berbasis publikasi *digital*. *Software* ini mampu mengimpor beberapa jenis file selain hanya mengimpor *file* .PDF ke dalam *Flip book*, yaitu mengimpor film Flash (flv,. F4V, mp4 dan. Swf), gambar (jpg,. Png,. Bmp,. Jpeg, gif) menjadi halaman *flip book*, sehingga menjadi pilihan aplikasi yang bagus untuk membuat *flip book* foto dan *video flip book*.[48]

Menambahkan multimedia ke halaman PDF dengan cara sederhana, seperti menambahkan teks, *hyperlink*, video (termasuk video dari YouTube), film Flash, gambar, *hotspot*, *clipart*, dan suara untuk

[47] Zainal Mustakim, *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
[48] Ibid.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

memperkaya halaman PDF *flip book*. Ini akan menjadi alat yang baik untuk meningkatkan pengalaman membaca PDF.[49] *Kvisoft Flip book Maker* menyediakan berbagai pilihan tema dan *template* yang berguna untuk membuat *flip book* menjadikan lebih menarik. Tema dalam *flip book* dapat disesuaikan dengan keinginan pengguna dengan gaya *custom* yang memiliki *built-in* pengaturan fungsi: *navigation bar*, tombol, gaya *thumbnail*, *preloader*, gambar latar belakang dan musik, dan pengaturan lainnya.

Perangkat lunak *Kvisoft Flip book Maker* memungkinkan untuk mempublikasikan *file* .PDF ke beberapa format *file*. Mengubahnya menjadi *flip book* dalam bentuk *file*.exe yang dapat dimasukkan ke dalam *compact disc* atau mempublikasikannya ke *website* dengan format, html.[50]

3. Minat Belajar

Minat adalah suatu rasa yang lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau semacam aktivitas, tanpa ada yang menyuruh atau memintanya. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri sendiri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat tersebut. Adalah kecenderungan perasaan atau jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan yang diinginkan dengan konsisten dengan rasa senang.

[49] Zainal Mustakim, *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
[50] Ibid.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktifitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut.[51]

Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi minat terhadap suatu merupakan hasil belajar dan penyokong hasil belajar selanjutnya. Walaupun minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang mempelajarinya.[52]

Mengembangkan minat terhadap suatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diinginkan atau yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan kepada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuanya, memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai sebuah tujuan yang dianggapnya sangatlah penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya tersebut akan membawa

[51] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008) hlm. 180
[52] Ibid.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

kemajuan pada dirinya sendiri, kemungkinan besar siswa akan berminat dan mendapatkan termotivasi untuk mempelajarinya.

a. Meningkatkan Minat Siswa

Disamping memanfaatkan minat yang telah ada, Tanner dan Tanner dalam bukunya Slameto yang berjudul *Belajar & faktor-faktor yang mempengaruhinya,* menyarankan agar para pelajar juga berusaha membentuk minat-minat baru pada diri siswa. Ini dapat dicapai dengan jalan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi siswa yang akan datang. Rooijakkers dalam bukunya Slameto yang berjudul *Belajar & faktor-faktor yang mempengaruhinya,* berpendapat hal ini dapat pula dicapai dengan cara menghubungkannya bahan pengajaran dengan suatu berita sensasional yang sudah diketahui kebanyakan siswa. Siswa misalnya akan menaruh perhatian pada pelajaran tentang gaya berat, bila hal itu dikaitkan dengan peristiwa mendaratnya manusia pertama dibulan.[53]

Bila usaha-usaha diatas tidak berhasil, pengajar dapat memakai *insentif* dalam usaha mencapai tujuan pengajaran. Insentif merupakan alat yang dipakai untuk membujuk seseorang agar melakukan sesuatu yang tidak mau melakukannya atau yang tidak dilakukannya dengan baik.

[53] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008) hlm. 181

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Diharapkan pemberian *intensif* akan membangkitkan motivasi siswa, dan mungkin minat terhadap bahan yang akan diajarkan akan muncul.[54]

Studi-studi eksperimental menunjukkan bahwa siswa-siswa yang secara teratur dan sistematis diberi hadiah karena telah bekerja dengan baik atau karena perbaikan dalam kualitas pekerjaanya, cenderung bekerja lebih baik daripada siswa-siswa yang dimarahi atau dikritik karena pekerjaannya yang buruk atau karena tidak adanya kemajuan. Menghukum siswa karena hasil kerjanya yang buruk tidak terbukti efektif, bahkan hukuman yang terlalu kuat dan sering lebih menghambat belajar. Tetapi hukuman yang sering masih lebih baik daripada tidak ada perhatian sama sekali. Hendaknya pengajar bertindak bijaksana. [55]

b. Minat yang Berhubungan Dengan Belajar

Arti minat. Minat bisa berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda atau kegiatan ataupun bisa sebagai pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Dengan kata lain, minat dapat menjadi sebab kegiatan dan sebab partisipasi dalam kegiatan. Arah pikiran kita berulah terpengaruh kalau minat kita sendiri berhubungan dengan situasi yang kita temui sendiri. Pada gilirannya, tingkah laku kita dipengaruhi oleh pengalaman indra dan kesadaran yang bersifat tanggapan sehingga memungkinkan berubahnya hubungan antara gagasan dan proses pemikiran ketika hal ini dialami dan diekspresikan. Sifat pengalaman yang

[54] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008) hlm. 181
[55] Ibid.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dinamis pada suatu saat akan melahirkan suatu pemikiran yang kuat dan mantap sedangkan pada saat berikutnya akan melahirkan yang lain. Walaupun demikian, basis perubahan demikian dan pandangan berdasarkan kondisi lingkungan yang ada adalah karena pengaruh minat yang melahirkan pengalaman yang nantinya akan mengarahkan pola jiwa kita. Barangkali kita tak menyadari akan kenyataan bahwa demikian menonjol dan kuatnya suatu pemikiran daripada lainnya itu pada suatu saat merupakan proses selektif yang digerakkan oleh minat dan perasaan kita.[56]

Kalaupun ada anak-anak yang memiliki sedikit minat yang alamiah namun minat yang beragam itu mereka peroleh sebagai hasil dari pengalamannya dilingkungan tempat tinggal mereka. Terutama yang menyangkut penemuan minat guru telah mendapatkan pada taraf belajar apapun sehingga ia merasa merencanakan pengajran guna memenuhi taraf minat dari pengalaman yang berbeda. Disamping itu, guru didorong untuk merencanakan bimbingan belajarnya sehingga ia bisa memberikan kemungkinan dan kesempatan bagi setiap belajar untuk mengembangkan minatnya terhadap apa yang sedang ia pelajari sambil ia melanjutkan studinya. Antusias atau semangat dan minat guru itu sendiri terhadap isi pelajaran sangatlah berharga sebagai upaya untuk membangkitkan dan memelihara tingkat antusias atau semangat yang serupa dikalangan anak didiknya dalam penguasaan bahan pelajaran.[57]

[56] Abd.Rachman Abror, *Psychologi Pendidikan* (Yogyakarta: Nur Cahyati , 1989) hlm. 303
[57] Ibid.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Minat sangatlah erat hubungannya dengan dorongan *(drive)*, motif dan reaksi emosional. Minat terhadap makanan yang lezat rasanya bisa timbul dari keinginannya akan makan yang enak; minat terhadap riset ilmiah, mekanika atau pengajaran, misalnya bisa timbul dari tindakan atau kegiatan penyelidikan yang dirangsang oleh keinginannya dalam memenuhi rasa ingin tahu seseorang terhadap keinginan kegiatan tersebut. Minat para remaja terhadap rupa, pakaian atau kegiatannya (seperti menari atau belajar) bisa membangkitkan keinginan untuk menarik anggota-anggota dari jenis kelamin lain, ataupun untuk mencari atau mendapatkan restu orang yang dikaguminya. Dengan demikain menjadi tanggungjawab lembaga-lembaga pendidikan untuk menyediakan lingkungan yang diperkaya bagi anak-anak dan para remaja guna merangsang minat para pelajar terhadap banyak kegiatan yang bermanfaat.[58]

Minat dan usaha. Tugas pekerjaan tidaklah dapat diselesaikan tanpa pengerahan usaha, daya dan tenaganya. Semakin sulit tugas, semakin banyak pula tenaga yang diperlukan untuk mengerjakan tugas dengan baik. Generalisasi ini berlaku juga dalam belajar. Penguasaan yang sempurna terhadap suatu mata pelajaran atau keterampilan memerlukan curahan perhatian yang demikian terperinci. Walaupun demikian, beruntunglah, aspek pekerjaan sekolah yang membosankan itu barulah

[58] Abd.Rachman Abror, *Psychologi Pendidikan* (Yogyakarta: Nur Cahyati , 1989) hlm. 303

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dapat dihilangkan kalau minatnya dimasukkan kedalam kegiatan tersebut.[59]

Minat yang telah disadari terhadap bidang pelajaran mungkin sekali akan menjaga pikiran siswa sehingga dia bisa menguasai pelajarannya. Pada gilirannya, prestasi yang berhasil akan menambah minatnya, yang bisa berlanjut sepanjang hayatnya. Minat murid terhadap pelajaran matematika, ilmu pengetahuan, bahasa asing atau pelajaran lain apapun bisa didasarkan kepada bakat yang nyata dalam bidang khusus. Kalau pelajaran tersebut terus-menerus dipelajari dan dikaji, maka akan memperoleh kecakapan yang lebih besar disertai dengan bertambahnya minat bukan hanya terhadap lapangan itu sendiri akan tetapi juga dalam bidang-bidang yang berhubungan. Tidak semua remaja memulai bidang studi baru karena factor minatnya. Ada siswa mengembangkan minatnya pada bidang pelajaran karena pengaruh gurunya, karena kelasnya, atau anggota keluarganya. Bagaimanapun, jika para siswa yang serupa itu mempunyai kemampuan sedang (rata-rata) atau diatas rata-rata, biasanya mereka dapat mengembangkan minat yang kuat kepada mata pelajaran dan mengerahkan kepada prestasi yang berhasil.[60]

Minat dan kekalahan. Kondisi kelelahan bisa ditimbulkan oleh kerja fisik atau rohani yang menyebabkan racunatau toksin yang menumpuk pada tubuh. Akan tetapi, seringkali apa yang dianggap sebagai kelelahan itu sebenarnya karena tidak ada atau hilangnya minat terhadap

[59] Abd.Rachman Abror, *Psychologi Pendidikan* (Yogyakarta: Nur Cahyati , 1989) hlm. 304
[60] Ibid.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

kegiatan yang dilakukan oleh individu itu sendiri membaca buku pelajaran secara terus-menerus bisa menyebabkan anak mengemukakan kelelahan dan timbullah karennya keinginannya untuk menghentikan belajarnya. Akan tetapi, jika dia mengalihkan dari buku tersebut kepada buku baru atau buku lainnya yang menarik minatnya, maka dia bisa terus membacanya sampai berjam-jam lamanya tanpa mengalami kelelahan atau ketegangan mata.[61]

Pengaruh banyak minat. Minat yang datang dengan segera kadang-kadang harus ditiadakan agar minat yang lebih permanen dan lebih bermanfaat bisa dipenuhi. Para remaja secara terus-menerus dihadpkan kepada dilemma minat yang saling bertentangan. Mereka harus memutuskan apakah mencurahkan sebagian terbesar waktu dan tenaganya kepada pemenuhan minat sosial atau individu ataukah memutuskan perhatiannya kepada studinya sehingga nantinya mereka mampu melanjutkan pendidikannya ataupun memperoleh keahlian dalam pekerjaan. Sehubungan dengan itu, khususnya, dikalangan remaja yang saling berbeda. Ada diantaranya yang sebagian besar Nampak mengharapkan penemuan minatnya yang timbul dengan segera remaja lainnya oleh ambisinya sehingga mereka sendiri menolak keikut-sertaanya dalam kegiatan yang segera dan menarik perhatiannya agar mereka bisa

[61] Abd.Rachman Abror, *Psychologi Pendidikan* (Yogyakarta: Nur Cahyati , 1989) hlm. 303

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

mempersiapkan dirinya untuk mewujudkan tujuan yang jauh namun sangat diinginkan.[62]

Minat bisa menjadi demikian menarik sehingga bisa meniadakan atau mengabaikan minat lainnya yang mungkin atau yang sangat diinginkan. Keseimbangan minat tepat berupa faktor penting dalm perkembangan kepribadian para remaja. Jika seseorang dalam usia apapun demikian banyak tertarik kepada apa saja maka dia boleh jadi akan kehilangan minatnya kepada orang dan akhirnya bisa menjadi anti-sosial. Sebaliknya, jika ia mengembangkan demikian banyak minatnya kepada orang, maka mungkin banyak waktu yang dicurahkan kepada kegiatan masyarakat sehingga ia semakin tidak dapat memusatkan perhatiannya kepada pekerjaan yang besar.[63]

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Terjadinya suatu proses belajar timbul suatu aktivitas pengalaman belajar. Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yaitu :

a. Faktor Internal

1) Faktor fisiologi yang meliputi: kondisi fisik dan kondisi panca indranya.

2) Faktor psikologi, yang meliputi: bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif.

[62] Abd.Rachman Abror, *Psychologi Pendidikan* (Yogyakarta: Nur Cahyati , 1989) hlm 306
[63] Ibid. hlm. 307

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

b. Faktor Eksternal

1) Faktor lingkungan, yang meliputi : lingkungan alam dan lingkungan sosial.

2) Faktor instrumental, yang meliputi : kurikulum/bahan pelajaran, guru/pengajar, saran dan fasilitas, serta administrasi/manajemen.[64]

d. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar

Menurut Ariani dan Haryanto, menjelaskan bahwa peran media sangtlah besar dalam pembelajaran diantaranya adalah (1) menghindari terjadinya verbalisme, hanya ceramah saja, (2) membangkitkan minat/motivasi, (3) menarik perhatian siswa agar lebih fokus terhadap materi pembelajaran, (4) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (5) mengaktifkan peserta didik dlm pembelajaran, (6) memberi rangsangan untuk belajar.

Dari uraian diatas maka dapat kita ketahui bahwasanya media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan sebuah proses pembelajaran khususnya membangkitkan minat belajar siswa. Karena beraneka ragamnya media tersebut yang mempunyai ciri khas atau karakteristik yang berbeda-beda. Maka dari itu jika memilih dan memilah media haruslah dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan dengan tepat.

[64] Purwanto, Psikologi Pendidikan (Bandung: PT:Remaja Rosdakarya, 1997) hlm. 84

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Dalam proses belajar mengajar, ada dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini sangat berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

4. **Pengertian IPS**

Dalam pasal 37 Undang-Undang Sisdiknas dijelaskan bahwa mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Istilah IPS merupakan hasil kesepakatan dari para ahli di Indonesia dalam Seminar Nasional tentang *Civic Education* tahun 1972 di Tawangmangu, Solo. Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai mata pelajaran di sekolah pertama kali digunakan dalam Kurikulum 1975.

Pengertian IPS di tingkat persekolahan mempunyai perbedaan makna, disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa khususnya antara IPS untuk Sekolah Dasar (SD), IPS untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan IPS untuk Sekolah Menengah Atas (SMA). Pengertian IPS di persekolahan tersebut ada yang berarti mata pelajaran yang berdiri sendiri, gabungan dari berbagai mata pelajaran dan ada pula yang

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

mengartikan IPS sebagai program pengajaran. Hal ini dapat dilihat dari pendekatan masing-masing jenjang.

