

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media dalam buku karya Azhar Arsyad, berasal dari Bahasa latin “*medius*” yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. 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 dan verbal.¹ Sedangkan media secara umum adalah alat bantu atau alat peraga dalam proses belajar mengajar. Jadi media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan minat siswa dalam belajar.

Asosiasi Pendidikan Nasional “(National Education Association / NEA)” dalam buku karya Arief S. Sadiman, dkk., menyatakan bahwa “media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca. Apapun Batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran,

¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi*, (Depok : PT RajaGrafindo Persada, 2019),3.

perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.”² Dengan demikian, dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan sekali media yaitu sebagai pembawa pesannya.

Daryanto dalam bukunya mengatakan “media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dan komunikator menuju komunikan. Definisi tersebut dapat dikatakan sebagai proses pembelajaran atau proses komunikasi.”³ Pembelajaran yang dalam Bahasa Inggris merupakan persamaan dari kata *instruction* yang berarti pengajaran, menekankan pada proses belajar. Pembelajaran merupakan usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswanya.⁴ Dari semua uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana untuk mengantarkan pesan dari pendidik sebagai komunikator menuju peserta didik yang diajarkan sebagai penerima pesannya.

Hubungan antara media dengan pendidik sangat dibutuhkan dalam proses belajar. Hubungan tersebut berupa, kompetensi pedagogik yang dimiliki pendidik yaitu penguasaan dalam penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media atau alat peraga dalam Pendidikan sangat penting dalam membantu aktivitas proses pembelajaran, terutama dalam mengaktifkan kelas dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan pemahaman dan pengetahuan pendidik mengenai media pembelajaran mampu membantu pendidik berkreasi dan berinovasi dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu pendidik

² Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2010), 7.

³ Daryanto, *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Penerbit Gava Media, 2016), 4.

⁴ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta : GP Press Group, 2013), 4.

dalam menyampaikan materi dengan baik selama proses pembelajaran.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad mengemukakan “tiga ciri media yang merupakan petunjuk yang dapat dilakukan oleh media, yaitu:

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket computer, dan film. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka kearah yang tidak diinginkan.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket

computer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.”⁵

Fungsi media diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sebagai sumber belajar. Dengan demikian, kehadiran media sebagai sumber belajar adalah suatu keharusan agar proses belajar tersebut dapat memudahkan proses belajar berlangsung.

c. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu sebagai berikut :

1) Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak merupakan metode buat menciptakan ataupun mengantarkan modul, semacam novel serta modul visual statis paling utama lewat proses pencetakan mekanis ataupun fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi bacaan, grafis, gambar ataupun representasi fotografik serta reproduksi. Modul cetak serta visual ialah dasar pengembangan serta pemakaian mayoritas modul pendidikan yang lain. Teknologi ini menciptakan modul dalam wujud kopian tercetak. 2 komponen pokok teknologi ini merupakan modul bacaan verbal serta modul visual yang dibesarkan bersumber pada teori yang berkaitan dengan anggapan visual, membaca, memproses data, serta teori belajar.⁶ Teknologi cetak memiliki ciri-ciri berikut.⁷ Teknologi cetak memiliki ciri-ciri berikut :

- a) Bacaan dibaca secara linear, sebaliknya visual diamati bersumber pada ruang
- b) Baik bacaan ataupun visual menunjukkan komunikasi satu arah serta reseptif
- c) Bacaan serta visual ditampilkan statis(diam)
- d) Pengembangannya sangat bergantung pada prinsip- prinsip kebahasaan serta anggapan visual

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi....*, 17.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi....*,31-32.

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi....*,31-32.

- e) Baik bacaan ataupun visual berorientasi(berpusat) pada siswa
 - f) Infomasi bisa diatur kembali ataupun ditata ulang oleh pemakai..⁸
- 2) Media hasil teknologi audio-visual
- Teknologi audio- visual metode menciptakan ataupun mengantarkan modul dengan memakai mesin- mesin mekanis serta elektronik buat menyajikan pesan- pesan audio serta visual. Pengajaran lewat audio- visual jelas bercirikan konsumsi fitur keras sepanjang proses belajar, semacam mesin proyektor film, tape recorder, serta proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran lewat audio- visual merupakan penciptaan serta pemakaian modul yang penyerapannya lewat pemikiran serta rungu dan tidak seluruhnya bergantung kepada uraian kata ataupun simbol- simbol yang seragam.⁹ Identitas utama teknologi media audio- visual merupakan selaku berikut:
- a) Mereka umumnya bertabiat linear
 - b) Mereka umumnya menyajikan visual yang dinamis
 - c) Mereka digunakan dengan metode yang sudah diresmikan tadinya oleh perancang ataupun pembuatnya
 - d) Mereka ialah representasi raga dari gagasan real ataupun gagasan abstrak
 - e) Mereka dibesarkan bagi prinsip psikologis behaviorisme serta kognitif
 - f) Biasanya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkatan pelibatan interaktif murid yang rendah.¹⁰
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan computer
- Teknologi berbasis pc ialah metode menciptakan ataupun mengantarkan modul dengan memakai sumber- sumber yang berbasis

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi....*, 32.

