

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **3.2.1 Teori Belajar Konstruktivisme**

Teori belajar belajar secara sederhana merupakan sebuah pembentukan interaksi pembelajaran, dengan teori belajar di harapkan dapat membantu penggunaan model, pendekatan, metodologi, atau media yang digunakan dalam pembelajaran, Dalam riset ini, peneliti mengambil teori belajar konstruktivisme. Budiningsih (2015:81) memaparkan bahwa teori belajar konstruktivisme merupakan suatu strategi pembelajaran yang mengikutsertakan siswa untuk secara efektif membangun wawasannya sendiri dengan memanfaatkan informasi yang selama ini ada dalam dirinya.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori belajar konstruktivisme, yang sepenuhnya tepat untuk diterapkan sebagai alasan untuk kegiatan pembelajaran dengan mengikutsertakan siswa untuk menciptakan kembali informasi yang di peroleh.

Teori konstruktivisme merupakan suatu cara dalam pembelajaran dimana siswa dilibatkan dalam interaksi pembelajaran sehingga siswa lebih dinamis. Kusnandar (2013:311) menjelaskan bahwa konstruktivisme adalah suatu landasan berpikir dari pembelajaran berdasarkan pada konteks dimana menyatakan bahwa informasi adalah pertemuan individu yang dikerjakan oleh orang-orang secara bertahap, kemudian, hasilnya diciptkan melalui pengaturan yang tidak tiba-tiba serta eksklusif. Sementara itu Suyono (2013:105) memaparkan bahwa konstruktivisme adalah konsep pembelajaran dimana dilaksanakan atas asumsi bahwa dengan menggambarkan pengetahuan suatu individu untuk membangun pengetahuan interpretasi kita tentang lingkungan tempat kita hidup.

Bersumber dari pandangan para pakar sebelumnya, peneliti merumuskan bahwa teori konstruktivisme yaitu suatu usaha untuk menciptakan tatanan kehidupan baru serta menjadi dasar dari pemikiran pembelajaran kontekstual, dimana pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit kemudian hasilnya dikembangkan melalui konteks yang tidak tiba-tiba serta eksklusif.

Dalam teori ini memiliki beberapa karakteristik seperti yang di paparkan oleh suyuno (2013:106) adapun ciri-ciri pembelajaran konstruktivisme adalah sebagai berikut:

1. siswa memiliki tujuan sehingga tidak di pandang sebagai sesuatu yang pasif.
2. Proses kontribusi siswa dalam pembelajaran harus di pertimbangkan seideal mungkin.
3. Pengetahuan dibangun oleh personal dan bukan sesuatu yang datang dari luar.
4. Pembelajaran bukanlah transmisi pengetahuan, melainkan melibatkan pengaturan situasi lingkungan.
5. Kurikulum bukanlah sekedar hal yang di pelajari, melainkan seperangkat pembelajaran, materi, dan referensi belajar.

## **2.1.2 Media Pembelajaran**

### **2.1.2.1 Pengertian media pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Indonesia berasal dari kata medium yang dapat diartikan sebagai antara atau sedang (Noor, 2021:1-3) media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirim pesan yang disampaikan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan untuk siswa dalam

belajar sehingga dapat memberikan dampak yang baik terhadap proses pembelajaran.

Selain pendapat di atas ada beberapa pendapat mengenai pengertian media yang di kutip dalam (Susanto & Akmal, 2019:14) adalah sebagai berikut:

1. Menurut Gagne (1970) bahwa media merupakan berbagai jenis komponen yang merangsang peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran.
2. Suparman (1977) berpendapat bahwa media merupakan alat bantu atau sarana sebagai penyalur informasi dari pengirim ke penerima
3. AECT (*Association of Education and Communication Technologi*, 1997) bahwa media merupakan bentuk saluran untuk menyampaikan informasi
4. NEA (*National Education Association*) bahwa media adalah segala benda yang di dengar, dilihat, dibaca atau dibicarakan dengan benda yang digunakan dalam kegiatan tersebut.