Forum Komunikasi II HISPIPSI tahun 1991 di Yogyakarta merumuskan pendidikan IPS versi pendidikan sekolah dasar dan menengah sebagai penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan. Numan sumantri Penyederhanaan dalam hal ini mengandung arti bahwa kesukaran materi ajar harus disesuaikan dengan tingkat kecerdasan, tingkat perkembangan dan minat siswa. Sedangkan Pendidikan IPS di sekolah adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara dan agama yang disusun dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Berdasarkan penjelasan para ahli maka dapat disimpulkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang isi materinya diturunkan sejumlah ilmu sosial seperti Geografi, Sosiologi, Ekonomi, Sejarah, Hukum, Politik, Antropologi, Filsafat, dan beberapa ilmu sosial lainnya yang disusun untuk tujuan pendidikan. IPS bukan hanya menekankan hubungan manusia dengan lingkungan fisiknya tetapi juga hubungan antar manusia.

Numan Sumantri mengungkapkan tujuan pembelajaran IPS antara lain: a) IPS menekankan tumbuhnya nilai kewarganegaraan, moral, ideologi, negara dan agama, b) IPS menekankan pada isi dan metode berpikir ilmuwan, c) IPS menekankan pada *reflective inquiry.*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tujuan mata pelajaran IPS menurut Sapriya antara lain: 1) Mengenal 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 ketrampilan dalam kehidupan sosial, 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

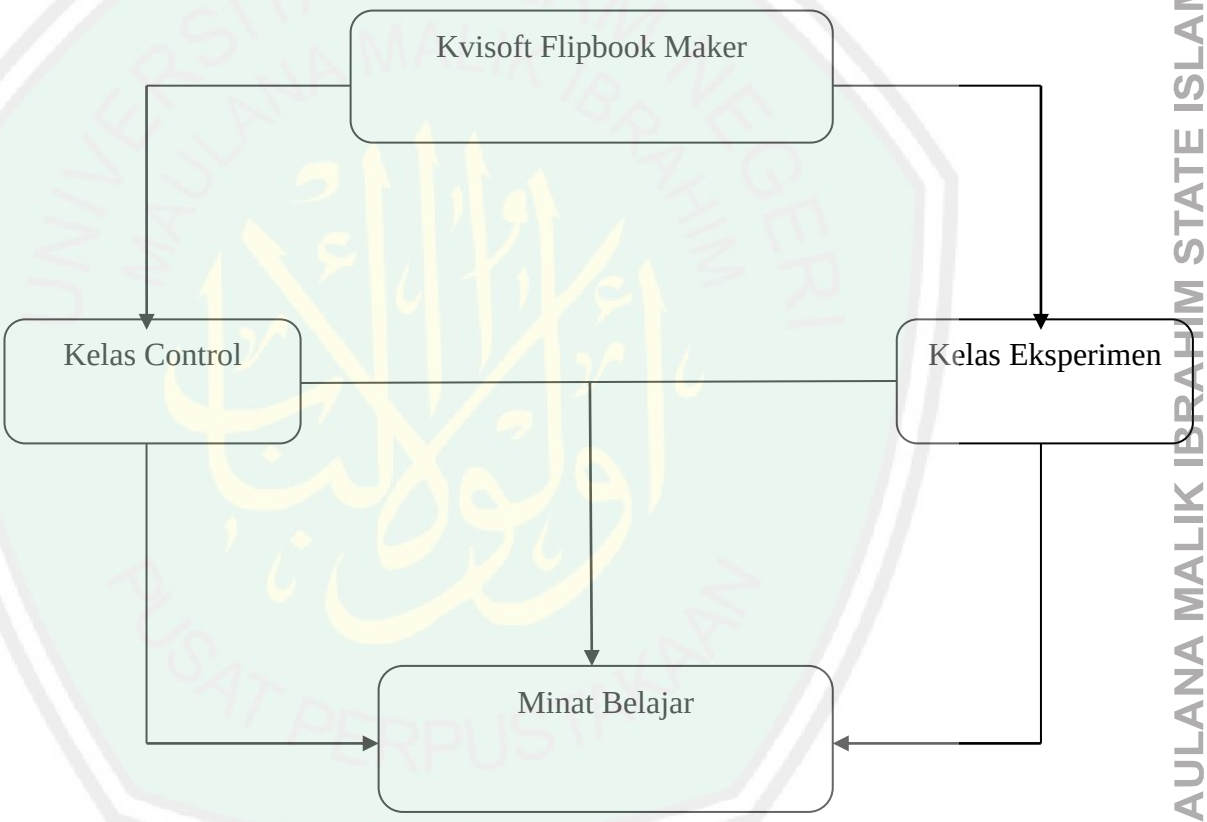
Sedangkan dalam Permendikbud No 68 Tahun 2013 tujuan pendidikan IPS yaitu menekankan pada pemahaman tentang bangsa, semangat kebangsaan, patriotisme, dan aktivitas masyarakat di bidang ekonomi dalam ruang atau *space* wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS bertujuan membekali siswa agar memiliki kemampuan berpikir secara logis dan rasional, memiliki jiwa sosial yang mengedepankan nilai-nilai sosial dalam membuat keputusan dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan bernegara di lingkungan masyarakat, bangsa dan dunia. IPS juga bertujuan membentuk warga negara yang baik, memiliki kemampuan berkomunikasi, dapat bekerjasama sekaligus berkompetisi, mempunyai keterampilan yang berguna bagi dirinya sendiri maupun orang lain, serta menjadi manusia yang taat pada agama yang dianutnya.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

B. Kerangka Berfikir

Dari berbagai uraian diatas dapat digambarkan model konseptual pengaruh penggunaan *kvisoft flipbook maker* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS Kelas VII di MTs Negeri Malang 1 sebagai berikut ;



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri Malang 1, yang tepatnya berada di alamat Jl. Bandung No 7, Kel. Penanggungan kec. Klojen. dikabupaten kota Malang Jawa Timur. Adapun alasan memilih lokasi ini adalah karena MTs Negeri Malang 1 merupakan salah satu sekolah negeri unggulan yang berada di kota Malang.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Proses dalam menemukan pengetahuannya menggunakan data berupa angka sebagai alat analisis masalah yang ingin diketahui. Pengujian hipotesisnya dilakukan untuk mengetahui pengaruh antar variabel yang terjadi. Dalam penelitian ini tentang pengaruh penggunaan media *kvisoft flipbook maker* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Negeri Malang 1 menggunakan pendekatan kuantitatif.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen (eksperimental research) yang bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media *kvisoft flipbook maker* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Negeri Malang 1. Variabel bebas pada penelitian ini adalah pengaruh penggunaan *media kvisoft flipbook maker* (X). Sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar siswa (Y).

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang menuntut penelitian manipulasi dan mengandalkan satu atau lebih variabel bebas serta mengamati variabel terikat, untuk melihat perbedaannya atau suatu penelitian yang melihat hubungan sebab akibat kepada dua atau lebih variabel dengan memberi perlakuan (treatment) kepada kelompok eksperimen. Untuk melihat pengaruhnya, maka kelompok eksperimen yang diberi treatment dibandingkan dengan kelompok eksperimen yang tidak diberi treatment, kelompok ini bisa disebut kelompok kontrol.[65]

Eksperimen merupakan penelitian yang paling murni kuantitatif. Mengepapa dikatakan paling murni, karena semua prinsip dan kaidah-kaidah penelitian kuantitatif dapat diterapkan pada metode ini. Penelitian eksperimental merupakan penelitian laboratorium, walaupun bisa juga dilakukan diluar laboratorium, tetapi pelaksanaannya menerapkan prinsip-prinsip penelitian laboratorium, terutama dalam pengontrolan terhadap hal-hal yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Metode ini bersifat validation atau menguji, yaitu menguji pengaruh satu atau lebih variabel terhadap variabel lain. Variabel yang memberikan pengaruh dikelompokkan sebagai variabel bebas (*independent variables*), dan variabel yang dipengaruhi dikelompokkan sebagai variabel terikat (*dependent variables).* Ada beberapa variasi dari penelitian eksperimental,

[65] Iskandar, *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial (Kuantitatif Dan Kualitatif)* (Jakarta : Gaung Persada Press, 2009), hlm 64.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

yaitu ; (a) eksperimen murni, (b) eksperimen kuasi, (c) eksperimen lemah dan (d) eksperimen subjek tunggal.[66]

Bentuk penelitin eksperiment yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasy Exsperimental Design*. Eksperiment bentuk ini dipilih karena dalam menentukan sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol tidak diambil secara *random* dari populasi tertentu. Cirri dari *Quasy Exsperimental Design* yaitu sampel yang digunakan untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak diambil secara acak dari populasi tertentu. [67]

Adapun jenis *Quasy Exsperimental Design* yang diguanakan dalam ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* yaitu menempatkan subjek penelitian kedalam dua kelompok yaitu kelompok control dan kelompok eksperimen yang dipilih secara acak.[68]

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *kvisoft flipbook maker* terhadap minat belajar siswa. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media *kvisoft flipbook maker* yang diterapkan di dalam kelas, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan dalam hal penggunaan *media kvisoft flipbook maker* yang diterapkan dikelas. Minat belajar siswa dapat diketahui dengan menggunakan penyebaran angket kepada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

---

[66]Nana Syaodih Sukmadinata , *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya) hlm. 57

[67] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 114

[68] Ibid.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

C. Variabel Penelitian

Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau obyek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain. Dalam sebuah penelitian, variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[69]

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan satu variabel independen dan satu variabel dependen. Variabel tersebut adalah:

a. Penggunaan media *kvisoft flipbook maker* sebagai variabel independen.
b. Minat belajar sebagai variabel dependen.

D. Data dan Sumber Data

Data adalah keterangan atau bahan nyata yang dapat dijadikan dasar kajian (analisis/kesimpulan). Data yang dikumpulkan dapat berupa data primer, yakni data yang diperoleh langsung secara langsung dari sumbernya. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh oleh informasi yang telah diolah oleh pihak lain, seperti segala macam bentuk dokumen.[70]

---

[69] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010). hlm. 38

[70] Wahidmurni, *Cara Mudah Menulis Proposal Dan Laporan Penelitian Lapangan* (Malang: UM Press 2008),hlm.41

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Data primer ini diperoleh melalui hasil angket yang disebarkan kepada siswa IPS kelas VII di MTs Negeri Malang 1. Sedangkan data sekundernya yaitu diperoleh dari segala macam bentuk dokumen, studi pustaka yang berupa buku refrensi dan sebagainya atau dari hasil pengamatan penelitian yang berfungsi untuk melengkapai data primer.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah generalisasi yang terdiri atas subjek dan objek yang mempunyai kualitas dan karakteritiki tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi tidak hanya sebatas pada orang namun pada semua hal yang ada dialam ini populasi juga bukan hanya jumlah objek atau subjek yang dipelajari tapi seluruh sifat dan karakteristik yang dimiliki oleh objek dan subjek.[71] Populasi sendiri dibedakan menjadi dua yaitu populasi finit adalah populasi yang jumlahnya dapat diketahui dan populasi in-finit populasi yang jumlahnya tidak dapat diketahui.[72]

Dalam penelitian ini seluruh siswa MTs Negeri Malang 1 merupakan populasi dari penelitian. Adapun yang menjadi populasi terjangkau adalah kelas semua kelas VII mata pelajaran IPS di MTs Negeri 1 Malang.

[71] Sugiono, *Statistic Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 55
[72] Supardi, *Metodologi Penelitian Ekonomi Dan Bisnis*, (Yogyakarta: UUI Press, 2005), hlm. 102

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2. Sampel

Menurut sugiyono menyatakan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dalam pengambilan sampel penulis menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan.[73]

Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dengan cara *purposive sampling*. Kelas kontrol dan kelas eksperimen akan dipilih secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi, cara ini dilakukan karena anggota populasi dianggap homogen. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa IPS kelas VII E sebagai kelas eksperimen dan IPS kelas VII F sebagai kelas kontrol. Penentuan kelas secara acak dimaksudkan agar dalam menentukan kelas eksperimen dan kontrol ini tidak bersikap subyektif.

[73] Sugiono, *Statistic Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 61-62

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 3.1 Sampel Penelitian Kelas VII Mata Pelajaran IPS di MTs Negeri Malang 1

NO	Kelas	Pembelajaran	Jumlah Siswa
1.	VII E	Menggunakan Media Pembelajaran Kvisoft Flipbook Maker	28
2.	VII F	Tidak Menggunakan Media Pembelajaran Kvisoft Flipbook Maker	30
Jumlah			**58**

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data supaya penelitian berjalan lebih mudah dan mendapat hasil yang baik. Dengan adanya instrumen penelitian ini dapat membantu peneliti untuk lebih mudah mengolah data. Peneliti menggunakan kuesioner dengan skala likert, skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat seseorang atau sekelompok tentang suatu kejadian atau gejala sosial.

Angket adalah sebuat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden mengenai laporan pribadinya atau hal-hal yang di ketahuinya. Pada setiap penelitian yang menggunakan angket pasti memerlukan skala pengukur. Skala pengukur merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut digunakan dalam pengukuran dan menghasilkan data kunatitatif.[74]

Mengingat kuesioner yang disebarkan menggunakan skala likert dengan kisaran 1-5, maka menggunakan alternatif jawaban sebagai berikut.[75]

Tabel 3.2 Skor Jawaban Angket Penelitian

NO	Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Kurang Setuju	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 3.3 Indikator Variabel

Variabel	Indikator	Item
Media pembelajaran (X)	1) Kvisoft Flipbook Maker	a. Menyediakan materi tentang pembelajaran yang sedang dikaji. b. Dapat menambah wawasan siswa c. Dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan d. Membantu kreativitas

[74] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 92

[75] I'anatut Thoifah, *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*, (Malang: Madani, 2015), hlm. 40

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	2) Multimedia Interaktif 3) Efektivitas	siswa e. Menampilkan video f. Menampilkan audio-visual g. Memberikan manfaat pada pembelajaran dikelas h. Berdaya guna bagi siswa i. Membantu guru dalam menyampaikan materi
Minat Belajar (Y)	1) Ketertarikan Siswa 2) Antusias Siswa 3) Respon Siswa	a. Semakin termotivasi untuk belajar b. Membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran c. Menumbuhkan minat dan ide-ide yang baru d. Siswa lebih memperhatikan pelajaran e. Tidak mudah bosan dan jenuh f. Semangat dalam mengikuti pelajaran g. Memberikan tanggapan kepada guru dalam pembelajaran h. Memberikan respon positif terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru i. Menumbuhkan komunikasi antar siswa

1. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity*, yaitu dapat diartikan tepat atau sahih, yakni seberapa jauh ketepatan dan ketelitian sebuah alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya.[76] Sebuah kuesioner yang digunakan dalam penelitian harus valid. Arti valid disini yaitu mampu

[76] Ahmad Sofyan, dkk., *Evaluasi Pembelajaran IPA Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2006), hlm. 105.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

menunjukan sampai sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur (mampu menjadi alat ukur objek penelitian).[77]

Dalam menguji tingkat validitas suatu instrumen dilakukan dengan cara analisis faktor dan analisis butir. Pada penelitian ini peneliti menggunakan analisis butir untuk menguji validitas setiap butir soal, maka skor yang ada pada tiap butir dikorelasikan dengan skor total. Pengujian validitas menggunakan rumus korelasi product moment yang dikemukakan oleh Person.[78]

Rumus:

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

Keterangan :

R_{xy} = Koefisien korelasi dari hasil x dan y

N = Jumlah sampel

X = X-Xrata-rata

Y = Y-Yrata-rata

$\sum X$ = Jumlah variabel X

$\sum Y$ = Jumlah variabel Y

Instrumen dikatakan valid apabila memiliki r > 0,2 apabila harga koefisien korelasi dibawah 0,2 maka dapat disimpulkan butir

[77] I'anatut Thoifah, *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*, (Malang : Madani, 2015), hlm.111

[78] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan* Praktik (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 70

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

instrumen tersebut dikatakan tidak valid.[79] Untuk mempermudah dalam menganalisis data yang telah terkumpul maka peneliti menggunakan program SPSS 21 for windows.