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi....*, 32.

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi....*,32-33.

mikroprosesor. Perbandingan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis pc dengan yang dihasilkan dari 2 teknologi yang lain merupakan sebab data ataupun modul yang ditaruh dalam wujud digital, bukan dalam wujud cetakan ataupun visual. Pada dasarnya teknologi berbasis pc memakai layar kaca buat menyajikan data kepada siswa. Berbagai tipe aplikasi teknologi berbasis pc dalam pembelajarannya biasanya diketahui selaku computer- assisted instruction(pendidikan dengan dorongan pc). Aplikasi tersebut apabila dilihat dari metode penyajian serta tujuan yang mau dicapai meliputi bimbingan(penyajian modul pelajaran secara bertahap), drills and practice(latihan buat menolong siswa memahami modul yang sudah dipelajari tadinya), game serta simulasi(latihan mengaplikasikan pengetahuan serta keahlian yang baru dipelajari), serta basis informasi(sumber yang bisa menolong siswa menaikkan data serta pengetahuannya cocok dengan kemauan tiap- tiap).¹¹ Ciri-ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) adalah sebagai berikut :

- a) Mereka bisa digunakan secara acak, non-sequensial, ataupun secara linear
 - b) Mereka bisa digunakan bersumber pada kemauan siswa ataupun bersumber pada kemauan perancang/ pengembang sebagaimana direncanakannya
 - c) Umumnya gagasan- gagasan disajikan dalam style abstrak dengan kata, simbol, serta grafik
 - d) Prinsip- prinsip ilmu kognitif buat meningkatkan media ini
 - e) Pendidikan bisa berorientasi siswa serta mengaitkan interaktivitas siswa yang besar..¹²
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

¹¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi....*, 33.

¹²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi....*,33-34.

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan jenis teknologi ini dianggap Teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *random access memory* yang besar, *hard disk* yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan peripheral (alat-alat tambahan seperti *videodisc player*, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan system audio.¹³ Beberapa ciri utama teknologi berbasis komputer sebagai berikut :

- a) Dia bisa digunakan secara acak, sekuensial, secara linear
 - b) Dia bisa digunakan cocok dengan kemauan siswa, bukan saja dengan metode yang direncanakan serta di idamkan oleh perancangnya
 - c) Gagasan- gagasan kerap disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman siswa, bagi apa yang relevan dengan siswa, serta dibawah pengendalian siswa
 - d) Prinsip ilmu kognitif serta konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan serta pemakaian pelajaran
 - e) Pendidikan ditata serta terpusat pada lingkup kognitif sehingga pengetahuan dipahami bila pelajaran itu digunakan
 - f) Bahan- bahan pelajaran mengaitkan banyak interaktivitas siswa
 - g) Bahan- bahan pelajaran memadukan kata serta visual dari bermacam sumber..¹⁴
- d. Manfaat Media Pembelajaran

Perolehan pengetahuan siswa akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Artinya siswa hanya mengetahui tentang kata

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi....*, 34.

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi....*, 34-35.

tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung didalamnya. Hal tersebut akan menimbulkan kesalahan persepsi siswa. Oleh karena itu, sebaiknya siswa memiliki pengalaman yang lebih konkrit, pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan. Cepi Riyana dalam bukunya mengatakan “secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan :

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- 4) Menimbulkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.”¹⁵

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai menjelaskan “Ada beberapa alasan, mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa”. Alasan pertama berkaitan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain :

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga

¹⁵Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Edisi Revisi*, (Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012), 13.

aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.”¹⁶

Alasan kedua mengapa penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berfikir siswa. Taraf berfikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berfikir menuju berpikir abstrak, dimulai dari berfikir sederhana menuju ke berfikir kompleks. Penggunaan media pengajaran erat kaitannya dengan tahapan berfikir tersebut sebab melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.”¹⁷

Hamalik dalam Azhar Arsyad menyatakan “manfaat media Pendidikan sebagai berikut :

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme
- 2) Memperbesar perhatian siswa
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.”¹⁸

Dari komentar para pakar diatas, bisa disimpulkan khasiat instan dari pemakaian media pendidikan didalam proses belajar mengajar ialah media pendidikan bisa memperjelas penyajian pesan serta data sehingga bisa memperlancar serta meningkatkan proses belajar mengajar.

¹⁶Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2011), 2.

¹⁷Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Media Pengajaran...*, 3.

¹⁸Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi...*, 29.

Dengan memakai media pendidikan tersebut bisa tingkatkan serta memusatkan atensi anak sehingga bisa memunculkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa serta lingkungannya cocok keahlian serta atensi siswa. Jadi pemakaian media dalam proses belajar mengajar sangat disarankan demi tingkatkan mutu proses belajar mengajar. Proses serta hasil belajar siswa bisa dilihat dari pengajaran tanpa media dengan pengajaran memakai media.

2. Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius)

a. Pengertian Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius)

Hamalik dalam Azhar Arsyad 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 psikologis terhadap siswa.”¹⁹ Salah satu media pembelajaran yang dapat membangkitkan keinginan dan rangsangan kegiatan belajar adalah penggunaan media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius).