Menurut Gerlac dan Ely (1970) mengatakan bahwa media terdiri dari beberapa unsur yaitu manusia, materi, kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Hasnida, 2014:23)

Dari pengertian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang terdapat unsur manusia materi benda yang berbentuk visual atau audio visual untuk memberikan pesan kepada siswa dari pendidiks dalam suatu proses pembelajaran.

### **2.1.2.2 Fungsi media pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran menurut (Riyana, 2012:13-14) adalah sebagai berikut:

1. Memperjelas informasi atau pesan supaya tidak verbalitas
2. Mengatasi terjadinya permasalahan seperti keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
3. Memberikan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
4. Memberikan impuls atau rangsangan yang setara, menganalogikan pengalaman dan menumbuhkan persepsi yang sama.

Jadi fungsi media pembelajaran adalah untuk membantu proses pembelajaran supaya lebih efektif dengan menggunakan media pembelajaran baik berupa media visual yang akan memberikan rangsangan belajar dan mengarahkan siswa untuk tetap berkonsentrasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

### **2.1.2.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Menurut (Purba&Dkk, 2020:10) media berdasarkan trik atau teknik pemakaiannya terjadi menjadi dua bagian yaitu:

1. Media yang tidak dapat diatur seperti gambar, foto, grafis, lukisan, radio dan sebagainya.
2. Media yang dapat diatur seperti film, slide, atrip, dan transparansi.

Jenis-jenis media yang bervariasi akan memberikan rangsangan yang baik terhadap peserta

didik, menurut taksonomi Bretz ada 8 jenis media, yaitu sebagai berikut:

- a) Media audiovisual gerak
- b) Media audiovisual diam
- c) Media audiovisual semi gerak
- d) Media visual gerak
- e) Media visual diam
- f) Media audio
- g) Media cetak ( Janlinus & Ambiyar,2016:11)

Dari kedua pendapat di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa jenis media yang mendukung penelitian ini adalah media visual diam yang dimana bias dilihat oleh panca indra dan tidak bergerak, sedangkan media berbasis mahluk hidup adalah media yang dibantu pembuatannya oleh manusia. Dua jenis media ini sesuai dengan media pembelajaran Kokami

### **2.1.3 Kotak Kartu Misterius (Kokami)**

#### **2.1.3.1. Pengertian Media Kokami**

Media kokami atau kotak kartu misterius adalah media yang sederhana. Untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media ini guru hanya perlu menyiapkan sebuah wadah (kotak) yang di dalamnya akan di isi amplop-amplop. Di dalam amplop tersebut terdapat kartu pesan dengan berbagai macam warna yang berisi pertanyaan, perintah, dan pemahaman gambar tentang materi pelajaran yang di pelajari.

Kokami diperkenalkan oleh abdul kadir, dengan media ini beliau meraih juara 2 lomba kreatifitas guru tingkat SMP tahun 2003 yang diselenggarakan oleh Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) permainan ini menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian siswa selain itu untuk

menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berkesan (Rini Budiharti, 2010).

Salah satu media pembelajaran yang dapat membangkitkan keinginan dan rangsangan kegiatan belajar adalah penggunaan media Kokami (Kotak Karu Misterius). Kokami merupakan bagian dari metode permainan yang menggunakan Kotak dan Kartu sebagai medianya. Media Kokami merupakan gabungan antara permainan dengan media. Permainan ini mempunyai kelebihan yaitu menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan merangsang minat dan perhatian siswa. Peran guru di dalam kelas adalah sebagai fasilitator menyiapkan sebuah kotak yang di dalamnya berisi masalah-masalah terkait dengan materi yang akan dipelajari.

Hal yang perlu disiapkan dalam media Kokami adalah kotak dan kartu pesan. Kartu pesan tersebut berisi materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa, kemudian diformulasikan dalam bentuk perintah, petunjuk, pertanyaan, pemahaman gambar, bonus, dan sanksi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bahan yang mudah didapatkan. Menggunakan kardus bekas dan kotak sepatu yang tidak digunakan lagi dengan desain yang dibuat menarik. Kartu pesan ini merupakan komponen yang paling penting dalam permainan ini karena arah kegiatan belajar mengajar tertuang didalamnya.