2. Uji Reliabilitas

Relibilitas atau *reliability* bermakna keterpercayaan, keterandalan, keajegan, kestabilan atau konsistensi dapat diartikan sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya dan konsisten.[80] Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut konsisten dan memberikan penilaian atas apa yang diukur sehingga dapat dipercaya keabsahannya.

Sedangkan pengujian reabilitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus Alpha. Rumus Alpha digunakan untuk mencari reabilitas instrumen yang mempunyai skor 1 dan 0. Skor yang dimiliki merupakan rentangan antara beberapa nilai, misalnya 0-10 atau 0-100 atau 1-5, 1-7 atau 1-9 dan seterusnya.[81]

Rumus:

$$r_{11} = (\frac{k}{k-1})(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma i^2})$$

Keterangan :

r_{11} = Reabilitas instrumen

[79] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan* Praktik (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 146

[80] Ahmad Sofyan, dkk., *Evaluasi Pembelajaran IPA Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2006), hlm. 105.

[81] Suharsimi Arikunto, *Op.Cit.* hlm. 80

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

k = Banyaknya butir soal

$\sum \sigma b^2$ = Jumlah varian butir

σi^2 = Varian total

3. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak.

Metode Chi Square Dalam Uji Normalitas

Metode *Chi-Square* atau X2 untuk Uji Goodness of fit Distribusi Normal menggunakan pendekatan penjumlahan penyimpangan data observasi tiap kelas dengan nilai yang diharapkan. Uji *Chi-square* seringkali digunakan oleh para peneliti sebagai alat uji normalitas.

$$X^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)}{E_i}$$

Rumus Uji Normalitas dengan *Chi-Square*

Keterangan :

X2 = Nilai X2

Oi = Nilai observasi

Ei = Nilai expected / harapan, luasan interval kelas berdasarkan tabel

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

normal dikalikan N (total frekuensi) (pi x N)

N = Banyaknya angka pada data (total frekuensi)

Komponen penyusun rumus tersebut di atas didapatkan berdasarkan pada hasil transformasi data distribusi frekuensi yang akan diuji normalitasnya, sebagai berikut:

Tabel 3.4 Pembantu Uji Normalitas

No	Batas Interval Kelas	$Z=\overline{X}_i + X$	pi	O_i	E_i (p_i x N)
1					
2					
3					
4					
5					
dst					

Keterangan :

Xi = Batas tidak nyata interval kelas

Z = Transformasi dari angka batas interval kelas ke notasi pada distribusi normal

pi = Luas proporsi kurva normal tiap interval kelas berdasar tabel normal

Oi = Nilai observasi

Ei = Nilai expected / harapan, luasan interval kelas berdasarkan tabel normal dikalikan N (total frekuensi) (pi x N)

G. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan alat-alat ukur yang diperlukan dalam melaksanakan suatu penelitian. Data yang akan dikumpulkan dapat berupa angka-angka, keterangan tertulis, informasi lisan, dan beragam fakta yang berkaitan dengan fokus penelitian yang akan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

diteliti. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data dengan wawancara, dokumentasi dan angket ataupun kuisioner yang bersifat tertutup.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan penyebaran angket. Teknik penyebaran angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tipe angket tertutup, karena jawaban telah disediakan oleh peneliti. Angket yang bersifat tertutup adalah daftar pertanyaan atau pernyataan yang dikirimkan pada responden, baik dilakukan secara langsung ataupun tidak langsung yang mana jawabannya berupa singkat seperti ya, tidak, pilihan ganda, skala penilaian dan daftar cek.

H. Teknik Analisis Data

Sesuai dengan jenis penelitian dan jenis data, maka analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dengan penggunaan rumus statistik yang dalam pelaksanaan analisisnya menggunakan komputer program SPSS Versi 21,0 (*Statistic Program for Social Sciences)*. Untuk menguji kebenaran dari suatu hipotesis yang telah dirumuskan, maka data yang dikumpulkan atau diperoleh itu harus dianalisis.

Analisis data dalam penelitian adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelempokan, sistematis, penafsiran dan verifikasi agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademnis dan ilmiah. Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1. Hipotesis nol (Ho) Tidak ada hubungan yang signifikan antara penggunaan media *kvisoft flipbook maker* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VII.
2. Hipotesis kerja atau hipotesis alternatife (Ha) Ada hubungan yang signifikan antara penggunaan media *kvisoft flipbook maker* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VII.

1. Statistik Deskriptif

Analisis Deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penyajian data dalam statistika deskriptif melalui table, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean, dll.[82] Dalam penelitian ini, penelitian menyajikan data dengan table.

2. Statistik Quasi Experimental Desigh

Bentu design experiment ini merupakan pengembangan dari *true exsperiment design*, yang sulit dilaksanakan. Design ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanakan experiment. Walaupun demikian desain ini lebih baik dari *pre-experimental design*. *Quasi*

[82] Sugiono, *Statistic Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 148

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

experimental design, digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.

Dalam suatu kegiatan administrasi atau manajemen, sering tidak mungkin menggunakan sebagin para karyawannya untuk eksperiment dan sebagian tidak. Sebagian mengguanakan prosedur kerja baru yang lain tidak. Oleh karena itu, untuk mengatasi kesulitan dalam menentukan kelompok kontrol dalam penelitian, maka dikembangkan desain *Quasi Experimental.*

Berikut ini dikemukakan dua bentuk desain quasi experimental, yaitu ***Time-Series Design*** dan Nonequivalent ***Control Group design.***

a. Time Series Design

$$O_1\ O_2 O_3 O_4\ X\ O_5 O_6 O_7 O_8$$

Dalam desain ini kelompok yang diguanakan untukpenelitin tidak dapat dipilih secara random. Sebelum diberi perlakuan. Kelompok diberi pretest sampi empat kali. Dengan maksud untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Bila hasil pretes selama empat kali ternyata hasilnya berbeda-beda. Berarti kelompok sebelum keadannya labil, tidak menentukan, dan tidak konsisten. Setelah kestabilan kelompok dapat diketahui dengan jelas, mka baru boleh diberi treatment. Desain penelitian ini

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

hanya mengguanakan satu kelompok saja. Sehingga tidak memperlukan kelompok kontrol.

b. Nonequivalent Control Group Design

Desain ini hampir sama dengan pretest-posttest control group design, hanya pada desain ini kelompok experiment maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

0_1	X	0_2
0_3		0_4

Contoh :

Dilakukan penelitian untuk mencari *pengaruh* **perlakuan senam pagi** *terhadap* **derjad kesehatan** *karyawan.* Desain penelitin dipilih satu kelompok karyawan. Selanjutnya dari satu kelompok tersebut yang tengah diberi perlakuan senam pagi setiap hari dan yang setengah lagi tidak. 0_1 dan 0_3 merupakan derajad kesehatan karyawan sebelum ada perlakuan senam pagi. 0_2 adalah derajad kesehatan karyawan setelah senam pagi selama 1 tahun. 0_4 adalah derajad kesehatan karyawan yang tidak diberi perlakuan senam pagi. Pengaruh senam pagi terhadap derajad kesehatan karyawan adalah $(0_2 - 0_1)-(0_4 - 0_3)$.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. Tahap-Tahap Penelitian

Penelitian eksperimental merupakan suatu metode penelitian yang meliputi delapan tahap, yaitu:

a. Memilih ide atau topik penelitian terdahulu

Penentuan topik merupakan hal penting karena menentukan keseluruhan penelitian yang akan dilakukan.

b. Merumuskan masalah dan hipotesis penelitian

Rumusan permasalahan adalah kalimat pertanyaan tentang hubungan antara dua atau lebih variabel yang dilibatkan dalam penelitian.

c. Menemukan variabel penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan mengenai dugaan hubungan antara dua atau lebih variabel yang terlibat dalam penelitian. Dalam penelitian eksperimental, hipotesis menyatakan hubungan sebab akibat, yaitu pengaruh IV terhadap DV.

d. Menemukan tipe dan desain penelitian

Tahap ini berkaitan dengan bagaimana pelaksanaan penelitian akan dilakukan.

e. Perencanaan dan pelaksanaan penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, lebih baik direncanakan lebih dulu bagaimana penelitian akan dilakukan.

f. Menganalisis hasil penelitian

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Melalui pelaksanaan penelitian, maka data penelitian akan diperoleh. Data penelitian harus dianalisis agar dapat menjawab masalah penelitian atau menguji hipotesis.

Perhitungan statistik dilakukan sesuai dengan teknik analisis data yang telah ditetapkan sebelumnya.

g. Membuat kesimpulan

Penarikan kesimpulan dapat dilaksanakan ketika interpretasi terhadap hasil perhitungan statistik telah dilakukan.

Diterima atau ditolaknya Ho atau Ha membantu peneliti untuk menyimpulkan apakah hipotesis yang diajukan dalam penelitian dapat diterima atau tidak.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Obyek Penelitian

a. Sejarah Singkat Berdirinya MTs Negeri Malang 1

Awal terbentuknya tiga jenjang madrasah tersebut ,dengan adanya SK Menteri Agama nomor 15 / Th 78, 16 / Th 78 dan 17 / Th. 78 yang menetapkan SD latihan PGAN 6 tahun menjadi MIN Malang I, dan kelas I, II, III PGAN 6 tahun menjadi MTsN Malang I, demikian juga kelas IV, V, VI PGAN 6 Tahun saat ini masih disebut sebagai PGA, tetapi setelah seluruh kelas dapat selesai (tamat) dirubah fungsinya menjadi MAN 3 Malang.

MTsN Malang I terletak di Jalan Bandung nomor 7 Malang Kecamatan Penanggungan kota Malang Jawa Timur. MTsN Malang I memiliki lokasi yang strategis dan dihuni oleh 3 jenjang madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah hingga Madrasah Aliyah. Di sekitar MTsN Malang di terdapat tiga perguruan tinggi yaitu Universitas Negeri Malang, Universitas Muhammadiyah Malang, dan Universitas Brawijaya Malang.

b. Visi, Misi Dan Tujuan Madrasah

Pesatnya perkembangan IPTEK dan tantangan di masa depan yang semakin kompleks, bergesernya paradigma masyarakat, kesadaran masyarakat serta orang tua terhadap pendidikan memacu

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

MTsN Malang I untuk merespon tantangan dan peluang tersebut dengan obyektif serta terencana. MTsN Malang I memiliki cita dan citra mendambakan profil sekolah yang unggul di masa datang yang diwujudkan dalam Visi sekolah berikut ini

1). Visi

Terwujudnya sumber daya insani yang berkualitas unggul bidang imtaq dan iptek dengan berwawasan lingkungan hidup

2). Misi

Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas unggul, bidang imtaq dan iptek berwawasan lingkungan hidup, dengan upaya meningkatkan peran serta masyarakat.

Untuk mewujudkan VISI MTsN tersebut, maka ditentukan langkah-langkah strategis yang dinyatakan dalam berikut ini:

a). Mewujudkan pendidikan yang mampu membangun insan yang cerdas dan kompetitif dengan sikap dan amaliah Islam, berkeadilan, relevan dengan kebutuhan masyarakat lokal dan global.

b). Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan yang berkualitas

c). Menumbuhkan budaya lingkungan MTsN Malang I yang bersih, aman, dan sehat.

d). Meningkatkan budaya unggul warga MTsN Malang I baik dalam prestasi akademik dan nonakademik

e). Menumbuhkan minat baca dan tulis

f). Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris dan Arab

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

g). Menerapkan manajemen berbasis sekolah dengan melibatkan seluruh steakholder Madrasah.

3). Tujuan

Tujuan sekolah sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Untuk mencapai standar mutu pendidikan yang dapat dipertanggungjawabkan secara nasional, kegiatan pembelajaran di sekolah mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan yang telah ditetapkan oleh BSNP. Berkaitan dengan pencapaian tujuan pendidikan nasional dan Standar Kompetensi Lulusan yang telah ditetapkan maka Kepala Sekolah dan civitas madrasah serta dengan Komite Sekolah menetapkan sasaran program/kegiatan pokok strategis, baik untuk jangka pendek, jangka menengah, dan jangka panjang. Sasaran program dimaksudkan untuk mewujudkan visi dan misii MTsN Malang I.

c. Sarana dan Prasarana

1). Tanah dan Halaman

Tanah dan Halaman Tanah sekolah sepenuhnya milik negara dalam hal ini di bawah Departemen Agama .Luas areal seluruhnya 6.295 m2. Di Sebelah kanan MTsN Malang I berbatasan langsung dengan MIN Malang I dan di sebelah kiri MTsN Malang I berbatasan dengan MAN 3 Malang.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Keadaan Tanah MTsN Malang I

Status : Milik Negara

Luas Tanah : 6.295 m2

Luas Bangunan : 3479,8 m2

2). Gedung Sekolah

Tabel 4.1 Jumlah dan Luas Ruang MTs Negeri Malang I

No	Ruang	Jumlah	Luas(m^2)	Kondisi
1	Ruang teori kelas	24	1.512	Baik
2	Laboratorium Fisika	1	56	Baik
3	Laboratorium Biologi	1	56	Baik
4	Laboratorium bahasa	1	81	Baik
5	Laboratorium Komputer	1	81	Baik
6	Laboratorium Multimedia	1	81	Baik
7	Laboratorium Psikologi	1	36	Baik
8	Ruang Perpustakaan	1	228	Baik
9	Bengkel seni rupa	1	36	Baik
10	Ruang Hall	1	168	Baik
11	Ruang UKS	1	48	Baik
12	Ruang Pramuka	1	109,3	Baik
13	Ruang Radio & Televisi	1	28	Baik
14	Ruang Aula	1	228	Baik
15	Ruang KIR	1	24	Baik
16	Ruang Tamu/Sidang	1	72	Baik
17	Ruangan KPRI	1	21	Baik
18	Ruang UKS	1	57	Baik
No	**Ruang**	**Jumlah**	**Luas(m^2)**	**Kondisi**
19	Ruang Kepala Sekolah	1	12	Baik
20	Ruang Guru	2	162	Baik
21	Ruang Tata Usaha	1	32	Baik
22	Ruang OSIS	1	16	Baik
23	Kamar Mandi/WC Guru	2	7	Baik
24	Kamar Mandi/WC Murid	35	122.5	Baik
25	Gudang	1	16	Baik
26	Ruang Ibadah	1	225	Baik
27	Ruang Penjaga Sekolah	2	8	Baik
28	Ruang Tatbsi	1	4	Baik
29	Ruang Komite Mad	1	81	Baik
30	Ruang Wartel	1	81	Baik
31	Ruang Koperasi sek	1	102	Baik

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

32	Ruang Kopsis	1	50	Baik
33	Ruang BK	1	24	Baik
34	Ruang Studio	1	16	Baik
35	Ruang Wakabidum	1	12	Baik
36	Ruang Wakaur	1	24	Baik

3). Sumber belajar

a). Sarana Sumber Belajar

Perpustakaan merupakan pusat sumber ilmu yang utama, maka di perpustakaan MTs Negeri Malang 1 dilengkapi dengan berbagai macam buku. Buku yang ada, yang meliputi :

(1). Jumlah buku Perpustakaan MTsN Malang 1 : ± 14.163 eksemplar

(2). Jumlah buku pelajaran : 8.043 eksemplar

(3). Jumlah judul buku : 1.274 judul

(4). Koran / surat kabar : Tiap hari 3 surat kabar

(5). Majalah : Tiap bulan 4 majalah

b). Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang tersedia meliputi :

(1).Perpustakaan lengkap, AC, serta multi media

(2).TV di tiap salah satu kelas mata pelajaran

(3).VCD player di tiap salah satu kelas mata pelajaran

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

(4). CD pembelajaran lengkap berada di unit komputer dan perpustakaan

(5). LCD proyektor tersedia di aula yang permanent, dan satu unit lagi di simpan di ruang IT untuk bias digunakan sewaktu waktu, di luar aula untuk setiap waktu diperlukan untuk menunjang proses belajar mengajar