Menurut Kadir dalam Desiningrum, KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) ialah salah satu tipe media yang dikombinasikan dengan game Bahasa. Media KOKAMI ini bertujuan buat menarik atensi siswa dalam menjajaki proses pendidikan serta menanamkan pengetahuan kepada siswa. Lewat media ini siswa bisa bermain sekalian belajar menimpa modul yang diajarkan sehingga pelajarannya hendak membekas. Media KOKAMI merupakan media yang simpel. Buat melaksanakan pendidikan dengan memakai media ini guru cuma butuh mempersiapkan suatu wadah (kotak) yang di dalamnya hendak diisi amplop- amplop. Di dalam amplop tersebut ada kartu pesan dengan bermacam berbagai warna yang berisi persoalan, perintah, serta uraian foto tentang modul pelajaran yang

¹⁹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi...*, 19.

dipelajari.²⁰ KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) ini merupakan bagian dari metode permainan yang menggunakan kotak dan kartu sebagai medianya.

Penerapan media pembelajaran KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) mempunyai dampak positif dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat menyebabkan proses penerimaan siswa terhadap pembelajaran akan lebih menyenangkan. Hal yang penting adalah perhatian siswa lebih berfokus pada pelajaran yang sedang berlangsung, sehingga membentuk pemahaman dan pengertian yang baik serta sempurna sesuai dengan tujuan penggunaan media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) yang diharapkan.²¹ Kegiatan pembelajaran menggunakan media KOKAMI terdiri atas berbagai tahapan yaitu pembentukan kelompok, pengambilan kartu pesan, diskusi kelompok, menyelesaikan kartu pesan dan evaluasi.²² Penerapan tersebut dapat disimpulkan bahwa media tersebut melibatkan banyak siswa, baik siswa yang pasif maupun aktif. Permainan ini sangat baik digunakan dalam konteks kelas yang heterogen, sebuah kelas yang terdiri atas siswa dari latar belakang yang berbeda-beda kemampuannya. Mereka akan menemukan satu titik temu dalam membuat kesimpulan untuk merespon pesan yang mereka terima.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media KOKAMI

Media KOKAMI merupakan bagian dari multimedia pengalaman terlibat karena KOKAMI disajikan dalam bentuk permainan dengan suasana yang menyenangkan dan menuntut keefektifan siswanya.

²⁰Putri Eka Kurniasari Widodo & Suprayitno, "Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo", *JPGSD*, Vol. 05 no. 03 (2017), 1076.

²¹Kristina Mudali Marga, dkk., "Pengaruh Media Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018", *Universitas Muhammadiyah Mataram*, Vol. 4 no. 2, (2018), 23.

²²Febriana Istiqomah, dkk., "Pengaruh Media Kokami Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif dan Aktivitas Belajar Tema Bahan Kimia", *Unnes Science Education Journal* 5 (2) (2016), 1221.

Media disajikan dalam bentuk permainan ini mempunyai kelebihan, diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang konsep meliputi kaidah-kaidah asas (prinsip)nya, unsur-unsur pokoknya, prosesnya, hasil dan dampaknya dengan cara yang menyenangkan.
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, berimajinasi, menampilkan gagasan-gagasan baru secara lancar dan orisinal serta memberikan kesempatan untuk menguasai keterampilan motorik.
- 3) Siswa dapat belajar untuk bertanggung jawab, tenggang rasa, mandiri, saling menghargai dan menghormati, dan sebagainya.
- 4) Siswa dapat berpartisipasi aktif dan dapat mengenal dirinya sebagai individu dan sebagai anggota kelompok.
- 5) Suasana permainan menerima siswa sebagaimana adanya, memberikan kebebasan dan jauh dari sikap otoriter dalam memupuk bakat dan minat anak untuk berpartisipasi dan berkreasi secara aktual.²³

Kekurangan yang disajikan dengan bentuk permainan juga memiliki kelemahan, diantaranya :

- 1) Siswa mengalami kesulitan jika belum terbiasa, kelas akan ramai saat permainan berlangsung jika guru kurang dapat mengondisikan siswa
- 2) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan banyak tenaga, pikiran dan waktu.²⁴

c. Perencanaan Media Pembelajaran

Dalam melakukan pembelajaran yang efektif, memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik pula.

Heinich, dan kawan-kawan dalam Azhar Arsyad mengemukakan “perencanaan penggunaan media yang

²³ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran : Sebuah....*, 166.

²⁴ Putri Eka Kurniasari Widodo & Suprayitno, “Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo”, *JPGSD*, Vol. 05 no. 03 (2017), 1077.