#### **2.1.3.2 Aturan dalam Penggunaan Media Pembelajaran Kokami**

Media Kokami memiliki beberapa peraturan sebagai berikut:

1. Masing-masing kelompok terdiri dari 6-8 siswa. Tiap kelompok duduk menghadap papan tulis. Media Kokami dan kelengkapannya diletakkan di depan papan tulis di atas meja,

sedangkan papan tulis guru sudah menyiapkan sebuah tabel skor.

2. Anggota setiap kelompok diwakili seorang yang dipilih oleh guru bersama-sama siswa.
3. Seluruh permainan berlangsung, ketua dibantu sepenuhnya oleh anggota.
4. Ketua kelompok selain bertugas mengambil satu amplop dari dalam Kokami secara acak dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi amplop dengan kertas dan harus diperhatikan oleh semua anggota.
5. Anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan kartu tersebut.
6. Kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.
7. Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan berhak mendapatkan kartu (sticker) senyum.
8. Kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan mendapatkan sanksi. Sanksi yang didapat berupa kartu (sticker) sedih dan kalimat penyemangat (Rini Budiharti, 2010). Dengan ketersediaan media Kokami sebagai media pembelajaran, diharapkan dapat memberikan pengaruh besar dalam proses belajar-mengajar. Media kokami yang digunakan peneliti yaitu berupa kartu pesan yang berisikan materi serta pertanyaan mengenai materi kerajaan Islam di Indonesia. Dengan media kokami belajar sambil bermain membuat siswa semangat untuk belajar dan siswa juga dapat memahami materi.

### 2.1.3.3 Kelebihan dan kekurangan Media Kokami

Kokami merupakan bagian dari multimedia pengalaman terlibat karena Kokami disajikan dalam bentuk permainan dengan suasana yang menuntut keaktifan siswanya. Media yang disajikan dalam bentuk permainan ini mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:

1. Siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang konsep meliputi kaidah-kaidah ada (psinsip)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 berprestasi dan berkreasi secara actual (Munandi, 2010, hlm. 166).

Selain kelebihan diatas, media yang disajikan dalam bentuk permainan juga memiliki kelemahan, diantaranya: siswa lebih tertarik pada permainannya daripada hasil yang ingin dicapai, siswa akan lupa waktu, dan memerlukan banyak persiapan

## 2.1.4 Hasil Belajar

### 2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Dimiyati dan Mudjiono 2013:3). Benjamin S. Bloom menyebutkan ada enam jenis perilaku ranah Kognitif, sebagai berikut:

a. Pengetahuan

Kecapaian ingatan yang telah dipelajari sebelumnya dan tersimpan dalam ingatan. Mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.

b. Pemahaman

Kemampuan untuk menangkap makna yang dipelajari dari proses pembelajaran

c. Penerapan

Kemampuan penerapan metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kaidah dan masalah nyata yang dihadapi.

d. Analisis

Analisis mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil

e. Sintesis

Mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program

f. Evaluasi

Mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya

kemampuan menilai hasil ulangan (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 26-27)

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut mencakup aspek Kognitif, Afektif, Psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi. Instrument yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek Kognitif dapat berupa test.

#### **2.1.4.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

- a. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang ketika mengikuti proses pembelajaran yang meliputi faktor jasmaniah dan psikologis.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor ini meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat (Sugihartono dkk, 2007:76-77)

## **2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan**

Penelitian ini dilakukan terhadap sumber-sumber relevan dalam penelitian yang dilakukan, sehingga penelitian yang baik membutuhkan sumber acuan yang dianggap relevan dengan apa yang diteliti untuk menemukan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan. Peneliti mengacu pada dua hasil penelitian terdahulu yang dianggap relevan pada penelitian ini.