(6). Komputer 75 unit dan akses internet 24 jam

(7). Kaset dan video rekorder

(8). 1 Aula dilengkapi dengan sound system, 1 hall terbuka multi guna

(9). Masjid "AL FAJAR" sebagai prasarana ibadah warga MTsN Malang 1, yang sekaligus sebagai laboratorium keagamaan

(10). Laboratorium sain 2 lokal, laboratorium bahasa manual 1 lokal dengan 40 both, laboratorium bahasa multimedia satu lokal dengan 28 unit komputer, laboratorium komputer, laboratorium psiologi,bengkel senirupa, green house, laboratorium'FARA TV',studio musik

(11). 24 lokal untuk moving claas, 3 kelas bilingual

(12). 1 ruang bimbingan konseling

(13). Lapangan basket dan voli

(14). 2 gazebo untuk tempat diskusi siswa di luar kelas

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

d. Penggolongan Kelas

1). Kelas Reguler

2). Kelas Bilinggual

3). Kelas Olympiade

4). Kelas PDCI

B. Deskripsi Variabel Penelitian

1. Variabel Media Pembelajaran Kvisoft Flipbook Maker

Pada penelitian ini media *kvisoft flipbook maker* dapat diukur dengan menggunakan indikator *kvisoft flipbook maker*, multimedia interaktif, dan efektivitas. Dari indikator-indikator tersebut dibuat 18 butir pertanyaan dengan skor berjumlah 1-5 dari setiap butir pertanyaan. Berdasarkan data tersebut menggunakan teknik pengumpulan data angket yang berupa kuesioner data mengenai media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* yang diberikan kepada kelas eksperimen sejumlah 28 responden dan kelas kontrol sejumlah 30 responden. Diketahui nilai tertinggi = 90, nilai terendah = 18. Dengan demikian panjang kelas interval dapat ditentukan melalui selisih nilai tertinggi dikurangi nilai terendah ditambah satu dan dibagi dengan banyak kelas interval, tersebut adalah sebagai berikut ini:

$$\text{Panjang kelas interval} = \frac{(90 - 18) + 1}{5} = \frac{73}{5} = 14{,}6 = 15$$

Dari data tentang media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* kelas VII MTs Negeri Malang 1 dapat dikumpulkan dari responden sejumlah 58

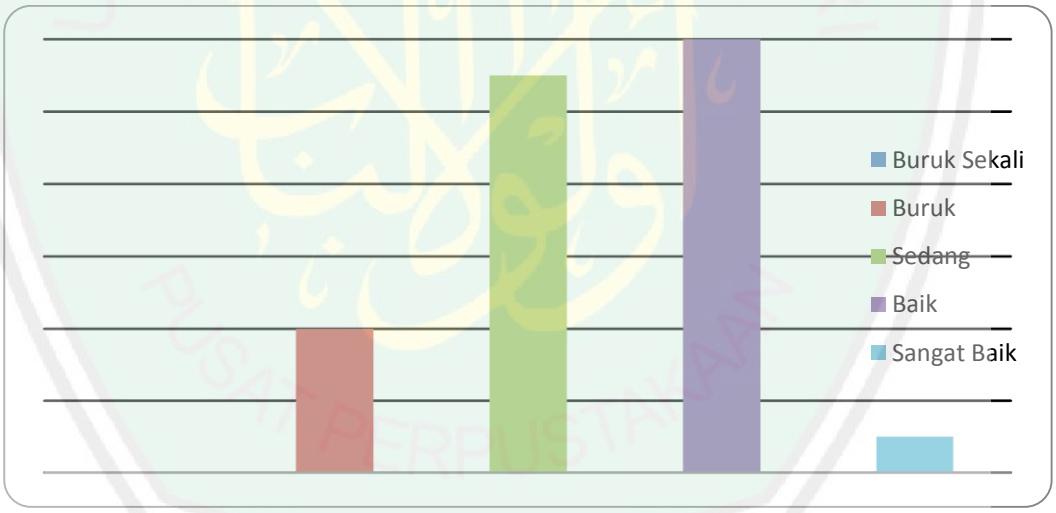
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

siswa. Skor total tertinggi adalah 90 dan skor total terendah adalah 18. Hasil analisis dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut ini :

Table 4.2 Distribusi Frekuensi Tentang Media Pembelajaran Kvisoft Flipbook Maker

NO	Interval Skor	Kriteria	Frekuensi	%
1	18 – 32	Buruk Sekali	-	-
2	33 – 47	Buruk	4	14,29 %
3	48 – 62	Sedang	11	39,29 %
4	63 – 77	Baik	12	42,85 %
5	78 – 92	Sangat Baik	1	3,57 %
Jumlah			28	100 %

Prosentase Media Pembelajaran Kvisoft Flipbook Maker



Gambar 4.1 Diagram Media Pembelajaran Kvisoft Flipbook Maker

Berdasarkan hasil pengolahan data secara statistik deskriptif dapat diketahui bahwasanya media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* yang termasuk kategori buruk sekali 0%, kategori buruk 14,29 %, kategori sedang 39,29 %, kategori baik 42,85 %, dan kategori sangat baik adalah

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3,57 %. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwasanya media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* adalah baik.

2. Variabel Minat Belajar

Pada penelitian minat belajar ini dapat diukur dengan menggunakan indikator ketertarikan siswa, antusias siswa, dan respon siswa . Dari indikator-indikator tersebut dibuat 18 butir pertanyaan dengan skor berjumlah 1-5 dari setiap butir pertanyaan. Berdasarkan data tersebut menggunakan teknik pengumpulan data angket yang berupa kuesioner data mengenai media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* yang diberikan kepada kelas eksperimen sejumlah 28 responden dan kelas kontrol sejumlah 30 responden. Diketahui nilai tertinggi = 90, nilai terendah = 18. Dengan demikian panjang kelas interval dapat ditentukan melalui selisih nilai tertinggi dikurangi nilai terendah ditambah satu dan dibagi dengan banyak kelas interval, tersebut adalah sebagai berikut ini:

$$\text{Panjang kelas interval} = \frac{(90 - 18) + 1}{5} = \frac{73}{5} = 14{,}6 = 15$$

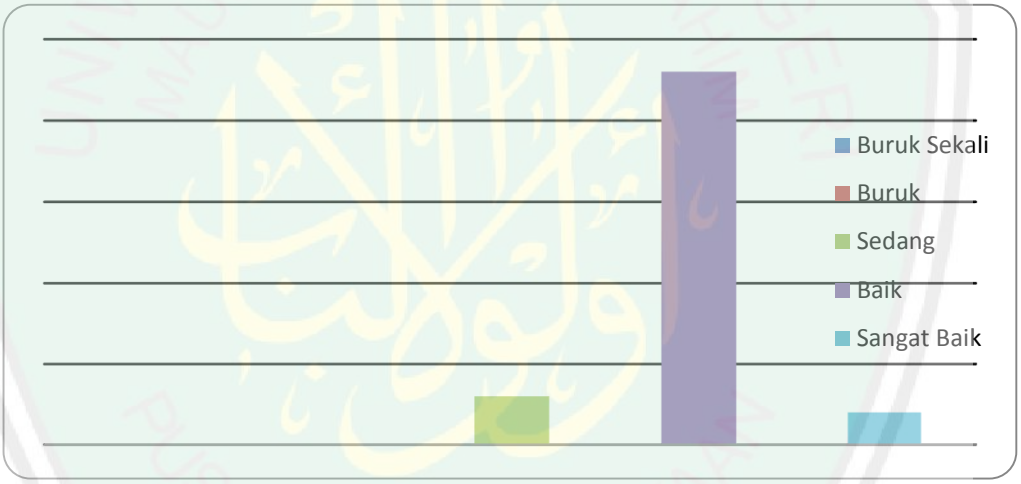
Dari data tentang minat belajar siswa kelas VII MTs Negeri Malang 1 dapat dikumpulkan dari responden kelas VII E dan kelas VII F sejumlah 58 siswa. Skor total tertinggi adalah 90 dan skor total terendah adalah 18. Hasil analisis dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut ini :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Table 4.3 Distribusi Frekuensi Tentang Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen

NO	Interval Skor	Kriteria	Frekuensi	%
1	18 – 32	Buruk Sekali	-	-
2	33 – 47	Buruk	-	-
3	48 – 62	Sedang	3	10,71 %
4	63 – 77	Baik	23	82,15 %
5	78 – 92	Sangat Baik	2	7,14 %
Jumlah			28	100 %

Prosentase Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen



Gambar 4.2 Diagram Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil pengolahan data secara statistik deskriptif dapat diketahui bahwasanya minat belajar siswa kelas eksperimen yang termasuk kategori buruk sekali 0%, kategori buruk 0 %, kategori sedang 10,71 %, kategori baik 82,15 % dan kategori sangat baik adalah 7,14 %. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwasanya minat belajar siswa kelas eksperimen adalah baik.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Table 4.4 Distribusi Frekuensi Tentang Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol

NO	Interval Skor	Kriteria	Frekuensi	%
1	18 – 32	Buruk Sekali	-	-
2	33 – 47	Buruk	-	-
3	48 – 62	Sedang	5	16,67%
4	63 – 77	Baik	20	66,66%
5	78 – 92	Sangat Baik	5	16,67%
Jumlah			30	100 %

Prosentase Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol

Gambar 4.3 Diagram Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil pengolahan data secara statistik deskriptif dapat diketahui bahwasanya minat belajar siswa kelas kontrol yang termasuk kategori buruk sekali 0%, kategori buruk 0 %, kategori sedang 16,67%, kategori baik 66,66% dan kategori sangat baik adalah 16,67%. Dengan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

demikian dapat dinyatakan bahwasanya minat belajar siswa kelas kontrol adalah baik.

C. Pengujian Hipotesis

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas mempunyai tujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Data berdistribusi normal jika nilai signifikansi dari hasil uji kolmogorov-smirnov ≥ 0,05, dan sebaliknya jika hasil uji kolmogorov - smirnov ≤ 0,05, maka dinyatakan berdistribusi tidak normal. Dari hasil pengujian kolmogorov-smirnov diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,786 artinya 0,786 > 0,05. Dapat diambil kesimpulan bahwa variabel penelitian ini berdistribusi normal.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Minat Belajar
N		58
Normal Parameters[a,b]	Mean	69.00
	Std. Deviation	7.707
Most Extreme Differences	Absolute	.086
	Positive	.077
	Negative	-.086
Kolmogorov-Smirnov Z		.654
Asymp. Sig. (2-tailed)		.786

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis beda proporsi dua sampel independen dilakukan pada dua kelompok sampel yang diambil dari populasi yang berbeda. Kedua kelompok sampel ini tidak memiliki keterkaitan sehingga memungkinkan jumlah sampel yang diambil dari kedua kelompok tersebut adalah berbeda. Seperti pada kasus kali ini mengenai tentang membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada uji hipotesis beda proporsi ini, ukuran statistik yang diujikan adalah nilai proporsi. nilai proporsi adalah perbandingan atau rasio antara sebuah kejadian dibandingkan dengan total atau keseluruhan kejadian. Merujuk kepada contoh di atas, kejadian atau fenomena yang diukur adalah jumlah penduduk miskin. Sehingga untuk mengukur proporsi penduduk miskin disuatu wilayah dihitung dengan membandingkan jumlah penduduk miskin terhadap total penduduk secara keseluruhan.

Statistik uji yang digunakan adalah uji Z, Berikut merupakan formula yang dapat digunakan untuk menghitung nilai Z.

$$Z = \frac{\hat{p}_1 - \hat{p}_2}{\sqrt{\hat{p}(1-\hat{p})\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Nilai p1 adalah proporsi untuk kelompok pertama, nilai p2 adalah proporsi untuk kelompok kedua. n1 adalah jumlah sampel yang diambil pada kelompok pertama, sedangkan n2 adalah jumlah sampel yang diambil

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dari kelompok kedua. Nilai p adalah proporsi gabungan antara keduanya yang dapat dihitung dengan menggunakan formula sebagai berikut:

$$\hat{p} = \frac{x_1 + x_2}{n_1 + n_2}$$

a. Uji Independen (Uji T)

Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan. Jika ada perbedaan, rata-rata manakah yang lebih tinggi. Data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio. Uji t digunakan untuk menguji signifikansi konstanta dan masing-masing variabel independen yang terdiri dari media pembeljaran *kvisoft flipbook maker* (X) apakah berpengaruh terhadap variabel dependen minat belajar siswa kelas VII MTs Negeri Malang 1 (Y).

1. Bagaimana penggunaan media *kvisoft flipbook maker* pada siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS
   - Penggunaan media *kvisoft flipbook maker* pada siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS untuk kelas eksperimen yang berjumlah 28 adalah sebesar 59.85714
   - Penggunaan media *kvisoft flipbook maker* pada siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS untuk kelas kontrol yang berjumlah 30 adalah sebesar 3.066667

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Kesimpulan :

Ada perbedaan terhadap pengaruh penggunaan media *kvisoft flipbook maker* untuk siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS antara kelas eksperimen yaitu sebesar 59.85714 dan kelas kontrol sebesar 3.066667

2. Bagaimana minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS dengan penggunaan media *kvisoft flipbook maker*.
   - Minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS dengan menggunakan media *kvisoft flipbook maker* untuk kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa adalah sebesar 69,32
   - Minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS dengan menggunakan media *kvisoft flipbook maker* untuk kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa adalah sebesar 68,70

   Kesimpulan :

   Ada perbedaan untuk minat belajar kelas VII dalam mata pelajaran IPS dengan menggunakan media *kvisoft flipbook maker* antara kelas eksperimen yaitu sebesar 69,32 dan kelas kontrol sebesar 68,70.
3. Apakah ada perbedaan antara penggunaan media pembelajran *kvisoft flipbook maker* terhadp minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
   - Perbedaan antara penggunaan media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* terhadap minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

IPS untuk kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa adalah sebesar 0,304

- Perbedaan antara penggunaan media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* terhadap minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS untuk kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa adalah sebesar 0,307

Kesimpulan :

Ada perbedaan antara penggunaan media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* terhadap minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS antara kelas eksperimen yaitu sebesar 0,304 dan kelas control sebesar 0,307

Tabel 4.6 Hasil Uji Independen (Uji T)

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Minat_ Belajar	Equal variances assumed	1.751	.191	.304	56	.762	.621	2.042	-3.468	4.711
	Equal variances not assumed			.307	53.746	.760	.621	2.022	-3.433	4.676

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB V

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa hasil perlakuan yang telah diberikan kepada sampel telah memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa. hal ini dapat diketahui dari angket yang diberikan siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ditemukan perbedaan minat belajar siswa yang signifikan antara siswa yang diberikan perlakuan media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* dengan siswa yang tidak menggunakan media *kvisoft flipbook maker*. Adapun minat belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut :

A. Bagaimana Penggunaan Media Kvisoft Flipbook Maker Pada Siswa Kelas VII Dalam Mata Pelajaran IPS

Kategori variabel persepsi siswa pada penggunaan media *kvisoft flipbook maker* (X) pada kelas VII MTs Negeri Malang 1 berada dalam kategori "Baik" yang terletak pada frekuensi 42,85 % dan berada pada interval 63 - 77. Dapat dilihat dari hasil pengujian data yang dilakukan secara independen sample tes menunjukan penggunaan media *kvisoft flipbook maker* pada siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS untuk kelas eksperimen yang berjumlah 28 adalah sebesar 59.85714 sedangkan penggunaan media *kvisoft flipbook maker* pada siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS untuk kelas kontrol yang berjumlah 30 adalah sebesar 3.066667.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS yang digunakan dikelas eksperimen yaitu kelas VII E. Untuk meningkatkan minat belajar siswa. selain dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar IPS, media *kvisof flipbook maker* juga dapat meningkatkan kreatifitas dari siswa.