efektif yang dikenal dengan istilah ASSURE. (ASSURE adalah singkatan dari *Analyze learner characteristics, State objective, Select, or modify media, Utilize, Require learner response, and Evaluate*)." Ada enam kegiatan utama dalam perencanaan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) (A) Menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran, apakah mereka siswa sekolah lanjutan atau perguruan tinggi, anggota organisasi pemuda, perusahaan, usia, jenis kelamin, latar belakang budaya dan social ekonomi, serta menganalisis karakteristik khusus mereka yang meliputi antara lain pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal mereka.
- 2) (S) Menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran, yaitu perilaku atau kemampuan baru apa (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang diharapkan siswa miliki dan kuasai setelah proses belajar-mengajar selesai. Tujuan ini mempengaruhi pemilihan media dan urutan penyajian dan kegiatan belajar.
- 3) (S) Memilih, memodifikasi, atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat. Apabila materi dan media pembelajaran yang telah tersedia akan dapat mencapai tujuan, materi dan media itu sebaiknya digunakan untuk menghemat waktu, tenaga dan biaya. Di samping itu, perlu pula diperhatikan apakah materi dan media itu akan mampu membangkitkan minat siswa, memiliki ketepatan informasi, memiliki kualitas yang baik, memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi, telah terbukti efektif, jika pernah diuji cobakan, dan menyiapkan petunjuk untuk berdiskusi atau kegiatan *follow-up*. Apabila materi dan media yang ada tidak cocok dengan tujuan atau tidak sesuai dengan sasaran partisipan, materi dan media itu dapat dimodifikasi. Jika tidak memungkinkan untuk memodifikasi yang telah tersedia, barulah memilih alternatif ketiga yaitu merancang dan mengembangkan materi dan media yang baru. Tentu saja kegiatan ini jauh lebih mahal dari segi biaya, waktu, dan tenaga. Namun demikian, kegiatan ini

memungkinkan untuk menyiapkan materi dan media yang tetap dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

- 4) (U) Menggunakan materi dan media. Setelah memilih materi dan media yang tepat, diperlukan persiapan bagaimana dan berapa banyak waktu diperlukan untuk menggunakannya. Di samping praktik dan latihan menggunakannya, persiapan ruangan juga diperlukan seperti tata letak tempat duduk siswa, fasilitas yang diperlukan seperti meja peralatan, listrik, layer, dan lain-lain harus dipersiapkan sebelum penyajian.
 - 5) (R) Meminta tanggapan dari siswa. Guru sebaiknya mendorong siswa untuk memberikan respons dan umpan balik mengenai keefektifan proses belajar mengajar. Respons siswa dapat bermacam-macam, seperti mengulangi fakta-fakta, mengemukakan ikhtisar atau rangkuman informasi/pelajaran, atau menganalisis alternatif pemecahan masalah/kasus. Dengan demikian, siswa akan menampilkan partisipasi yang lebih besar.
 - 6) (E) Mengevaluasi proses belajar. Tujuan utama evaluasi di sini adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa mengenai tujuan pembelajaran, keefektifan media, pendekatan, dan guru sendiri.²⁵
- d. Langkah-langkah Penggunaan Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius)

Dalam Putri Eka Kurniasari Widodo menyatakan, “untuk melakukan pembelajaran dengan media ini perlu disiapkan kelengkapan seperti sebuah kotak berukuran 23 x 22 x 31 cm, amplop ukuran 15 x 7 cm dan kartu pesan ukuran 9 x 6 cm. kartu pesan dalam media KOKAMI berjumlah 38 (boleh kurang atau lebih) diantaranya terdapat perintah, petunjuk, pertanyaan, dan pemahaman gambar. Kartu pesan merupakan komponen yang paling penting dalam permainan ini karena arah kegiatan belajar mengajar tertuang di dalamnya. Agar permainan menjadi lebih menarik, maka kartu-kartu

²⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi...*, 67-69.

pesan dirancang bervariasi dalam bentuk perintah atau bentuk lainnya.”²⁶ Untuk melakukan pembelajaran menggunakan media KOKAMI tersebut maka perlu mempersiapkan perlengkapan yang matang agar pembelajaran tercapai sesuai tujuan yang diinginkan.

Dalam media KOKAMI ini, pada kartu pesan terdapat skor yang diperoleh jika suatu kelompok mampu menyelesaikan dengan benar soal tersebut dengan anggota kelompoknya. Penambahan atau pengurangan skor yang diperoleh oleh masing-masing kelompok akan dicatat oleh guru pada tabel skor yang terdapat di papan tulis. Cara permainan media KOKAMI yaitu :

- 1) Setiap kelompok terdiri dari 4-5 anak. Media KOKAMI diletakkan di meja depan
- 2) Setiap kelompok memilih ketua kelompoknya. Bisa ditentukan bersama dengan guru atau memilih sendiri
- 3) Selama permainan berlangsung, ketua dibantu sepenuhnya oleh anggota
- 4) Ketua kelompok bertugas mengambil satu amplop dari dalam kotak secara acak dan tidak boleh dilihat, setelah itu membacakan soal dan skor yang terdapat dalam kartu yang ada di dalam amplop (boleh dibacakan anggota yang lain juga)
- 5) Anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan soal yang dibacakan dengan cara diskusi
- 6) Kelompok yang lain berhak menyelesaikan soal yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok, kelompok yang berhasil menyelesaikan tugas dari kelompok lain akan mendapatkan skor tambahan
- 7) Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan mendapatkan bonus berupa bintang penghargaan

²⁶Putri Eka Kurniasari Widodo & Suprayitno, “Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo”, *JPGSD*, Vol. 05 no. 03 (2017), 1076.