**Pertama** yaitu penelitian yang dilakukan oleh Desti Prastikawati dkk. Program Studi Pendidikan Fisika STKIP Nurul Huda 2020 dengan judul yang diangkat yaitu “Model pembelajaran STAD melalui media pembelajaran kotak kartu misteri (Kokami) penerapan terhadap hasil belajar fisika SMP materi usaha dan pesawat sederhana” Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. isi penelitian ini menjabarkan bahwa Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen

sebesar 38 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 37. Sedangkan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 75 dan kelas kontrol sebesar 63. Hasil rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran STAD melalui media kokami dengan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model konvensional. Hal itu dapat dilihat dari thitung yang lebih besar daripada nilai ttabel yaitu  $14,4 > 1,67$  yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. persamaan penelitian yang dilakukan oleh Desti Prastikawati dkk dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terletak pada metode yang digunakan sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian yang dilakukan oleh Desti Prastikawati terletak pada wilayah penelitian dan waktu penelitian.

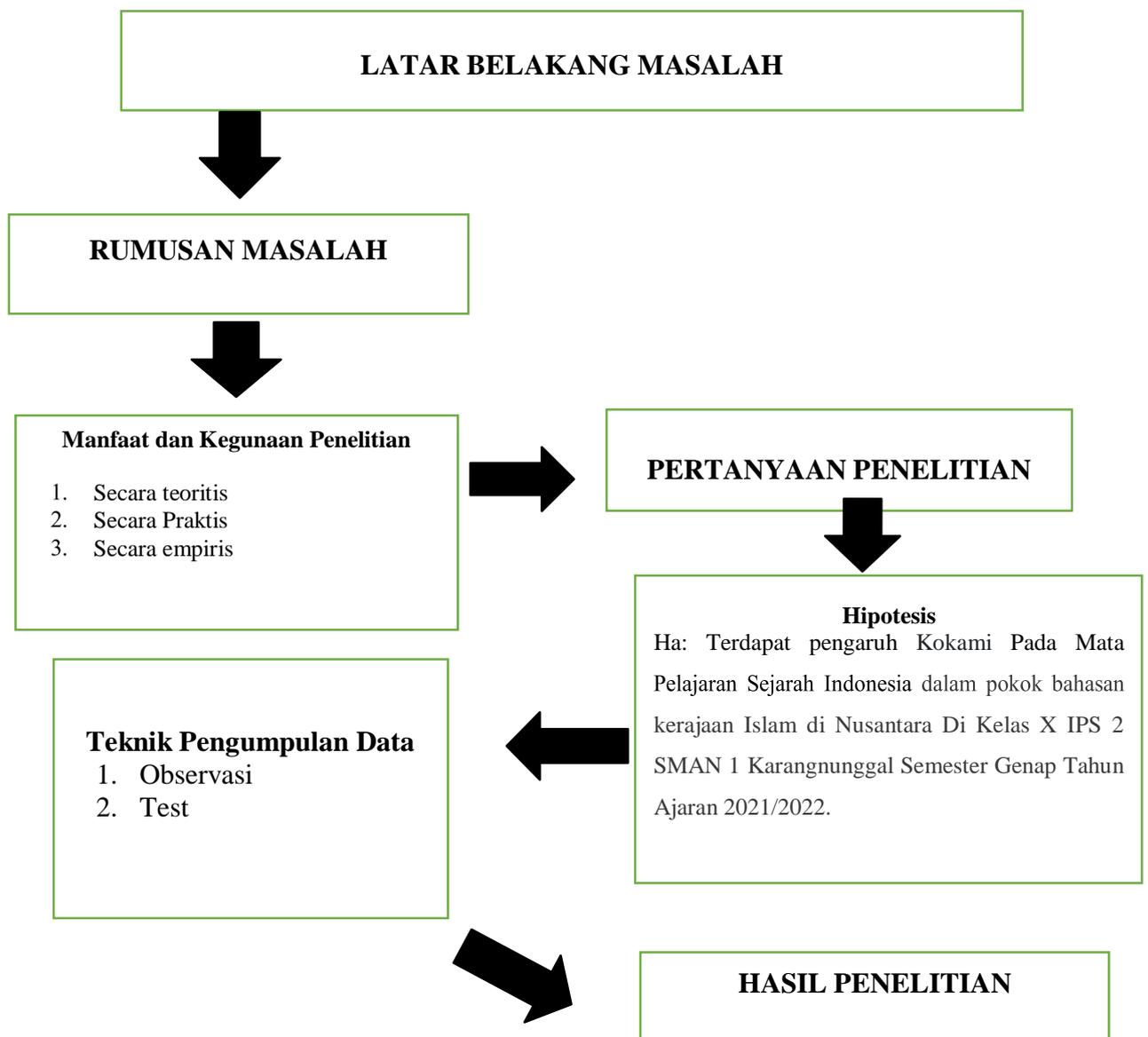
**Penelitian yang ke dua** merupakan penelitian yang dilakukan oleh Ika Agustiana Wulandari dkk Program Studi Pendidikan Kimia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, Banjarmasin pada tahun 2018 dengan judul yang diangkat yaitu Pengaruh Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Hukum-Hukum Dasar Kimia Di SMA NEGERI 12 Banjarmasin isi penelitian yang dilakukan oleh Ika Agustiana Wulandari dkk memaparkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran kokami terhadap hasil belajar. Persamaan penelitian ini dilakukan dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan Ika Agustiana Wulandari dkk dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terletak pada wilayah penelitian dan tempat penelitian.

**Penelitian yang ke 3** merupakan penelitian yang dilakukan oleh Yuli Rusiana yang berjudul Penggunaan Meida Kokami Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember 2014. Berdasarkan analisis data, aktivitas mendengarkan meningkat 23,68%, aktivitas diskusi meningkat 23,16%, dan aktivitas menyelesaikan soal meningkat 32,65%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I siswa

yang tuntas belajar sebanyak 22 anak (57,89%), dan pada siklus II siswa yang tuntas belajar sebanyak 35 anak (92,10 %). dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Media Kokami pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Taggul Kabupaten Jember dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan dalam penelitian yang di lakukan oleh Yuli Rusiana yaitu sama-sama meneliti variable Y sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Yuli Rusiana adalah Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari empat fase, yaitu perencanaan (planning), tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection).

### 2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual memungkinkan peneliti untuk menjelaskan tentang konsep dari suatu objek yang akan diteliti. Hamdi & Baharudin (2014:33) mengemukakan bahwa kerangka konseptual menguraikan konsep-konsep yang terdapat dalam asumsi teoritis dan hubungan antar konsep-konsep tersebut. Kerangka konseptual menjelaskan secara sistematis konsep-konsep dasar penelitian yang akan dilaksanakan. Kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat dilihat di bagan 2.3 sebagai berikut.



Bagan 2.3 Kerangka konseptual

## **2.4 Hipotesis penelitian dan pertanyaan penelitian**

### **2.4.1 Hipotesis Penelitian**

Sugiyono (2015:96) mengemukakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang sudah dijadikan sebagai pertanyaan. maka hipotesis penelitian ini sebagai berikut: “Media pembelajaran Kokami (Kotak kartu msiterius) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS 2 SMAN 1 Karangnunggal semester genap tahun pelajaran 2021/2022”.

Hipotesis uji atau hipotesis statistika dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_a$ : Terdapat pengaruh media kokami terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi kerajaan-kerajaan islam di nusantara di kelas X IPS 2 SMAN 1 Karangnunggal.

$H_o$ : Tidak terdapat pengaruh media kokami terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi kerajaan-kerajaan islam di nusantara di kelas X IPS 2 SMAN 1 Karangnunggal

### **2.4.2 Pertanyaan Penelitian**

Pertanyaan penelitian merupakan penegasan masalah sebagai turunan dari rumusan masalah, penjabaeanya sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perencanaan penggunaan media pembelajaran kokami kotak kartu misterius terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia dalam pokok bahasan kerajaan islam di nusantara di kelas X IPS 2 SMAN 1 K arangnunggal semester genap tahun ajaran 2021/2022?
2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterus) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia dalam pokok bahasan kerajaan islam di

Nusantara Di Kelas X IPS 2 SMAN 1 Karangnunggal Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022?

3. Apakah terdapat pengaruh setelah menggunakan media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterus) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia dalam pokok bahasan kerajaan Islam di Nusantara di Kelas X IPS 2 SMAN 1 Karangnunggal Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022?