Pengertian media dalam arti luas ini sesuai pendapat Sharon dalam bukunya Musfiqon *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, yang mengatakan media itu adalah alat komunikasi dan sumber infomasi. Dalam konsep ini, segala jenis alat, baik elektronik maupun nonelektronik, yang dijadikan sarana penyampai pesan dalam komunikasi dapat disebut media. Kalau jenis alat ini digunakan sumber informasi pembelajaran, maka disebut media pembelajaran.[83]

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Siswa sangat antusias dalam memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru sehingga siswa termotivasi dalam belajarnya. Media *kvisoft flipbook maker* ini bias bervariasi tampilannya, bisa disesuaikan dengan keinginan dan daya kreatifitas dari pembuatnya. Hadirnya media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* dapat dijadikan hal alternatif mudah untuk melakukan proses pembelajaran.

Hal ini mendukung pada pendapat Mckown (dalam setyosari) mengemukakan empat fungsi media yaitu media pembelajaran berfungsi

[83] Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran* (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012). hlm. 26

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

untuk, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi bagi siswa, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian siswa. Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman siswa dapat menjadi lebih jelas dan mudah dimengerti. Media pembelajaran juga dapat memberikan stimulus belajar, terutama rasa ingin tau dari siswa. Dan daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.[84]

Pada proses pembelajaran seorang siswa yang mempunyai minat terhadap mata pelajaran tertentu maka siswa tersebut akan merasa senang dan dapat memberi perhatian sehingga menimbulkan sikap keterlibatan aktif dalam belajar. Sesuatu yang menarik minat akan menarik perhatian siswa, sehingga mereka akan bersungguh-sungguh dalam belajar. Siswa yang berminat dalam suatu mata pelajaran akan belajar dengan sungguh-sungguh, karena ada daya tarik pada dirinya. Dan proses belajar akan berjalan lancer bila disertai dengan minat.

Media pembelajaran yaitu sebagai sumber belajar yang dapat merupakan suatu komponen-komponen sistem pembelajaran yang meliputi dari pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang dapat mempengaruhi belajar seorang peserta didik tersebut.

Ibrahim Nashir mengungkapkan dalam *Muqaddimati Fi at-Tarbiyah*, media pembelajaran sebagai berikut:

[84] Punaji Setyosari, *Media Pembelajaran*, (Malang : Elang Mas, 2005), hal. 19

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ٱلْوَسَائِلْ التَرْبَوِيَّةِ هِيَ كُلُّ مَا يَسْتَخْدِمُ مِنْ وَسَا ئِلِ حسية بغية

اِدْ رَاكُ الْمَعَانِي بِدِقّةٍ وَسُرْعَة

Artinya yaitu adalah "Media pembelajaran adalah setiap sesuatu yang disajikan dari media konkret dengan tujuan untuk memahami makna secara teliti dan cepat". [85]

Media merupakan salah satu ide yang sangat tepat dalam menyiasati kejenuhan peserta didik karena pembelajaran dengan menggunakan media dirasa cukup efektif dan dapat menggairahkan semangat mereka dalam mengikuti jalannya proses belajar mengajar.

Media pembelajaran berfungsi untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswanya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Namun demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, namun juga sebagai pembawa materi atau pesan dari guru dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Oleh karena itu, media perlu dirancang dan dipersiapkan dengan memperhatikan ciri-ciri dan karakteristik dari sasaran dan kesesuaian dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Media pembelajaran yang dirancang dan dipersiapkan dengan baik dan benar akan dapat merangsang siswa untuk memperhatikan dan memahami isi pembelajaran, sehingga komunikasi antara guru dan siswa dapat dipermudah dengan adanya media tersebut. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan

[85] Ibrahim Nashir, *Muqaddimati fi-Tarbiyah*, (Aman: Ardan, tt.), hlm. 169

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

lingkungannya. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Media membangkitkan keinginan dan minat baru. Dapat membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.

Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dari suatu sistem pengajaran. Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam pemecahan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. Guru harus benar-benar menguasai teknik dari media pembelajaran yang digunakan.

Guru harus memperhitungkan untung ruginya penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarangan menggunakannya. Jika suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari satu macam media maka guru dapat memanfaatkan multimedia yang memperlancar proses belajar mengajar.

Ada banyak software yang dapat dipergunakan untuk membuat e-book, salah satunya adalah *kvisoft flipbook maker*. Software tersebut cenderung cocok buat guru-guru yang suka presentasi di kelas, sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran karena selain murah, juga mudah untuk dipelajari. Dengan software ini kita bisa membuat tampilan presentasi layaknya sebuah buku, untuk next slidenya, tinggal menarik bagian ujung buku layaknya buku sungguhan serta dapat merubah file PDF menjadi animasi seperti buku yang dapat dibuka lembar demi lembar ataupun meloncat ke suatu halaman tertentu.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Dengan demikian bahwa media pembelajaran adalah bagian yang tidak ada perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. dalam bukunya Azhar Arsyad yang berjudul *Media Pembelajaran*, memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Sumber belajar adalah segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam proses belajar. Sumber belajar yang dirancang, atau sengaja dibuat, atau dipergunakan untuk membantu proses pembelajaran (*learning resources by design*). Sumber belajar yang dimanfaatkan guna memberikan kemudahan kepada seseorang dalam proses belajar yang berupa segala macam sumber belajar yang ada di sekeliling kita (*learning resources by utilization*).

Sehingga kesimpulannya adalah ada perbedaan penggunaan media kvisoft flipbook maker terhadap siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS antara kelas eksperimen yaitu sebesar 59.85714 dan kelas kontrol yaitu sebesar 3.066667.

B. Bagaimana Minat Belajar Siswa Kelas VII Dalam Mata Pelajaran IPS Dengan Penggunaan Media Kvisoft Flipbook Maker.

Kategori variabel minat belajar siswa kelas VII MTs Negeri Malang 1 dalam mata pelajaran IPS (Y) berada dalam kategori “Baik” yang terletak pada frekuensi 82,15 % yang berada pada interval 63 – 67. Dapat dilihat hasil pengujian data yang dilakukan secara *independen*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

sample tes menunjukan uji t minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS di MTs Negeri Malang 1 dengan menggunakan media *kvisoft flipbook maker* untuk kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa adalah sebesar 69,32 dan minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS di MTs Negeri Malang 1 dengan menggunakan *media kvisoft flipbook maker* untuk kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa adalah sebesar 68,70. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan untuk minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol walaupun perbedaanya kecil, sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh positif minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS di MTs Negeri Malang 1.

Setelah mengetahui minat belajar siswa kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa adalah sebesar 69,32 sedangkan dikelas kontrol yang berjumlah 30 siswa adalah sebesar 68,70. Walaupun kecil perbedaannya angka itu mempunyai makna bahwa minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai perbedaanya kecil, sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh positif minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam mata pelajaran IPS di MTs Negeri Malang 1.

Seperti yang di katakana oleh hamalik dalam bukunya Azhar Arsyad yang berjudul *Media Pembelajaran*, mengemukakan bahwasanya pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar itu dapat membangkitkan sebuah keinginan dan minat yang baru serta dapat membangkitkan motivasi dan mendapatkan rangsangan-rangsangan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

kegiatan belajar, dan bahkan bisa membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.[86]

Pemilihan media pembelajaran sebaiknya memperhatikan hal-hal yang mendukung efektifitas dari penggunaan media itu snediri. Menurut Sudjana dan Rivai dalam sebuah media pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria: 1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran, artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuam-tujuan intruksional yang telah ditetapkan, 2) dukungan terhadap isi bhan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa, 3) kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidak-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu pembelajaran, 4) keterampilan guru dlam menggunakannya, apapun jenis medianya yang diperlukn syarat utamanya adalah guru dapat menggunakannya dalam pembelajaran.[87]

Salah satu yang mempengaruhi keberhasilan untuk meraih prestasi adalah adanya minat sehingga memicu motivasi dalam diri sendiri, hal tersebut juga berlaku dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung akan meraih prestasi di dalam kelas dan begitu pula sebaliknya. Faktor yang memengaruhi tumbuh berkembangnya suatu minat dibagi menjadi faktor internal yang berasal dari dalam diri sendiri dan faktor eksternal yang meliputi keluarga, teman, dan pemberian metode dalam proses belajar.

[86] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009). hlm. 15
[87] Nana Sudjana & A. Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: CV Sinar Baru, 2010). hal 4

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Untuk dapat membuat siswa minat dalam belajarnya, maka bagi seorang guru dapat memanfaatkan suatu media pembelajaran yang telah ada yang di dalamnya, terdapat berbagai macam - macam alat peraga dan media pembelajaran baik yang berupa media berbasis visual, media berbasis audio, media berbasis audio visual, dan lain-lain sebagainya.

Hal ini sesuai dengan Ariani & Haryanto, menjelaskan bahwa peran media sangatlah besar dalam pembelajaran diantaranya adalah (1) menghindari terjadinya verbalisme, hanya ceramah saja, (2) membangkitkan minat/motivasi, (3) menarik perhatian siswa agar lebih fokus terhadp materi pembelajaran, (4) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (5) mengaktifkan peserta didik dalm pembelajaran, (6) member rangsangan untuk belajar.[88]

Oleh karena itu, guru dituntut untuk bersikap kreatif dan inovatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Guru diharapkan dapat memilih model pembelajaran secara tepat dalam kegiatan pembelajarannya. *Kvisoft lipbook maker* merupakan salah satu pengembangan multimedia yang diharapkan dapat menjadi alternatif dalam upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Kvisoft flipbook maker adalah perangkat lunak handal yang dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman-balik publikasi digital. *Software* ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Pembelajaran berbantuan

[88]Ariani N dan haryanto D, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif* (Jakarta : PT. Prestadi Pustakakaraya) hal. 94

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

multimedia telah diterapkan oleh para pendidik dalam usaha peningkatan minat belajar peseta didik.

Penggunaan software *kvisoft flipbook maker* dapat mengurangi suasana yang tegang saat pembelajaran berlangsung dan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif, dan menyenangkan. Kegunaan lain dari penggunaan *software* ini adalah membantu peserta didik agar dapat mengenal berbagai macam-macam teknik digital.

Dari uraian diatas maka dapat kita ketahui bahwasanya media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* merupakan salah satu sarana belajar yang berbasis teknologi IT yang dapat meningkatkan sebuah proses pembelajaran. Karena beraneka ragamnya media tersebut yang mempunyai ciri khas atau karakteristik yang berbeda-beda. Sehingga memunculkan ide-ide baru yang mendorong siswa untuk lebih kreatif.

Menurut Abdul Wahib yang mengutip pendapat Elizabeth B. Hurlock, mengungkapkan ada 4 fungsi minat:

minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita, b) minat sebagai bahan pendorong yang kuat, c) prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas minat seseorang, d) minat yang terbentuk sejak masa kana-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan.[89]

Jadi dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa yaitu sebesar 69,32 dan

[89] Chabib Toha dan Abdul Mu'thi, *PBM PAI di Sekolah: Eksistensi dan Proses Belajar Mengajar pendidikan Agama Islam,* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hlm. 109-110

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa yaitu sebesar 68,70, jadi terdapat perbedaanya walaupun itu kecil yaitu 0,62 antara kelas yang diberi perlakuan menggunakan media *kvisoft flipbook maker* dan kelas yang tidak menggunakan media *kvisoft flipbook maker*, sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh positif minat belajar siswa pada kelas eksperimen dalam mata pelajaran IPS di MTs Negeri Malang 1.

C. Apakah Ada Perbedaan Antara Penggunaan Media Pembelajran Kvisoft Flipbook Maker Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII Dalam Mata Pelajaran IPS Antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Terdapat perbedaan antara penggunaan media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* terhadap minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS untuk kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa adalah sebesar 0,304, dan terdapat perbedaan antara penggunaan media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* terhadap minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS untuk kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa adalah sebesar 0,307.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Maka media pembelajaran tidak untuk menjelaskan keseluruhan materi pelajaran, tetapi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

sebagian yang belum jelas saja. Ini sesuai fungsi media yaitu sebagai penjelasan pesan. [90]

Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap siswa terhadap materi pembelajara.[91]

Proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi. Proses komunikasi terwujud melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan oleh setiap guru dan siswa. Pesan atau informasi yang dimaksud berupa pengetahuan, keahlian, skill, ide, pengalaman, dan sebagainya. Agar komunikasi dapat diserap dan tidak terjadi kesesatan dalam proses komunikasi perlu digunakan sarana yang membantu proses tersebut, karena dalam proses tersebut sering terjadi hambatan-hambatan yang mengakibatkan komunikasi yang tidak lancar.

Perlu diketahui bahwa media yang dimaksudkan dalam tulisan ini adalah media pembelajaran. Identifikasi ciri-ciri media pembelajaran tentunya disesuaikan dengan konteks pembelajaran. Adapun ciri-ciri media pembelajaran antara lain : (1) semua jenis alat yang dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran, (2) menumbuhkan minat belajar, (3)

[90] Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran* (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012). hlm. 28
[91]Ibid . hlm. 30

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

meningkatkan kualitas pembelajaran, (4) memudahkan komunikasi antara guru dan siswa dalm pembelajaran.[92]

Selain ciri-ciri media pembelajaran diatas, terdapat pula peranan media pembelajaran yang dipengaruhi oleh rung, waktu, pendengaran, serta sarana dn prasrana yang tersedia. Adapun peranan media pembelajaran adalah sebagai berikut : (1) dapat mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik, (2) dapat mengatasi batas-btas ruang kelas, (3) dapat mengatasi apabila suatu benda secara langsung tidak dapat diamati karena terlalu kecil. Misalnya, sel, bakteri, atom dapat digunakan media gambar, slide, film dan sebagainya, (4) dapat mengatasi gerak benda secara cepat atau secara lambat, sedangkan proses gerakan itu menjadi pusat perhatian peserta didik, (5) dapat mengatasi sura yang terlalu halus untuk didengar secara langsung melalui telinga. Misalnya, alat bantu system pengeras suara, (6) dapat mengatasi peristiwa-peristiwa alam. Misalnya, terjadinya letusan gunung berapi dapat digunakan media gambar, film dan sebagainya, (7) dapat membangkitkan minat belajar siswa yang baru dan membangkitkan motivasi kegiatan belajar peserta didik.[93]

Menurut Oemar Hamalik dalam bukunya Fatah Syukur, mendefinisakan "Media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses

[92] Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran* (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012). hlm. 30
[93] Ibid. hlm. 31

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pendidikan dan pengajaran di sekolah".[94] Sehingga menciptakan suasana baru dikelas dan tidak membuat pembelajaran suasa menjadi monoton.

Hambatan-hambatan tersebut dapat ditanggulangi dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pemakaian media dalam pengajaran dapat membantu mengembangkan kreatifitas guru dan murid dengan cara menyajikan pelajarannya dengan media sehingga lebih menarik minat belajar siswa itu sendiri sehingga.

Pada dasarnya tujuan penerapan media *kvisoft flipbook maker* ini adalah untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa dikelas eksperimen dan dikelas kontrol. Penerapan media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* dikelas eksperimen merupakan upaya mengetahui perbedaan minat belajar siswa. sedangkan dikelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* dikarenakan sebagai acuan untuk membandingkan minat belajar siswa. tujuan lain penggunaan media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* yaitu menciptakan variasi dalam proses belajar mengajar, yaitu dengan membuat siswa mampu mempelajari materi dengan baik. Setelah siswa dapat mempelajari dengan baik tentunya minat belajar siswa dapat diketahui.