- 8) Kelompok yang mendapatkan skor terendah akan diberikan sanksi.²⁷

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar atau *achievement* adalah realisasi atau pemekaran dari kecakapan potensi atau kapasitas yang dimiliki seseorang.²⁸ Hasil belajar mempunyai makna perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil belajar tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.²⁹

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. “Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, Teknik, fisik, social, manajerial, dan intelektual.”³⁰ Berdasarkan kutipan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya proses belajar

²⁷Putri Eka Kurniasari Widodo & Suprayitno, “Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo”, *JPGSD*, Vol. 05 no. 03 (2017), 1077.

²⁸Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 2017), 79.

²⁹Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Edisi Revisi*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2015), 5.

³⁰Daryanto dan Mulyo Rahardjo, *Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta : Penerbit Gava Media, 2012), 27.

ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif maupun psikomotorik. Proses perubahan dapat terjadi dari yang paling sederhana sampai pada yang kompleks.

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan lebih. Jadi, dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.³¹

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gestalt, belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa dalam arti kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan dan keluarga.³²

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yakni :

1) Faktor Internal (faktor dari dalam siswa)

Berkaitan dengan kondisi internal, yang muncul dari dalam peserta didik, diantaranya : jasmaniah, psikologis, dan kelelahan.³³ Pertama, jasmaniah berkaitan dengan kondisi fisik atau kesehatan siswa. Kedua, psikologis berkaitan dengan

³¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2010), 42.

³² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan...*, 12.

³³ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan...*, 83.

minat, perhatian dan kesiapan peserta didik. Dan yang terakhir adalah kelelahan.

Aminuddin Arsyad pernah mengatakan “pancaindra merupakan pintu gerbang ilmu pengetahuan (*five Senses are the golden gate of knowledge*). Artinya, kondisi pancaindra tersebut akan memberikan pengaruh pada proses dan hasil belajar. Dengan memahami kelebihan dan kelemahan pancaindra dalam memperoleh pengetahuan atau pengalaman akan mempermudah dalam memilih dan menentukan jenis rangsangan atau stimuli dalam proses belajar.”³⁴

2) Faktor Eksternal (faktor dari luar siswa)

Yaitu unsur lingkungan luar dari peserta didik. Kondisi keluarga rumah, keadaan sekolah, dan kondisi masyarakat sekitar rumah dan sekolah akan berpengaruh terhadap konsentrasi dan kesiapan peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar.³⁵ Keadaan keluarga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.³⁶

3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*)

Disini pendekatan belajar juga berpengaruh terhadap taraf keberhasilan proses belajar siswa tersebut. Seorang siswa yang terbiasa mengaplikasikan pendekatan belajar *deep* misalnya, mungkin sekali berpeluang untuk meraih prestasi belajar yang bermutu daripada siswa yang menggunakan pendekatan belajar *surface* atau *reproductive*.³⁷

³⁴ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah...*, 26.

³⁵ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan...*, 84.

³⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan...*, 12.

³⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013),

Jadi, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri atas tiga faktor yakni faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal meliputi keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa. Faktor eksternal meliputi kondisi lingkungan di sekitar siswa, sedangkan faktor pendekatan belajar meliputi jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

4. Aqidah Akhlak

a. Pengertian Aqidah Akhlak
 b. Kata aqidah berasal dari Bahasa arab yaitu dari kata (الْعُقْدُ) yang berarti ikatan, (التَّوَسُّؤُ) yang berarti “kepercayaan atau keyakinan” yang kuat, (الْإِحْكَامُ) yang artinya mengokohkan (menetapkan), dan (الرَّيْطُ بِمُؤَدَّةٍ) yang berarti mengikat dengan kuat. Sedangkan menurut istilah aqidah adalah iman yang teguh dan pasti, yang tidak ada keraguan sedikit pun bagi orang yang meyakinkannya.³⁸ Akhlak merupakan bentuk jamak dari kata *khuluk*, berasal dari Bahasa Arab yang berarti perangai, tingkah laku, atau tabiat. Sedangkan definisi akhlak secara istilah berarti tingkah laku seseorang yang didorong oleh suatu keinginan secara sadar untuk melakukan suatu perbuatan yang baik tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan terlebih dahulu.³⁹ Jadi dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa aqidah akhlak adalah upaya sadar atau meyakini tanpa ada keraguan dalam mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani Allah SWT dan meralisasikan dalam perilaku yang baik tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan terlebih dahulu.

³⁸Muh. Aroruddin Al Jumhuri, *Belajar Aqidah Akhlak : Sebuah Ulasan Ringkasan Tentang Asas Tauhid dan Akhlak Islamiyah*, (Yogyakarta : Grup Penerbitan CV Budi Utama, 2015), 10.