Hamidjojo dalam bukunya Latuheru mengatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas

[94] Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan*, (Semarang: RaSAIL, 2005), hlm. 125.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

kegiatan belajar mengajar.[95] Pendapat tersebut menjadi salah satu acuan dalam melihat pengaruh media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* terhadap minat belajar siswa. penggunaan media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* adalah media paling mudah untuk pengajaran. Media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* ini sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar IPS yang mempunyai pengaruh yang positif terhadap minat belajar siswa. Pada dasarnya media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* ini berperan sebagai alat penyampaian informasi pada siswa yang dipakai guru dalam proses belajar mengajar disekolah dengan cara yang lebih menarik.

Dengan penggunaan media *kvisoft flipbook maker* yang merupakan kombinasi antara indra pendengaran dan penglihatan, diharapkan siswa menjadi tertarik terhadap pelajaran yang diajarkan, serta fokus mengikuti pelajaran sehingga dapat menyerap pelajaran secara optimal. Yang pada akhirnya berujung pada tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* (X) dengan minat belajar siswa (Y) kelas VII dalam mata pelajaran IPS di MTs Negeri Malang 1. Hal ini berarti jika penggunaan media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* terhadap minat belajar siswa terdapat perbedaan walaupun itu kecil, yaitu di kelas eksperimen yaitu berjumlah 28 siswa adalah sebesar 0,304 dan di kelas kontrol berjumlah 30 siswa adalah sebesar 0,307.

[95] John Latuher D, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. (Jakarta : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 1988), hlm. 14.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Kesimpulannya adalah ada perbedaan antara penggunaan media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* terhadap minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS antara kelas eksperimen yaitu sebesar 0,304 dan kelas control sebesar 0,307.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari laporan data penelitian, analisis data tentang pengaruh penggunaan media *kvisoft flipbook maker* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Negeri Malang 1 dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kategori variabel persepsi siswa pada penggunaan media *kvisoft flipbook maker* (X) pada kelas VII MTs Negeri Malang 1 berada dalam kategori "Baik" yang terletak pada frekuensi 42,85 % dan berada pada interval 63 - 77. Dapat dilihat dari hasil pengujian data yang dilakukan secara *independen sample tes* menunjukkan penggunaan media *kvisoft flipbook maker* pada siswa kelas VII pada kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa sebesar 59.85714 sedangkan pada kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa sebesar 3.066667.
2. Kategori variabel minat belajar siswa kelas VII MTs Negeri Malang 1 dalam mata pelajaran IPS (Y) berada dalam kategori "Baik" yang terletak pada frekuensi 82,15 % yang berada pada interval 63 – 67. Dapat dilihat hasil pengujian data yang dilakukan secara independen sample tes menunjukan uji t minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS di MTs Negeri Malang 1 dengan menggunakan media *kvisoft flipbook maker* untuk kelas

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

eksperimen yang berjumlah 28 siswa dengan nilai rata-rata minat belajar siswa adalah sebesar 69,32 dan minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS di MTs Negeri Malang 1 dengan menggunakan media *kvisoft flipbook maker* untuk kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa dengan nilai rata-rata minat belajar siswa adalah sebesar 68,70. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol walaupun perbedaanya kecil yaitu 0,62, sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh positif minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS di MTs Negeri Malang 1.

3. Terdapat perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* dan yang tidak menggunakan media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* dalam mata pelajaran IPS pada kelas VII di MTs Negeri Malang 1. Hal ini membuktikan bahwa jika penggunaan media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* terhadap minat belajar siswa terdapat perbedaan walaupun itu kecil, yaitu di kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa adalah sebesar 0,304 dan di kelas kontrol berjumlah 30 siswa adalah sebesar 0,307.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian penulis mengenai pengaruh penggunaan media *kvisoft flipbook maker* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Negeri Malang 1disarankan kepada :

1. Guru IPS untuk selalu melakukan perbaikan-perbaikan dan peningkatan kualitas persepsi siswa pada penggunaan media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* untuk pembelajaran dikelas. Penguasaan materi dan teknik penguasaan media *kvisoft flipbook maker* juga harus ditingkatkan. Selain itu penggunaan media pembelajaran hendaklah variatif, agar siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran dikelas. Guru hendaknya memberi kesempatan pada siswa untuk membuat materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran agar mereka mengetahui bagaimana teknis pembuatannya.
2. Pihak MTs Negeri Malang 1 untuk dapat menyediakan media yang lebih beragam dan menyediakan ruangan *audio visual*/ multimedia yang lebih banyak agar tercipta lebih banyak kesempatan bagi para guru untuk mengajar dengan menggunakan media tanpa harus berebut dengan guru mata pelajaran yang lain. Sehingga tercipta proses belajar mengajar yang efektif dan kondusif.
3. Bagi siswa yang berada di MTs Negeri Malang 1 hendaknya selalu meningkatkan prestasi belajar siswa agar menjadi siswa yang

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

berprestasi. Siswa harus sungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran IPS dan berusaha mencari tambahan pengetahuan diluar jam sekolah, sehingga prestasi belajar yang diperoleh dapat maksimal.

4. Disarankan kepada peneliti lain untuk mengadakan penelitian yang serupa guna mencari sumbangan efektif yang lebih dominan dari unsur-unsur lain yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR PUSTAKA

Abror, Abd.Rachman. 1989. *Psychologi Pendidikan,* Yogyakarta: Nur Cahyati

Al - Qur'an Surah. Al- Isra': 21

Ariani, N. & Haryanto, D. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Kontruktif, Dan Prospektif*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakarya.

Arief S, Sardiman. 2007. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers

Arsyad, Azhar. 2006 *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Asnawir dan Usman, Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran* Jakarta : Ciputat pers

Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Iskandar, 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial (Kuantitatif Dan Kualitatif)* Jakarta : Gaung Persada Press

Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya, Jurusan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Jurnal Mahasiswa Universitas Jember. Jurusan Pendidikan Fisika FKIP.

Jurnal Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang , Fakultas Tarbiyah

Jurnal Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel , Fakultas Tarbiyah

Jurnal Mahasiswa Universitas Sebelas Maret, Program Studi Pendidikan Ekonomi BKK Akuntansi, FKIP

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, Magister Pendidikan Fisika

Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya, Jurusan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Laily Afiya, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang

Nasution. 2011. *Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara

Latuheru, John. D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran.* Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Nashir, Ibrahim, *Muqaddimati fi-Tarbiyah*, Aman: Ardan, tt.

Purwanto, Ngalim. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, ed. 1, cet. 5, Jakarta: Kencana, 2008

Setyosari, Punaji. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang : Elang Mas

Slameto. 2008. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya* , Jakarta: Rineka Cipta

Sofyan, Ahmad dkk. 2006. *Evaluasi Pembelajaran IPA Berbasis Kompetensi*, Jakarta: UIN Jakarta Press

Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2012. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, Bandung: CV Wacana Prim

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani,

Sudjana, Nana & A. Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru

Sugiono. 2007. *Statistic Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta

Sugiono, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D,* Bandung: Alfabeta

Supardi. 2005. *Metodologi Penelitian Ekonomi Dan Bisnis*, Yogyakarta: UUI press

Thoifah, I'anatut. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*, Malang: Madani

Toha, Chabib dan Abdul Mu'thi, 1998. *PBM PAI di Sekolah: Eksistensi dan Proses Belajar Mengajar pendidikan Agama Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Trianto. 2008. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Prenada Media Group

Wahidmurni. 2008. *Cara Mudah Menulis Proposal Dan Laporan Penelitian Lapangan* Malang: UM Press

Zainal Mustakim, *Skripsi.* Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 1

Angket Penelitian

Pengaruh Penggunaan Media Kvisoft Flipbook Maker Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTs Negeri Malang 1

Nama Siswa :

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah terlebih dahulu pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan cermat sebelum siswa/siswi menjawabnya.
2. Kami mengharapkan setiap pertanyaan dapat diisi dengan pemahaman siswa/siswi
3. Setiap nomor pertanyaan mempunyai lima jawaban. Pilih salah satu jawaban yang siswa/siswi anggap paling sesuai, dengan cara member tanda Check List (√) pada kolom yang disediakan.

Sangat Setuju (SS) = 5
Setuju (S) = 4
Kurang Setuju (KS) = 3
Tidak Setuju (TS) = 2
Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Angket tentang Media Pembelajaran

NO	Pertanyaan	5 (SS)	4 (S)	3 (KS)	2 (TS)	1 (STS)
1	Saya pernah menggunakan media belajar *kvisoft flipbook maker* sebagai media belajar IPS di kelas					
2	Saya mengetahui cara menggunakan media belajar *kvisoft flipbook maker* dalam belajar pelajaran IPS dikelas					
3	Saya merasa senang ketika belajar IPS menggunakan media belajar *kvisoft flipbook maker*					
4	Saya menemukan cara mudah belajar					

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	mata pelajaran IPS dengan menggunakan media belajar *kvisoft flipbook maker*					
5	Saya termotivasi belajar IPS apabila menggunakan media belajar *kvisoft flipbook maker*					
6	Saya tertarik belajar pelajaran IPS dengan menggunakan media belajar *kvisoft flipbook maker* karena menambah wawasan belajar saya					
7	Saya lebih bersemangat belajar mata pelajaran IPS dengan mengguanakan media belajar *kvisoft flipbook maker*					
8	Saya lebih mudah memahami mata pelajaran IPS dengan menggunakan media belajar *kvisoft flipbook maker*					
9	Saya merasa senang ketika menggunkan media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* saat pelajaran IPS					
10	Saya lebih mudah memahami mata pelajaran IPS dengan menggunakan media *kvisoft flipbook maker* dari pada tidak menggunakan media *kvisoft flipbook maker*					
11	Saya merasa lebih inovatif ketika belajar pelajaran IPS dengan menggunakan media belajar *kvisoft flipbook maker*					
12	Saya merasa lebih aktif dalam kegiatan belajar IPS ketika menggunakan media belajar *kvisoft flipbook maker*					
13	Saya merasa pemahaman belajar pelajaran IPS meningkat ketika menggunakan medi belajar *kvisoft flipbook maker*					
14	Saya lebih mudah belajar IPS dengan menggunakan media belajr *kvisoft flipbook maker* karena menampilkan video					
15	Saya lebih mudah belajar IPS dengan menggunakan media belajr *kvisoft flipbook maker* karena menampilkan gambar-gambar					
16	Saya lebih mudah belajar IPS dengan menggunakan media belajar *kvisoft flipbook maker* karena menampilkan audio-visual					
17	Saya mendapatkan manfaat penggunaan					

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	media belajar *kvisoft flipbook maker* dalam mata pelajaran IPS					
18	Saya merasa belajar mata pelajaran IPS dengan *kvisoft flipbook maker* lebih efektif dari pada menggunakan perangkat lainnya					

Angket tentang minat belajar

NO	**Pertanyaan**	5 (SS)	4 (S)	3 (KS)	2 (TS)	1 (STS)
1	Saya belajar mata pelajaran IPS dengan sungguh-sungguh agar mendapatkan nilai yang bagus					
2	saya belajar mata pelajaran IPS untuk menambah wawasan saya					
3	Saya tertarik belajar IPS karena berhubungan dengan kehidupan sehari-hari					
4	Saya terlihat aktif dalam pembelajaran mata pelajaran IPS					
5	Saya merasa bangga jika sudah mengerti dan memahami tentang pelajaran IPS					
6	Saya belajar mata pelajaran IPS untuk meningkatkan prestasi saya					
7	Saya belajar mata pelajaran IPS untuk menumbuhkan ide-ide belajar yang baru					
8	Saya belajar mata pelajaran IPS karena saya percaya nilai saya akan meningkat					
9	Saya selalu memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran IPS					
10	Saya ingat materi guru yang menjelaskan tentang pelajaran IPS					
11	Saya lebih senang belajar IPS dari pada bermain-main					
12	Saya senang belajar IPS tentang hal-hal baru yang belum saya ketahui sebelumnya					
13	Saya selalu menunggu untuk belajar IPS di kelas					
14	Saya memahami pelajaran IPS yang disampaikan oleh guru					
15	Saya selalu mengerjakan tugas dari guru pelajaran IPS tepat waktu					
16	Saya merasa senang saat guru hadir dan					

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	mengajar pelajaran IPS					
17	Saya merasa senang jika menjawab pertanyaan pelajaran IPS dari guru dengan benar karena sudah belajar					
18	Saya merasa senang jika pelajaran IPS ada kegiatan belajar kelompok					

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 2 Data Output Media Pembelajaran

Reliability

Notes

Output Created		09-MAY-2017 15:57:38
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	35
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=p1 p2 p3 p4 p5 p6 p7 p8 p9 p10 p11 p12 p13 p14 p15 p16 p17 p18 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA /STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE /SUMMARY=TOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:00.02
	Elapsed Time	00:00:00.02

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	35	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.919	18

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
p1	3.46	1.146	35
p2	3.20	.933	35
p3	3.63	.770	35
p4	3.20	.964	35
p5	3.23	1.114	35
p6	3.40	1.241	35
p7	3.17	1.098	35
p8	3.34	.938	35
p9	3.49	.981	35
p10	3.34	1.110	35
p11	3.17	1.043	35
p12	3.34	1.027	35
p13	3.43	1.065	35
p14	3.34	1.110	35
p15	3.49	1.095	35
p16	3.54	1.172	35
p17	3.66	.968	35
p18	3.26	1.268	35

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
p1	57.23	144.534	.325	.922
p2	57.49	143.257	.478	.918
p3	57.06	142.997	.609	.915
p4	57.49	137.845	.708	.912
p5	57.46	138.079	.592	.915
p6	57.29	132.739	.718	.912
p7	57.51	134.551	.748	.911
p8	57.34	138.644	.692	.913
p9	57.20	138.106	.682	.913
p10	57.34	138.761	.567	.916
p11	57.51	138.904	.603	.915
p12	57.34	137.997	.653	.914
p13	57.26	137.197	.660	.913
p14	57.34	136.232	.669	.913
p15	57.20	139.988	.526	.917

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

p16	57.14	137.420	.583	.915
p17	57.03	141.499	.537	.916
p18	57.43	138.605	.489	.918

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
60.69	154.810	12.442	18

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 3 Data Output Minat Belajar Siswa

Reliability

Notes

Output Created		09-MAY-2017 16:07:23
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	35
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=p1 p2 p3 p4 p5 p6 p7 p8 p9 p10 p11 p12 p13 p14 p15 p16 p17 p18 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA /STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE /SUMMARY=TOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:00.02
	Elapsed Time	00:00:00.02

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	35	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.924	18

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
p1	3.86	1.004	35
p2	4.09	.887	35
p3	3.49	1.147	35
p4	3.57	.948	35
p5	3.91	1.011	35
p6	3.91	1.147	35
p7	3.71	1.100	35
p8	3.49	1.040	35
p9	3.77	.973	35
p10	3.51	.981	35
p11	3.26	1.245	35
p12	3.89	1.078	35
p13	3.26	1.146	35
p14	3.91	.951	35
p15	3.74	.950	35
p16	3.66	.998	35
p17	4.37	.770	35
p18	3.46	1.221	35

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
p1	63.00	140.706	.462	.923
p2	62.77	139.829	.577	.921
p3	63.37	134.182	.648	.919
p4	63.29	136.622	.685	.918
p5	62.94	137.761	.587	.920
p6	62.94	136.526	.555	.921
p7	63.14	131.597	.789	.915
p8	63.37	137.182	.593	.920
p9	63.09	137.375	.631	.919
p10	63.34	136.644	.658	.919
p11	63.60	130.894	.712	.917
p12	62.97	132.734	.757	.916

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

p13	63.60	130.953	.779	.915
p14	62.94	137.114	.660	.919
p15	63.11	140.045	.523	.922
p16	63.20	140.282	.484	.923
p17	62.49	144.139	.432	.923
p18	63.40	138.306	.450	.924

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
66.86	152.714	12.358	18

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 4 Data Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

T-Test

Notes

Output Created		15-MAY-2017 21:07:10
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	58
Missing Value Handling	Definition of Missing	User defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each analysis are based on the cases with no missing or out-of-range data for any variable in the analysis.
Syntax		T-TEST GROUPS=Kelas(1 2) /MISSING=ANALYSIS /VARIABLES=Minat_Belajar /CRITERIA=CI(.95).
Resources	Processor Time	00:00:00.02
	Elapsed Time	00:00:00.02

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat_Belajar	Eksperiment	28	69.32	6.594	1.246
	Kontrol	30	68.70	8.722	1.592

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Minat_Belajar	Equal variances assumed	1.751	.191	.304	56	.762	.621	2.042	-3.468	4.711
	Equal variances not assumed			.307	53.746	.760	.621	2.022	-3.433	4.676

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 5 Data Normalitas

NPar Tests

Notes

Output Created		16-MAY-2017 10:22:59
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	58
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
Syntax		NPAR TESTS /K-S(NORMAL)=Minat_belajar /MISSING ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.00
	Elapsed Time	00:00:00.03
	Number of Cases Allowed[a]	196608

a. Based on availability of workspace memory.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Minat Belajar
N		58
Normal Parameters[a,b]	Mean	69.00
	Std. Deviation	7.707
Most Extreme Differences	Absolute	.086
	Positive	.077
	Negative	-.086
Kolmogorov-Smirnov Z		.654
Asymp. Sig. (2-tailed)		.786

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 6 Silabus

SILABUS

A. Kelas : VII
Alokasi Waktu : 4 jam pelajaran/minggu

Kompetensi Sikap Spiritual dan Kompetensi Sikap Sosial dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) pada pembelajaran Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

Pembelajaran untuk Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan sebagai berikut ini.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
3.1. Memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi,iklim,bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan. 4.1. Menyajikan hasil telaah konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang Indonesia serta	• Kondisi geografis Indonesia (letak dan luas, iklim, geologi, rupa bumi, tata air, tanah, flora dan fauna) melalui peta rupa bumi • Potensi Sumber Daya Alam (jenis sumber daya, penyebaran di darat dan laut) • Sumber Daya Manusia - jumlah, sebaran, dan komposisi; - pertumbuhan; - kualitas (pendidikan, kesehatan, kesejahteraan - keragaman etnik (aspek-aspek budaya • Interaksi antarruang	• Mengamatipeta kondisi geografi di Indonesia • Membuat peta penyebaran sumber daya alam di Indonesia • Membandingkan data kependudukan (sebaran dan pertumbuhan) berdasarkan tahun • Menyajikan data kependudukan dalam bentuk grafik batang atau Pie.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
pengaruhnya terhadap kehidupan manusia Indonesia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.	(distribusi potensi wilayah Indonesia) • Dampak interaksi antarruang (perdagangan, mobilitas penduduk)	• Menganalisis dampak positif dan negative interaksi ruang • Mengidentifikasi masalah akibat interaksi antarruang • mencari solusi terhadap dampak interaksi antarruang
3.2. Menganalisis interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnyaterhadap kehidupansosial, ekonomi danbudayadalamnilai dan norma serta kelembagaansosialbudaya. 4.2. Menyajikan hasil analisis tentang interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi dan budaya dalam nilai dan norma, serta kelembagaan sosial budaya.	• Interaksi sosial: pengertian, syarat, dan bentuk (akomodasi, kerjasama, asimilasi). • Pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial, budaya, ekonomi, pendidikan dan politik. • Lembaga sosial: pengertian, jenis dan fungsi (ekonomi, pendidikan, budaya, dan politik).	• Mengamati interaksi sosial masyarakat perdesaan dan perkotaan • Mengamati factor-faktor yang mempengaruhi bentuk interaksi sosial berdasar lembaga yang ada di masyarakat • Menyajikan data hasil analisis interaksi sosial menurut bentuknya di perdesaan dan perkotaan
3.3.Menganalisis konsepinteraksiantaramanusiadenganruangsehinggamenghasilkanberbagaikegiatanekonomi(produksi, distribusi, konsumsi, penawaran-permintaan) daninteraksiantarruanguntukkeberlangsungankehidupanekonom	• Konsep kebutuhan dan kelangkaan (motif, prinsip, dan tindakan ekonomi). • Kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi) kaitannya denganperkembangan iptek. • Permintaan,	• Membuat daftar kebutuhan dan kelangkaan barang dalam keluarga • Mengumpulkan data berbagai kegiatan ekonomi di perdesaan dan perkotaan • Menganalisis pengaruh

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
i, sosialdanbudaya Indonesia. 4.3. Menyajikan hasil analisis tentang konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antarruang untuk keberlang-sungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.	penawaran, harga, dan pasar. • Peran kewirausahaan dalam membangun ekonomi Indonesia. • Hubungan antara kelangkaan, permintaan-penawaran, dan harga untuk mewujudkankesejahteraan dan persatuan bangsa Indonesia.	teknologi internet terhadap penawaran dan pemintaan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 7 RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : MTsN Malang 1
Kelas/Semester : VII/ 2
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Sub Sub Tema : Perubahan dan Kesinambungan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Budha secara kronologi
Alokasi waktu : 2 x 40 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural)berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mencoba, mengolah, dan menyajidalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

B. KOMPETENSI DASAR

1.3 Menghargai karunia tuhan yang maha Esa telah menciptakan manusia dan
lingkungannya

2.3 Menunjukkan perilaku santun, toleran dan peduli dalam melakukan interaksi
sosial dengan lingkungan dan temansebaya.

3.4 Memahami pengertian dinamika interaksi manusia denganlingkungan alam,
sosial, budaya, dan ekonomi.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Indikator:

3.4.1. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan hasil-hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha.

4.4 Mengobservasi dan menyajikan bentuk-bentuk dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya,dan ekonomi di lingkungan masyarakat sekitar.

Indikator:

4.4.1. Peserta didik mampu menyajikan pada media (mading kelas) gambar tentang peninggalan-peninggalan kebudayaan pada masa Hindu-Buddha.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah kegiatan pembelajaran peserta didik mampu untuk :

1. Mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha
2. Memberikan masing-masing 2 contoh hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha dalam bidang Arsitektur
3. Menjelaskan apa yang dimaksud bhurloka, bhuvarloka dan swarloka pada struktur bangunan candi
4. Memberikan 2 contoh karya sastra yang dihasilkan oleh para mpu pada masa kebudayaan Hindu- Buddha di Indonesia
5. Menceriterakan tentang langgam relief pada candi Borobudur.
6. Memberikan masing-masing 2 contoh candi-candi di Indonesia yang bercorak Hindu dan bercorak Buddha

D. MATERI PEMBELAJARAN

Hasil-hasil kebudayaan pada masa Islam antara lain dalam bentuk:

1. Candi
2. Relief Candi
3. Prasasti
4. Karya Sastra

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

E. PENDEKATAN DAN MODELPEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model pembelajaran kooperatif (cooperative learning)

F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media : Kvisoft Flipbook Maker, Video / gambar
2. Alat : Komputer/laptop, LCD,Power Point, Internet
3. Bahan/sumber ajar :LKS, Buku siswa, buku guru,

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATANPEMBELAJARAN

Kegiatan	DeskripsiKegiatan	Alokasi waktu
Pertemuan ke 1		
Pendahuluan	1. Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak berdoa bersama, kemudian menanyakan keadaan siswa serta mengecek kehadirannya, 2. Tanya jawab tentang peninggalan hasil kebudayaan pada masa Kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia 3. Guru menginformasikan tujuan yang ingin dicapai dan menjelaskan metode pembelajaran yang akan digunakan. 4. Guru memberi gambaran garis besar materi yang akan dipelajari	**10 menit**
Inti	1. Kelas dibagi dalam kelompok-kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 4 siswa (kelompok awal) 2. Guru memberi pesan moral agar siswa berperilaku jujur, disiplin, bertanggungjawab, peduli, bekerja sama, toleran dan percaya diri dalam melaksanakan diskusi kelompok 3. Guru menjelaskan pelajaran dikelas dengan menggunakan media kvisoft flipbook maker. 4. Guru memberi tugas kepada setiap anggota kelompok dengan permasalahan:	**60 menit**

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	a. Mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha b. Mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha dalam bidang arsitektur c. Mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha dalam bidang seni sastra d. Menjelaskan manfaat ekonomi hasil-hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha 5. Masing-masing anggota kelompok yang memperoleh permasalahan yang sama berkumpul dalam satu kelompok (kelompok ahli) 6. Setiap kelompok berdiskusi tentang permasalahan 7. Setiap anggota kelompok ahli mencatat hasil diskusinya 8. Anggota kelompok ahli kembali ke kelompok awal 9. Setiap anggota menyampaikan dan mendiskusikan hasil kerja kelompoknya kepada anggota yang lain secara bergiliran Kelompok awal menyusun laporan kerja kelompok. 10. Kelompok terpilih maju untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok dan kelompok lain memberikan tanggapan.	
Penutup	1. Siswa terpilih membuat kesimpulan tentang materi yang telah didiskusikan 2. Refleksi pembelajaran 3. Melaksanakan test secara lisan 4. Menugaskan peserta didik untuk : a. Melakukan identifikasi tradisi atau kebiasaan masyarakat Hindu-Buddha di lingkungannya dan menyusun laporan b. Mencari informasi sebanyak-banyaknya dari berbagai sumber tentang keberadaan candi-candi di Jawa Timur yang saat ini masih berdiri 5. Menutup pelajaran dengan berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing	**10 menit**

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Penilaian Sikap
2. Tes tertulis
3. Penilaian Ketrampilan

Mengetahui,

Malang, 18 Juli 2016

Kepala Madrasah	Guru Mata Pelajaran IPS
Drs. Samsudin, M.Pd	Irma Mulyanti, S.Pd
NIP. 196704231994031002	NIP.19830428200901201

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN

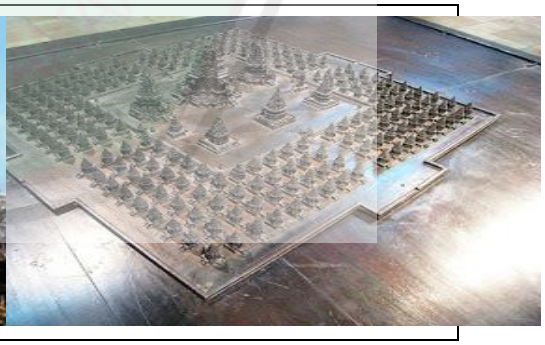
1. Ringkasam Materi

A. Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha

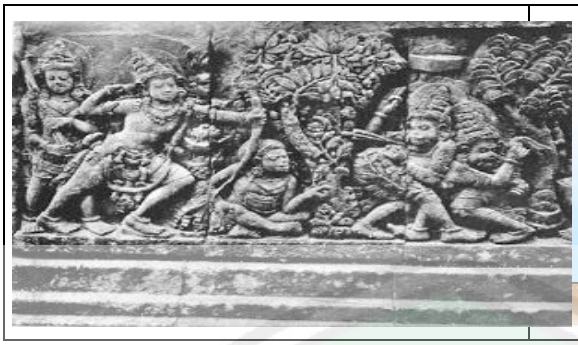
Hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha beragam bentuknya, ada yang bebentuk bangunan candi, seni patung [arca-arca], seni pahat dan ukir [relief] serta kitab-kitab kesusastraan yang ditulis oleh para mpu.

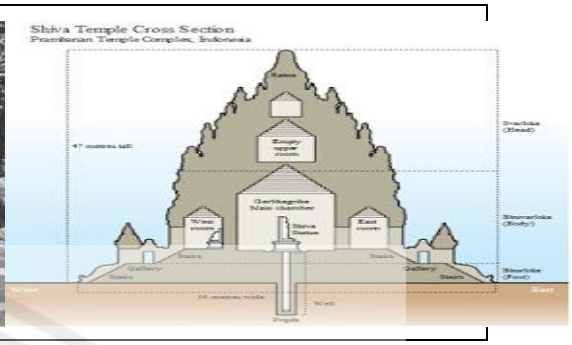
1. Candi; Di Indonesia, candi memiliki corak yang berbeda-beda tergantung pda karakter raja yang membangunnya. Corak candi Jawa Timur berbedadengan candi Jawa Tengah utara dan Jawa Tengah bagian selatan.Pada candi-candi Jawa Timur ,candi utama terletak dibelakang candi-candi kecil, sedangkan candi Jawa Tengah utara mempunyai pola melingkar [candi-candi kecil mengelilingi cndi utama], dan candi Jawa Tengah Selatan umumnya memiliki ukuran yang hampir sama.
2. Prasasti; prasasti atau batu bertulis, dibuat oleh raja untuk tujuan memberi intormasi, memuat aturan, mengancam/kutukan. Biasanya pada prasasti raja memberi tanda kebesaran tertentu[simbol,gelar raja]. Selain prasasti kitajuga mengenal Yupa yaitu tiang batu yang bertungsi untuk mengikat hewan kurban sebagai persembahan kepada dewa.
3. Arca dan relief; Dibuat sebagai pelengkap candi, dan biasanya meliputi unsur-unsur agama yang dianut oleh raja tempat dimana abu jenazah diperabukan, dapat berupa arca penobatan raja[raja sebagai penjelmaan wisnu/ciwa],serta penjelmaan-penjelmaan dewa lainnya. Sedangkan relief dibuat sebagai ornamen candi yang mengkisahkan perjalanan Buddha Gautama dan kisah-kisah kepahlawanan [mahabarata] dan ramayana.

B. Peninggalan-peninggalan kebudayaan Hindu-Buddha



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG





D. Perilaku Penghayatan Sejarah Perkembangan Islam di Indonesia

Ada beberapa perilaku yang merupakan cerminan dari penghayatan terhadap manfaat yang dapat diambil dari sejarah perkembangan Hindu-Buddha, yaitu antara lain sebagai berikut:

1. Berusaha menjaga persatuan dan kerukunan antaraumat beragama, saling menghormati, dan tolong menolong.
2. Menyikapi kejadian masa lalu dengan sikap sabar dan tetap meyakini bahwa setiap kejadian pasti ada hikmahnya.
3. Sumber ilmu pengetahuan yang berupa karya sastra dari para Mpu hendaknya terus digali atau dipelajari dan dipahami maksudnya.