³⁹Muh. Aroruddin Al Jumhuri, *Belajar Aqidah Akhlak : Sebuah Ulasan Ringkasan Tentang Asas Tauhid dan Akhlak Islamiyah*, (Yogyakarta : Grup Penerbitan CV Budi Utama, 2015), 14.

c. Tujuan Aqidah Akhlak

Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang mempelajari tentang rukun iman yang dikaitkan dengan pengenalan dan penghayatan terhadap asmaul husna, serta penciptaan keteladanan dalam mengamalkan akhlak terpuji melalui pemberian contoh-contoh perilaku dan cara mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Secara substansial mata pelajaran aqidah akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mempraktikkan *al-akhlakul karimah* dan adab islami dalam kehidupan sehari-hari sebagai manifestasi dari keimanannya kepada Allah, malaikat-malaikatNya, kitab-kitabNya, rasul-rasulNya, hari akhir, serta Qada dan Qadar.⁴⁰ Akhlakul karimah sangat penting untuk dipraktekkan dan dibiasakan siswa sejak dini dalam kehidupan sehari-harinya, terutama dalam menghindari dampak negatif di era globalisasi yang sekarang ini.

Mata pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk membekali siswa agar dapat :

- 1) Menumbuhkembangkan aqidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman siswa tentang tentang aqidah islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
- 2) Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari baik dalam kehidupan individu

⁴⁰Nur Faizah, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Pokok Membiasakan Sikap Dermawan Melalui Metode Sosiodrama Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Desa Kedung Malang Wonotunggal Batang Kelas V Tahun Ajaran 2009/2010, (Thesis, IAIN Walisongo, 2010) diakses pada tanggal 02 November 2020. <http://eprints.walisongo.ac.id>

maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai aqidah islam.⁴¹

d. Ruang Lingkup Aqidah Akhlak

Ruang lingkup aqidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah meliputi sebagai berikut :

1) Aspek aqidah

Dalam pembelajaran atau Pendidikan aqidah maka perlu memperhatikan aspek-aspek aqidah, yakni :

- a) Kalimat *thayyibah* sebagai materi pembiasaan, meliputi: “*Laa ilaaha illallaah, basmalah, alhamdulillah, Allahu Akbar, ta,awudz, masyaAllah, assalamu’alaikum, salawat, tarji’, laa haula wala quwwata illaallah, dan istighfar*”.
- b) Al-asma’ al-husna sebagai materi pembiasaan, meliputi: “*al-ahad, al-Hhaliq, ar-Rahmaan, ar-Rahim, as-Samai’, ar-Razzaaq, al-Mughnii, al-Hamid, asy-Syakuur, al-Qudduus, ash-Shamad, al-Muhaimin, al-Azhiim, al-Kariim, al-Kabiir, al-Malik, al-Baathiin, al-Walii, al-Mujiib, al-Wahhaab, al-’Aliim, azh-Zhaahiiir, ar-Rasyiid, al-Haadi, as-Salaam, al-Mu.min, al-Latiif, al-Baaqi, al-Bashiir, al-Muhyi, al-Mumiit, al-Qawii, al-Hakiim, al-Jabbaar, al-Mushawwir, al-Qadiir, al-Ghafuur, al-Afuww, ash-Shabuur, dan al-Haliim*”.
- c) Iman kepada Allah dengan pembuktian sederhana melalui kalimat *Thayyibah*, al-asma’ dan pengenalan terhadap shalat lima waktu sebagai manifestasi iman kepada Allah.
- d) Meyakini rukun iman (iman kepada Allah, Malaikat, Kitab, Rasul, dan Hari akhir serta *Qada dan Qadar Allah*)

⁴¹Nur Faizah, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Pokok Membiasakan Sikap Dermawan Melalui Metode Sosiodrama Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Desa Kedung Malang Wonotunggal Batang Kelas V Tahun Ajaran 2009/2010, (Thesis, IAIN Walisongo, 2010) diakses pada tanggal 02 November 2020. <http://eprints.walisongo.ac.id>

- 2) Aspek akhlak
 - a) Pembiasaan akhlak *karimah (mahmudah)* secara berurutan disajikan pada tiap semester dan jenjang kelas, yaitu : disiplin, hidup bersih, ramah, sopan-santun, syukur nikmat, hidup sederhana, rendah hati, jujur, rajin, percaya diri, kasih sayang, taat, rukun, tolong-menolong, hormat, dan patuh, sidik, amanah, tabligh, *fathanah*, tanggung jawab, adil, bijaksana, teguh pendirian, dermawan, optimis, qana'ah, dan tawakal.
 - b) Menghindari akhlak tercela (*madzmunah*) secara berurutan disajikan pada tiap semester dan jenjang kelas, yaitu : hidup kotor, berbicara jorok/kotor, bohong, sombong, malas, durhaka, khianat, iri, dengki, membangkang, munafik, hasud, kikir, serakah, pesimis, putus asa, marah, fasik, dan murtad.
- 3) Aspek adab islami
 - a) Adab terhadap diri sendiri, yaitu adab mandi, tidur, buang air kecil/besar, berbicara, meludah, berpakaian, makan, minum, bersin, belajar, dan bermain.
 - b) Adab terhadap Allah, yaitu : adab di masjid, mengaji, dan beribadah.
 - c) Adab kepada sesama, yaitu : kepada orang tua, saudara, guru, teman, dan tetangga.
 - d) Adab terhadap lingkungan, yaitu : kepada binatang dan tumbuhan, di tempat umum, dan di jalan.
- 4) Adab kisah teladan, meliputi : kisah Nabi Ibrahim mencari Tuhan, Nabi Sulaiman dengan tantara sumut, masa kecil Nabi Muhammad SAW, masa remaja Nabi Muhammad SAW, Nabi Ismail, Kan'an, kelicikan saudara-saudara Nabi Yusuf AS, Tsa'labah, Masithah, Ulul Azmi, Abu Lahab, Qarun, Nabi Sulaiman dan umatnya, Ashabul Kahfi, Nabi Yunus dan Nabi Ayub, Materi kisah-kisah teladan ini disajikan sebagai penguat terhadap isi materi, yaitu aqidah dan akhlak, sehingga tidak ditampilkan dalam

standar kompetensi, tetapi disampaikan dalam kompetensi dasar dan indikator.⁴²

5. Materi Indahnya Kalimat Tayyibah (Assalamu'alaikum)

Kalimat salam dalam ajaran islam sudah sangat kita kenal, di mana saja dan kapan saja kita menyaksikan orang mengucapkan salam dan menjawab salam. Lafal **السَّلَامُ عَلَيْكُمْ** mengandung arti semoga keselamatan dan kasih sayang Allah SWT serta kebaikan terlimpah kepada kalian. Secara bahasa, salam berarti keselamatan, kedamaian, ketentraman, dan keamanan. Oleh karena itu, dianjurkan untuk menjawab salam yang lengkap walaupun teman yang memberikan salam tidak lengkap. Menjawab secara lengkap merupakan kewajiban dan penghormatan kepada teman yang memberikan salam.

Allah SWT berfirman dalam al-Qur'an Surah An-Nisa ayat 86:

وَإِذَا حُيِّتُمْ

بِتَحِيَّةٍ فَحَيُّوْا بِأَحْسَنِ مَا سَمِعْتُمْ بِهَا أَوْ كِدُّوْهَا وَإِنَّا لِلَّهِكَانَعَلَكُلِّشَيْءٍ حَسِيْبًا

Artinya:

“Dan apabila kamu dihormati dengan suatu (salam) penghormatan, maka balaslah penghormatan itu dengan yang lebih baik atau balaslah (penghormatan yang sependam) dengarnya. Sungguh Allah SWT memperhitungkan segala sesuatu.” (QS. An-Nisa (4): 86)

Salam mengandung do'a keselamatan bagi setiap orang yang menerima dan mengucapkannya. Bagaimana hukumnya mengucapkan salam? Hukum memulai mengucapkan salam adalah sunnah, sedangkan hukum membalas asalam adalah wajib.

Ketika kita berjumpa dengan orang lain, maka kita dianjurkan untuk saling mengucapkan salam, baik terhadap

⁴²Nur Faizah, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Pokok Membiasakan Sikap Dermawan Melalui Metode Sosiodrama Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Desa Kedung Malang Wonotunggal Batang Kelas V Tahun Ajaran 2009/2010, (Thesis, IAIN Walisongo, 2010) diakses pada tanggal 02 November 2020. <http://eprints.walisongo.ac.id>

orang yang kita kenal atau tidak. Mengucapkan salam ini termasuk amalan yang sangat dianjurkan dalam islam, bahkan termasuk tanda keimanan dan kecintaan kita kepada sesama muslim. Waktu saat mengucapkan salam apabila kalian:

- Setiap kali bertemu
- Bertamu kerumah teman
- Memulai pertemuan, ceramah, atau pidato
- Berpisah setelah bertemu.

Rasulullah SAW, menyuruh kita untuk mengucapkan salam kepada semua orang. Karena dengan mengucapkan salam dapat terwujud rasa persatuan dan kesatuan, yang artinya kalian telah saling mendo'akan satu sama lain, menghilangkan rasa egoism dan membanggakan diri dari orang lain. Keutamaan mengucapkan salam yaitu sebagai berikut:

- Merupakan sapaan resmi para malaikat, para nabi atau rasul, dan penghuni surga
- Sebagai sarana untuk mengikat persaudaraan
- Memperkuat jalinan silaturahmi di antara kita, menumbuhkan rasa saling mencintai di antara kaum muslimin
- Mendapatkan pahala karena termasuk perbuatan terpuji.⁴³

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, adapun yang relevan dengan judul ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Eka Kurniasari Widodo & Suprayitno, PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya dengan judul “*Pengaruh Media KOKAMI terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo*”. Jurnal tersebut disimpulkan bahwa “hasil penelitian yang didapatkan adalah *hitung* bernilai 4,19 yang

⁴³Kementrian Agama Republik Indonesia, *Buku Siswa Akidah Akhlak Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, 2019), 90-91.

berarti $t_{hitung} (4,19) > t_{tabel} (2,00)$ pada taraf signifikan 5%, maka terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media KOKAMI terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo.⁴⁴ Berdasarkan penelitian diatas, perbedaan dari jurnal tersebut dengan peneliti yaitu, putri Eka Kurniasari Widodo & Suprayitno terletak pada lokasi yang diteliti, kelas yang diteliti, dan mata pelajaran yang diteliti. Putri Eka Kurniasari Widodo melakukan penelitian di SDN Sambibulu Sidoarjo, kelas V, mata pelajaran Ips. Sedangkan peneliti melakukan penelitian di MI NU Salafiyah Wedung Demak, kelas IV, mata pelajaran Aqidah Akhlak. Persamaan dari penelitian diatas dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan media KOKAMI (kotak kartu misterius)”.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Kristina Mudali Marga, dkk., Universitas Muhammadiyah Mataram dengan judul “*Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Keterampilan Berfikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018*”. Jurnal tersebut disimpulkan “bahwa pada uji normalitasnya pre test diperoleh $\chi^2_{hitung} = 1,096$ dengan $\chi^2_{tabel} = 11,07$ sedangkan data post test di peroleh $\chi^2_{hitung} = 10,14$ dengan $\chi^2_{tabel} = 11,07$ ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$) maka data dinyatakan terdistribusi normal pada taraf signifikan 5%. Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} = 14,6$ dan $t_{tabel} = 2,03$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$) menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima dinyatakan ada perbedaan keterampilan berfikir kritis dan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diajarkan menggunakan media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius). Berdasarkan beberapa analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan berfikir kritis IPA

⁴⁴Putri Eka Kurniasari Widodo & Suprayitno, “Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo”, *JPGSD*, Vol. 05 no. 03 (2017).

Fisika siswa S,P Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018.⁴⁵ Perbedaan dari penelitian diatas dengan peneliti terletak pada lokasi yang diteliti, kelas yang diteliti, mata pelajaran yang diteliti, dan jenis penelitiannya. Kristina Mudali Marga, dkk., melakukan penelitian di SMP Negeri 19 Mataram, kelas VIII, mata pelajaran IPA Fisika, dan jenis penelitian pre-eksperimen. Sedangkan peneliti malakukan penelitian di MI NU Salafiyah Wedung Demak, kelas IV, mata pelajaran Aqidah Akhlak, dan jenis penelitian eksperimen. Persamaan dari penelitian diatas dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan media KOKAMI (kotak kartu misterius)”.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Febriana Istiqomah, dkk., Universitas Negeri Semarang dengan judul “*Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif dan Aktivitas Belajar Tema Bahan Kimia*”. Jurnal tersebut disimpulkan bahwa “hasil uji perbedaan rata-rata keterampilan berfikir kreatif diperoleh $t_{hitung}= 3,853$ sedangkan $t_{tabel}= 1,671$ sehingga rata-rata nilai keterampilan berfikir kreatif kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Perbedaan rata-rata aktivitas belajar didapatkan hasil $t_{hitung}= 3,937$ sedangkan $t_{tabel}= 1,671$ sehingga nilai aktivitas belajar kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Media KOKAMI berpengaruh kuat terhadap keterampilan berfikir kreatif dengan $rb= 0,632$ dan media KOKAMI berpengaruh sedang terhadap aktivitas belajar dengan $rb= 0,522$.”⁴⁶ Perbedaan dari penelitian diatas dengan peneliti terletak pada lokasi yang diteliti, kelas yang diteliti, dan mata pelajaran yang diteliti. Febriana Istiqomah, dkk., melakukan penelitian di SMP N 32 Semarang, kelas VIII, dan mata pelajaran IPA Kimia. Sedangkan peneliti malakukan penelitian di MI NU Salafiyah Kenduren

⁴⁵Kristina Mudali Marga, dkk., “Pengaruh Media Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018”, Universitas Muhammadiyah Mataram, Vol. 4 no. 2, (2018).

⁴⁶Febriana Istiqomah, dkk., Pengaruh Media Kokami Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif dan Aktivitas Belajar Tema Bahan Kimia”. *Unnes Science Education Journal* 5 (2) (2016).

Wedung Demak, kelas IV, mata pelajaran Aqidah Akhlak, dan jenis penelitian eksperimen. Persamaan dari penelitian diatas dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan media KOKAMI (kotak kartu misterius)”.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁴⁷ Pada kerangka berfikir ini nantinya akan membantu peneliti untuk menentukan alur dari penelitiannya. Sehingga peneliti lebih mudah dalam melakukan penelitiannya secara sistematis, untuk mendapatkan hasil yang terbaik.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Dimana variabel bebas pada penelitian ini adalah media pembelajaran KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar Aqidah Akhlak. Hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat bisa dilihat pada skema gambar di bawah ini :

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir



D. Hipotesis

Hipotesis ialah jawaban sementara terhadap rumusan penelitian, dimana rumusan masalah penelitian ini telah ditanyakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap

⁴⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2015), 91.

rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris dan data.⁴⁸

Secara umum hipotesis dinyatakan dalam dua bentuk, yaitu hipotesis yang dinyatakan tidak adanya pengaruh antara variabel yang di permasalahan (biasanya dilambangkan dengan H_0) dan suatu hipotesis yang dinyatakan adanya pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat yang biasa dilambangkan dengan H_a .

Berdasarkan uraian pada teori dan kerangka berfikir diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Perencanaan penggunaan media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas IV MI NU Salafiyah Kenduren Wedung Demak berjalan kondusif, afektif, dan menyenangkan.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas IV MI NU Salafiyah Kenduren Wedung Demak.
3. Ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa tidak mendapatkan perlakuan atau tanpa menggunakan media dengan setelah mendapatkan perlakuan atau menggunakan media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius).

⁴⁸Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan..., 96.