`2. Sintak Jigsaw

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
PERSIAPAN Pengenalan Topik yang akan dibahas oleh guru. Guru menanyakan kepada siswa apa yang mereka ketahui tentang topic tersebut. Guru menjelaskan pembelajar dikelas dengan menggunakan media kvisoft flipbook maker **PERMAINAN** Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah konsep yang terdapat pada topic tersebut. (kelompok asal) Guru meminta siswa untuk menyiapkan yel-yel sebagai sarana penyemangat dalam waktu beberapa menit Guru membagikan alat tulis pada masing-masing kelompok. Kemudian guru membagikan meteri-materi atau soal angakandi diskusikan. Selanjutnya guru membentuk kelompok ahli	**PERSIAPAN** Siswa mendengarkan dan memperhartikan penjelasan dari guru. Siswa menjawab apa yang ditanyakan oleh guru agar lebih siap menghadapi kegiatan pelajaran yang baru. Siswa mendengarkan apa yang dijelakan oleh guru dengan menggunakan media kvisoft flipbook maker **PERMAINAN** Siswa membentuk kelompok sesuai dengan jumlah konsep yang ada. (kelompok asal). Siswa membuat yel-yel menarik untuk member semangat dan agar lebih menyenangkan dalam waktu beberapa menit. Tiap-tiap kelompok mengambil alat tulis yang telah disiapkan guru. Masing-masing Siswa mendiskusikan soal-soal yang telah di berikan oleh guru. Siswa menentukan salah 1 dari anggotanya untuk masuk menjadi kelompok ahli. Kelompok ahli mendiskusikan hasil diskusi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

(expert teams). Guru memberikan kesempatan pada kelompok ahli untuk berdiskusi. **KONFIRMASI** Guru memberikan peringatan bahwa waktu diskusi sudah hamper habis. Guru memberikan kesempatan untuk berdiskusi, dari apa yang mereka dapat dari diskusi kelompok ahli kepada anggota dari kelompok asal. kemudian meminta siswa untuk membacakan hasil diskusinya. **REFLEKSI** Guru memberikan tambahan /masukan untuk melengkapi jawaban yang masih dirasa kurang. **EVALUASI & PENUTUP** Guru memberikan penilaian secara Individu dan Kelompok. Guru memberikan review (kesimpulan) dari topic yang telah dipelajari. Guru mengakhiri KBM dengan mengucapkan salam.	yang mereka dapat dari kelompok asalnya masing-masing. **KONFIRMASI** Setiap anggota kelompok ahli bersiap-siap berkumpul kembali pada kelompok asal. Anggota kelompok ahli yang sudah kembali kemudian menjelaskan hasil diskusinya di kelompok ahli tadi kepada semua anggota kelompoknya. Setelah itu siswa membacakan hasil diskusinya dari masing-masing kelompok asal. **REFLEKSI** Semua kelompok membacakan seluruh hasil diskusinya di depan kelas. **EVALUASI & PENUTUP** Siswa menyimak atau mencatat simpulan yang diberikan guru. Siswa menjawab salam dari guru.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 8 Glosarium

GLOSARIUM

Kvisoft flipbook maker :	Software untuk membuat sebuah e-book, e-catalog, e-presentations dengan cukup mudah. Hnya tingg menmbahkan dokumen PDF, JPG atau jenis video baik SWF, MP4 dan mengolahnya dengan temple yang telah disediakan agar menghasilkan suatu flipbook yng menarik untuk di presentasikan
Proyektor LCD :	Perangkat alt bantu yang sering digunakan untuk media presentasi.karena mampu menampilkan ukuran besar.
Audio-visual :	Merujuk kepada penggunaan komponen suara (audio) dan komponen gambar (visual,) dibutuhkan beberapa peralatan untuk dapat menyajikan hal ini.
Hardware :	Komponen pada computer yang dapat terlihat dan disentuh secara fisik. Jadi, rupa secara fisik dri computer.
Software :	Data-data yang terdapat pada sebuah computer yang doformat kemudian disimpn secara fisik.
Photografis :	Proses melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Visual : Komunikasi melalui penglihatan.

Catalog perusahaan : Alat publikasi yang digunakan perusahaan sebagai cara untuk mempromosikan produk dan layanan mereka.

Student Centered Learning : Strategi pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pesert didik aktif dan mandiri

Vendor : Istilah lazim yang digunakan dalam berbagai pembicaraan mengenai bisnis

Clipart : Kumpulan file gambar yang bias diletakkan ke dalam dokumen

Hyperlink : Cara untuk menghubungkan suatu bagian di dalam slide, file, program ataupun pada halaman web dengan bagian yang lainnya dalam bidang tersebut.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Gambar 1.Pembelajaran IPS dikelasEksperimen

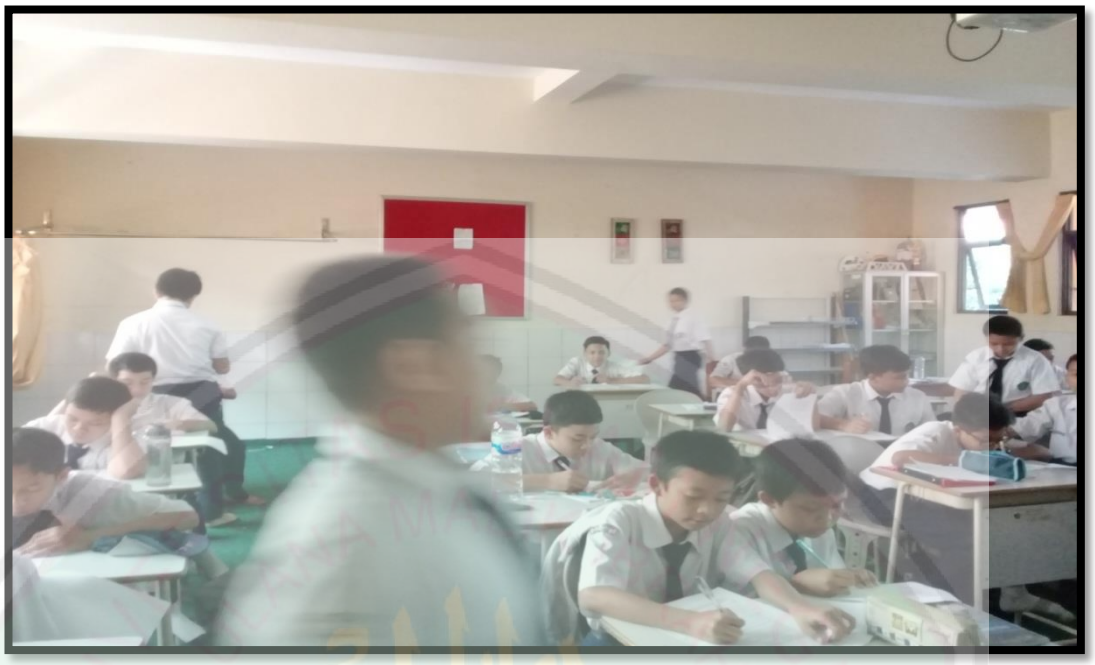
Gambar 2.Pembelajaran IPS dikelasEksperimen

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Gambar 3. Salah satusiswa di kelasEksperimen

Gambar 4. Salah satusiswakelaseksperimenyang sedangmengamatipelajaran IPS denganmenggunakan media *kvisoft flipbook maker*

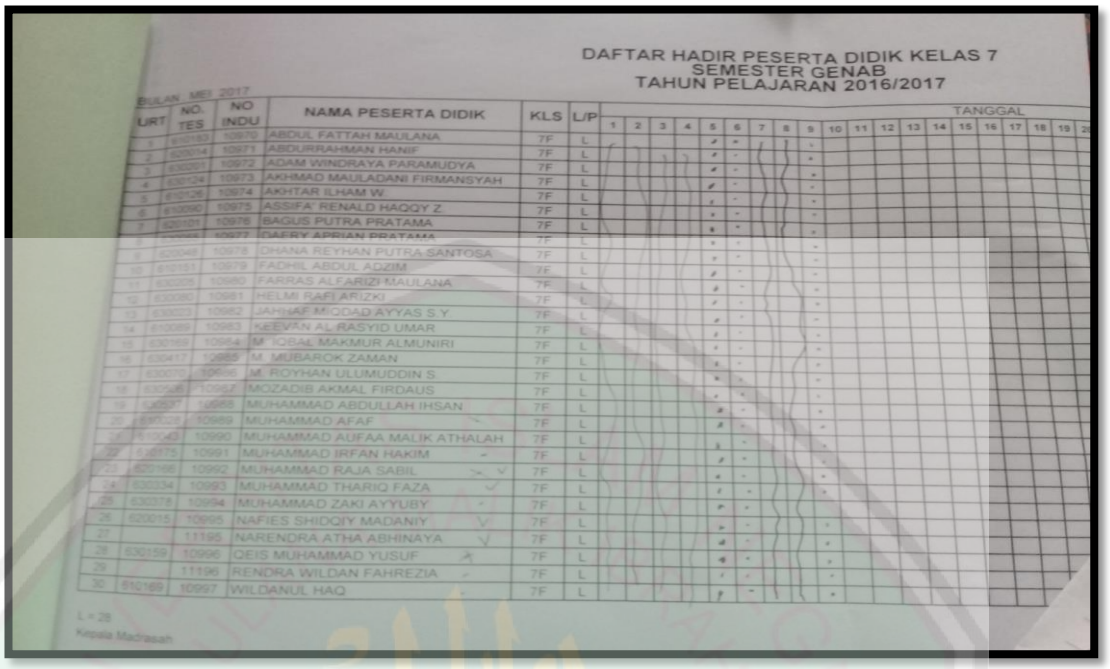
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



Gambar 5.Pembelajaran IPS di kelaskontrol

Gambar 6.Pembelajaran IPS di kelaskontrol

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK KELAS 7
SEMESTER GENAB
TAHUN PELAJARAN 2016/2017

BULAN MEI 2017

URT	NO. TES	NO INDU	NAMA PESERTA DIDIK	KLS	L/P	TANGGAL 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	610183	10970	ABDUL FATTAH MAULANA	7F	L																				
2	620014	10971	ABDURRAHMAN HANIF	7F	L																				
3	630001	10972	ADAM WINDRAYA PARAMUDYA	7F	L																				
4	630124	10973	AKHMAD MAULADANI FIRMANSYAH	7F	L																				
5	610126	10974	AKHTAR ILHAM W.	7F	L																				
6	610090	10975	ASSIFA' RENALD HAQQY Z	7F	L																				
7	620101	10976	BAGUS PUTRA PRATAMA	7F	L																				
8	620048	10978	DHANA REYHAN PUTRA SANTOSA	7F	L																				
9	610151	10979	FADHIL ABDUL AZIZIM	7F	L																				
10	620026	10980	FARRAS ALFARIZI MAULANA	7F	L																				
11	630080	10981	HELMI RAFI ARIZKI	7F	L																				
12	630031	10982	JAHNAF MIQDAD AYYAS S.Y	7F	L																				
13	610089	10983	KEEVAN AL RASYID UMAR	7F	L																				
14	630169	10984	M. IQBAL MAKMUR ALMUNIRI	7F	L																				
15	630417	10985	M. MUBAROK ZAMAN	7F	L																				
16	630010	10986	M. ROYHAN ULUMUDDIN S.	7F	L																				
17	630266	10987	MOZADIB AKMAL FIRDAUS	7F	L																				
18	630037	10988	MUHAMMAD ABDULLAH IHSAN	7F	L																				
19	610228	10989	MUHAMMAD AFAF	7F	L																				
20	620040	10990	MUHAMMAD AUFAA MALIK ATHALAH	7F	L																				
21	630175	10991	MUHAMMAD IRFAN HAKIM	7F	L																				
22	620166	10992	MUHAMMAD RAJA SABIL	7F	L																				
23	630334	10993	MUHAMMAD THARIQ FAZA	7F	L																				
24	630378	10994	MUHAMMAD ZAKI AYYUBY	7F	L																				
25	620015	10995	NAFIES SHIDQIY MADANIY	7F	L																				
26		11195	NARENDRA ATHA ABHINAYA	7F	L																				
27	630159	10996	QEIS MUHAMMAD YUSUF	7F	L																				
28		11196	RENDRA WILDAN FAHREZIA	7F	L																				
29	610169	10997	WILDANUL HAQ	7F	L																				
30																									

L = 28

Kepala Madrasah

Gambar 7.Absensikelaskontrol

DAFTA
T

BULAN MEI 2017

URT	NO. TES	NO INDU	NAMA PESERTA DIDIK	KLS	L/P	1	2
1	620051	10942	AINUHA JAFNI WICAKSONO	7E	P		
2	620025	10943	ANDINA NADIA SALSABIILA	7E	P		
3	610010	10944	ARDELIA YUNITA AMBARSARI	7E	P		
4	610236	10945	AULIA RIZQI AMALIA	7E	P		
5	610094	10946	AURA FAZA SHALHZAHRA	7E	P		
6	630087	10947	BRIGITTA ARDIANA DIVA A.	7E	P		
7	630750	10948	DHIAMEDINA PUTRI SYAWALIA	7E	P		
8	610170	10949	DHIYA UL MUTHIYA RIZQON	7E	P		
9	610049	10950	FARAH VEDA BIDZIKRILLAH	7E	P		
10	630341	10951	GAVRILA PANDITA	7E	P		
11	630673	10952	GHINA MALIKHA SALSABILA	7E	P		
12	620070	10953	HANA SHABRINA ARDELIA UTOMO	7E	P		
13	620156	10954	JIHAN NAHDAH FAUZIAH	7E	P		
14	630613	10955	KEN JATUNING AGARANI HUTOMO	7E	P		
15	630119	10956	KHANSA TSABITAH	7E	P		
16	620098	10957	LUBNA LU'LU NURUR ROFIQ	7E	P		
17	620008	10958	LUTFIYA HASNA IZZA RAHIMA	7E	P		
18	630718	10959	NABILA KHANSA NUR SALSABILA	7E	P		
19	610047	10960	NADIA SALMA NAFISAH	7E	P		
20	630460	10961	NAILAH WIDATUL ADHA	7E	P		
21	630032	10962	NAJWA NAJIB NAJIYYA	7E	P		
22	630194	10963	NASYAFA ARNINDYA S.	7E	P		
23	610007	10964	NOORY AZYZA	7E	P		
24	610143	10965	RANIA ALFITA SALMA	7E	P		
25	630136	10966	SAFINA AISYAH AZZARA	7E	P		
26	630784	10967	SALSABILA ALIFTA SASHNA	7E	P		
27	620012	10968	SHINTA NUR IHSANI	7E	P		
28	630081	10969	TSANIA NAURAH WIJAYA	7E	P		

P = 28

Kepala Madrasah

Gambar 8.Absensikelaseksperimen

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/1464 /2017 10 Mei 2017
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala MTs Negeri 1 Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	:	Sri Agung Wahyuni
NIM	:	13130106
Jurusan	:	Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester – Tahun Akademik	:	Genap - 2016/2017
Judul Skripsi	:	**Pengaruh Penggunaan Media Kvisoft Flipbook Maker Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTs Negeri Malang 1**
Lama Penelitian	:	**Mei 2017** sampai dengan **Juli 2017** (3 bulan)

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.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik,

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
NIP. 19651112 199403 2 002

Tembusan :
1. Yth. Ketua Jurusan PIPS
2. Arsip

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITASISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana No. 50, Telepon (0341) 552398, Faximile (0341) 552398 Malang
Website: fitk.uin-malang.ac.id E-mail: fitk@uin-malang.ac.id

BUKTI KONSULTASI

Nama : Sri Agung Wahyuni
NIM : 13130106
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Dosen Pembimbing : Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Kvisoft Flipbook Maker Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTs Negeri Malang 1

No	Tgl / Bln / Thn Konsultasi	Materi Konsultasi	Ttd
1	1/12/2016	Perbaikan Judul Skripsi	
2	13/12/2016	Konsultasi Bab 1 s.d 3	
3	11/03/2017	Revisi Bab 1 s.d 3	
4	12/04/2017	Konsultasi Angket	
5	19/05/2017	Konsultasi Bab 1 s.d 6	
6	22/05/2017	Revisi Bab 1 s.d 6	
7	22/05/2017	ACC Keseluruhan	

24/05/2017 Acc Ujian Skripsi

Malang, 22 Mei 2017

Mengetahui,
Ketua Jurusan

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 19761002 200312 1 003

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BIODATA MAHASISWA

Nama	: Sri Agung Wahyuni
NIM	: 13130106
Tempat Tanggal Lahir	: Bojonegoro, 10 Februari 1995
Fak./Jur./Prog. Studi	: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/P.IPS/IPS Terpadu
Tahun Masuk	: 2013
Alamat Rumah	: Dusun Nguluh Rt/Rw. 002/007. Gajah, Baureno, Bojonegoro
No Tlp Rumah/Hp	: 085748452878
Riwayat Pendidikan	: 1. RA. Raudhotul Atfal 1999-2001 2. MI. Mansya'ul Huda Gunung Sari Baureno BJN Tahun 2001-2007 3. MTs Sunan Drajad Banjar Anyar Paciran LMG Tahun 2007-2010 4. MAN Tambak Beras Jombang Tahun 2010-2013
Alamat email	: sriagungwahyuni577@gmail.com

Malang, 22 Mei 2017
Sri Agung Wahyuni,

13130106

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG