

PENGARUH MEDIA AMPLOP MISTERIUS TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA MTs NEGERI 2 PROBOLINGGO

oleh

Umi Kulsum

Fakultas Tadris Umum, Universitas Islam Zainul Hasan
umiazcha@gmail.com

Feri Ferdiyanto

Fakultas Tadris Umum, Universitas Islam Zainul Hasan
feriferdiyanto99@gmail.com

Abstrak

Rendahnya hasil belajar siswa dapat berasal dari siswa, guru, motivasi yang rendah, sarana dan pra sarana yang kurang memadai, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, serta kurang bervariasinya metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran amplop misterius terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan Pre-Experiment Design dengan one group pretset-posttest. Sampel penelitian ini ialah siswa kelas VIII E di MTs Negeri 2 Probolinggo yang berjumlah 20 siswa. Analisis data menggunakan SPSS 22 yaitu analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji t paired/dependent. Hasil penelitian yang diperoleh dari data angket dan nilai pretest dan posttest siswa kelas VIII E MTs Negeri 2 Probolinggo menunjukkan ada perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar siswa antara sebelum menerima perlakuan dan setelah menerima perlakuan. Karena data motivasi belajar siswa nilai $t=52.838 > 2.02269$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_{a1} diterima. Dan pada nilai pretest-posttest nilai $t= 23.006 > 2.02269$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_{a2} diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran amplop misterius terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa.

Kata kunci: Pengaruh; Media Pembelajaran Amplop Misterius; Motivasi; Hasil Belajar

Abstract

Low student learning outcomes can come from students, teachers, low motivation, inadequate facilities and infrastructure, students being less active in the learning process, and a lack of variety in learning methods and learning media used by teachers. The aim of this research is to determine the effect of mysterious envelope learning media on student motivation and learning outcomes in social studies subjects. This research uses a preexperimental design with one group preset-

posttest. The sample for this research was class VIII E students at MTs Negeri 2 Probolinggo, totaling 20 students. Data analysis used SPSS 22, namely descriptive analysis, normality test, homogeneity test, paired/dependent t test. The research results obtained from questionnaire data and pretest and posttest scores for class VIII E MTs Negeri 2 Probolinggo students show that there are differences in learning motivation and student learning outcomes between before receiving treatment and after receiving treatment. Because the student learning motivation data has a value of $t=52.838 > 2.02269$, thus H_0 is rejected and H_{i1} is accepted. And in the pretest-posttest value, the value of $t = 23.006 > 2.02269$, thus H_0 is rejected and H_{i2} is accepted. So it can be concluded that there is an influence of the mysterious envelope learning media on students' motivation and social studies learning outcomes.

Keywords: *Effect, Mysterious envelope learning media, motivation, learning outcomes*

Pendahuluan

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang ada pada diri individu berkenaan dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Kegiatan belajar dapat dipandang dari dua sudut, yaitu sudut peserta didik dan sudut gurunya. Dari sudut peserta didik, kegiatan belajar merupakan aktivitas belajar untuk mencapai kompetensi. Dari sudut guru, belajar merupakan usaha atau merekayasa lingkungan untuk mendorong peserta didik agar melakukan aktivitas belajar (Barnawi & Mohammad Arifin, 2017). Dengan kata lain, belajar berkaitan erat dengan usaha atau rekayasa membelajarkan peserta didik. Rekayasa pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu tindakan untuk menerapkan kaidah-kaidah ilmu pembelajaran untuk mendorong peserta didik agar belajar. Penerapannya mencakup tahap perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Jadi kompetensi yang harus dimiliki guru sebagai perekayasa pembelajaran ialah mampu menyusun desain pembelajaran dan mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran. Desain pembelajaran disusun dengan memanfaatkan berbagai sumber dan media agar peserta didik mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Rendahnya hasil belajar siswa dapat berasal dari siswa, guru, motivasi yang rendah, sarana dan pra sarana yang kurang memadai, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, serta kurang bervariasinya metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru. Dimana peran guru sangat dominan dan tidak memberikan akses bagi siswa untuk berkembang secara mandiri sehingga siswa menjadi

bosan, kurang berminat dalam belajar dan tidak dapat menyerap materi pembelajaran dengan baik. proses belajar pada hakikatnya merupakan proses komunikasi mengajar. Kehadiran media mempunyai arti penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media pembelajaran merupakan bagian penting yang mampu membantu untuk menentukan kesuksesan belajar. Guru harus memiliki kemampuan mengajar yang baik yang dapat mengoperasikan media pembelajaran yang menarik dan berinovasi sehingga dapat membuat pembelajaran terpusat untuk mendorong siswa dalam belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi dan kemandirian dapat terwujud dengan sebaik-baiknya untuk mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang ideal adalah bagian dari kemampuan Metode pengajaran guru (pedagogik) yang tercantum pada Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru (Wijaya & Kanca, 2019).

Media adalah suatu bentuk alat penghubung informasi guna untuk belajar. Media dapat dikatakan menarik apabila dapat membangunkan dan menumbuhkan motivasi belajar siswa, sebagai perangsang siswa agar dapat belajar dengan giat dan penuh semangat serta siswa dapat tertarik dengan pembelajaran yang diberikan oleh tenaga pendidik. Pembelajaran merupakan sebuah penyampaian berbagai bentuk informasi dan kegiatan yang telah diarahkan untuk mempermudah suatu pencapaian yang disebut sebagai tujuan belajar yang diharapkan (Haryanto et al., 2015). Dalam proses belajar mengajar di kelas, tidak semua peserta didik mempunyai motivasi yang sama terhadap sesuatu bahan. Untuk bahan tertentu boleh jadi seorang peserta didik menyenangkannya, tetapi untuk bahan yang lain boleh jadi peserta didik tersebut tidak menyenangkannya. Ini merupakan masalah bagi guru dalam setiap kali mengadakan pertemuan. Guru selalu dihadapkan pada masalah motivasi. Guru selalu ingin memberikan motivasi terhadap siswanya yang kurang memperhatikan materi pelajaran yang diberikan. Perkembangan dalam pembelajaran keterampilan menulis narasi ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan Rahajeng Mustika (2017) tentang Efektifitas Penggunaan

Media Amplop Misterius Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Cerme Lor Gresik. Penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media amplop misteri terhadap menulis narasi. Sehingga menyarankan guru kelas dalam pembelajaran menulis narasi menggunakan media pembelajaran amplop misteri. Oleh karena itu peneliti mencoba menerapkan media amplop misterius dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pada tingkatan MTs. Hal ini juga yang menjadi pembeda dengan penelitian sebelumnya. Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah tersebut, maka di dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media amplop misterius terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas VIII. Manfaat dalam penulisan artikel ini ialah dapat dijadikan bahan referensi bagi kalangan guru dan juga peneliti yang mengangkat permasalahan yang sama dengan penelitian ini.

Media Amplop Misterius

Media amplop misterius dalam jenis pembuatannya tergolong dalam media sederhana, karena terbuat dari kertas manila dan kertas HVS berwarna berukuran A4. Kertas manila menjadi papan untuk tempelan amplop berukuran besar yang dibuat dari kertas HVS. Dalam pembuatan amplop, kertas HVS tidak perlu dipotong cukup dilipat sesuai kreasi guru. Amplop berjumlah 7 buah, yang mana 4 berisi materi dan 3 buah amplop berisi pertanyaan, hadiah dan hukuman. Amplop misterius yang berjumlah 4 buah tersebut berisikan materi pembelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa, diformasikan dalam bentuk perintah, petunjuk, pertanyaan, bonus dan sanksi (Dewi Yuliani: 2020). Aturan dalam pembelajaran ini adalah: 1. Guru menunjuk salah satu siswa maju kedepan kelas untuk membuka amplop misterius yang disiapkan guru. 2. Siswa yang mendapatkan kesempatan membuka amplop misterius, lalu membacakan pesan yang dibawa oleh amplop misterius tersebut dan membacakan isi kartu pesan kepada seluruh siswa lainnya. 3. Selanjutnya, guru dan siswa bersama-sama berdiskusi terkait pesan yang dibawa oleh amplop misterius. Kegiatan tersebut dilakukan

sampai semua isi amplop misterius selesai didiskusikan dan mencapai kesepakatan. 4. Setelah kegiatan diskusi dalam pemecahan isi amplop misterius. Guru membentuk siswa dalam 4 kelompok untuk berlanjut pada kegiatan permainan amplop misterius. 5. Pada kegiatan permainan amplop misterius, siswa diminta menyanyikan lagu daerah “Ampar-Ampar Pisang” dengan memegang stik secara bergilir. Manakala lagu berhenti dan stik berhenti pada salah satu siswa. Maka siswa tersebut yang mendapatkan kesempatan mengambil pertanyaan dalam amplop misterius mewakili kelompoknya. 6. Siswa yang berkesempatan tersebut diberi waktu satu menit untuk berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk menjawab pertanyaan yang diberikan amplop misterius. 7. Kelompok yang sudah mendapatkan kesempatan, sudah tidak diperbolehkan mengikuti permainan. 8. Kelompok yang menjawab dengan benar akan mendapatkan hadiah. Caranya ialah mengambil isi amplop misterius pada bagian hadiah. 9. Kelompok yang salah menjawab pertanyaan akan mendapatkan hukuman. Caranya sama dengan sebelumnya yaitu hukuman sesuai dengan isi amplop misterius. 10. Kegiatan tersebut berlanjut sampai semua kelompok mendapatkan kesempatan masing-masing.

Dengan digunakannya media tersebut dapat dimanfaatkan siswa dalam upaya menyerap materi pelajaran, juga dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya dapat mengubah atmosfer proses belajar mengajar yang dianggap menjemukan.

Motivasi Belajar IPS

Motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak, baik dalam diri maupun dari luar dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek itu dapat tercapai. Menumbuhkan motivasi bagi peserta didik sangat penting. Karena tanpa adanya motivasi, maka peserta didik tidak memiliki rasa, keinginan ataupun dorongan dalam mengikuti proses belajar sehingga sangat sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil Belajar IPS

Pada hakikatnya hasil belajar adalah perubahan tingkah laku setelah adanya proses belajar. Hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu dibagi dalam tiga domain: kognitif, afektif dan psikomotor (Purwanto, 2009). Hasil belajar dapat dilihat dari penguasaan peserta didik akan mata pelajaran yang ditempuhnya. Hasil belajar dapat berupa penilaian berupa angka sebagai indeks prestasi hasil penilaian memberikan informasi balik, baik peserta didik maupun guru. Informasi tersebut memberikan gambaran tentang keberhasilan. Kelemahan dalam hasil belajar ditafsirkan sebagai kurang tercapainya tujuan pengajaran. Dengan kata lain, ada sejumlah tujuan yang mungkin tidak tercapai atau kurang tercapai dari target yang direncanakan.

Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media amplop misterius terhadap motivasi dan hasil belajar siswa IPS di MTsN 2 Probolinggo. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2012: 107). Bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen pre-experimental dengan desain one grup pretest-posttest. Penelitian ini dilakukan selama tiga kali pertemuan. Selama penelitian yang dilakukan melakukan pre test, treatment dan post test. Pertemuan pertama melakukan pre test atau mengambil hasil belajar siswa sebelum Pengaruh Media Amplop Misterius Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa MTsN 2 Probolinggo diberikan perlakuan. Pertemuan kedua memberikan perlakuan pertama kepada siswa. Pertemuan ketiga memberi perlakuan dan mengambil hasil nilai post test setelah siswa diberikan perlakuan. Sampel

dalam penelitian ini ialah siswa kelas VIII E MTs Negeri 2 Probolinggo yang berjumlah 20 siswa.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran amplop misterius terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Data penelitian diperoleh dari angket, dan tes. Data tersebut terdiri dari data motivasi dan hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dan data motivasi dan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Dari hasil analisis data dan hasil pengujian uji t diketahui terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa antara sebelum diberikan perlakuan dan yang setelah diberikan perlakuan yaitu penggunaan media pembelajaran amplop misterius.

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS versi 22 pada uji hipotesis menggunakan Paired Samples Test. Pada kolom skor angket sebelum dan setelah diperoleh $t = 52.838$, $df = 39$, dan $\text{Sig. (2-tailed)} = 0.000$. berdasarkan output Paired Samples test, diketahui t hitung = 52.838 maka selanjutnya adalah mencari nilai t tabel, t tabel dicari berdasarkan nilai df (degree of freedom atau derajat kebebasan) dan nilai signifikan ($\alpha/2$). Dari output pada tabel diatas diketahui nilai df yaitu 39 dan nilai $0.05/2 = 0.025$. nilai tersebut kita gunakan sebagai acuan dasar dalam mencari t tabel pada distribusi t tabel statistik. Maka nilai t tabel yaitu 2.02269 . Karena $52.838 > 2.02269$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_{a1} diterima. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran amplop misterius terdapat pengaruh terhadap motivasi belajar siswa IPS kelas VIII E MTsN 2 Probolinggo. Selain dengan uji t perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa ditujukan pula perolehan data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah siswa mendapatkan perlakuan.

Tabel 1

Hasil Uji T Paired

Tabel Angket Motivasi Belajar Siswa

		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum – Setelah	95.1000	11.38330	1.79986	91.45944	98.74056	52.838	39	.000

Tabel 1

Hasil Uji T Paired

Tabel Pretest dan Posttest

		Paired Differences							Sig. (2-tailed)			
					95% Confidence Interval of the Difference							
											Mean	Std. Deviation
Pair 1	Pretest - Posttest	-70.27500	19.31916	3.05463	64.09643	76.45357	23.006	39	.000			

Sumber: Output SPSS versi 22

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS versi 22 pada uji hipotesis menggunakan Paired Samples Test. Pada kolom nilai pretest dan posttest diperoleh $t = 23.006$, $df = 39$, dan $\text{Sig. (2-tailed)} = 0.000$. berdasarkan output Paired Samples test, diketahui t hitung = 23.006 maka selanjutnya adalah mencari nilai t tabel, t tabel dicari berdasarkan nilai df (degree of freedom atau derajat kebebasan) dan nilai signifikan ($\alpha/2$). Dari output pada tabel diatas diketahui nilai df yaitu 39 dan nilai $0.05/2 = 0.025$. nilai tersebut kita gunakan sebagai acuan dasar dalam mencari t tabel pada distribusi t tabel statistik. Maka nilai t tabel yaitu 2.02269. Karena $23.006 > 2.02269$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan

bahwa penggunaan media pembelajaran amplop misterius terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa IPS kelas VIII E MTsN 2 Probolinggo. Dari tabel 1 dan 2 dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajarann amplop misterius berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Simpulan

Hasil penelitian yang diperoleh dari data angket dan nilai pretest dan posttest siswa kelas VIII E MTs Negeri 2 Probolinggo menunjukkan ada perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar siswa antara sebelum menerima perlakuan dan setelah menerima perlakuan. Karena data motivasi belajar siswa nilai $t=52.838 > 2.02269$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_{i1} diterima. Dan pada nilai pretest-posttest nilai $t= 23.006 > 2.02269$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_{i2} diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran amplop misterius terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa.

Peningkatan motivasi belajar siswa yang terjadi pada kelas eksperimen dikarenakan dengan menggunakan media pembelajaran amplop misterius yang juga terdapat permainan dengan menyanyikan lagu daerah memberikan nuansa yang baru pada siswa, siswa lebih tertarik karena pesan atau materi disajikan secara berbeda, yaitu materi dituangkan pada kartu dalam bentuk teks dan visual sebagai ilustrasi pendukung pesan atau materi. Isi materi dalam media ini berkaitan erat dengan kehidupan siswa sehingga dengan demikian siswa memperoleh pengalaman yang nyata dan sesuai dengan yang ia temui dengan kehidupannya sehari-hari. Keterlibatan siswa dalam penggunaan media pembelajaran memberikan pengalaman belajar langsung pada diri siswa, unsur kompetisi yang ada menumbuhkan emosional yang berguna bagi perkembangan siswa, adanya umpan balik langsung yang membuat siswa menjadi tahu hasil dari apa yang telah mereka kerjakan dan karena dilakukan dengan bermain siswa tidak merasakan beban sedang belajar. Rasa ketertarikan terhadap pembelajaran yang ada secara berkelanjutan akan menimbulkan dorongan dalam diri siswa untuk tetap

belajar, dengan demikian motivasi belajar akan tetap timbul. Peningkatan motivasi belajar siswa juga akan berdampak baik terhadap hasil belajar siswa.

Referensi

- Barnawi & Mohammad Arifin. 2017. Etika Profesi Kependidikan. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fauzi, Hasan Maufur., 2009, Sejuta Jurus Mengajar Mengasyikkan, Semarang: PT Sinder Press.
- Hamalik, Oemar., 2003, Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan System, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Haryanto, T. S, Dwiyo, W. D., Sulistyorini. (2015). Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif Di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo. Jurnal Pendidikan Jasmani, 25 (1), 123-128. http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan_jasmani/articel/view/4908.
- Mustika, Rahajeng. 2017. Efektifitas Penggunaan Media Amplop Misteri Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Cerme Lor Gresik. diperoleh dari: <https://jurnalmahasiswa.unesca.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/articel/view/2018>. Diunduh pada tanggal 11 Agustus 2023.
- Purwanto, 2009, Evaluasi Hasil Belajar, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Prastikawati, D., Rofiqah, S. A., & Widayanti, W. (2020). Model pembelajaran STAD melalui media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI): penerapan terhadap hasil belajar fisika SMP materi usaha dan pesawat sederhana. U-Teach: Journal Education of Young Physics Teacher, 1(2), 77-85.
- Rusiana, Y. (2014). Penggunaan Media KOKAMI pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. Pancaran Pendidikan, 3(4), 183-192.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Wijaya, M. A., & Kanca, N. (2019). Media Pembelajaran Aktivitas Pengembangan PJOK untuk Pendidikan Dasar dan Menengah. JOSSAE: Journal of Sport Science and Education, 4 (1), 1. <https://doi.org/10.266740/jossae-v4n1>. Pl-6.
- Wulandari, I. A., Mashuri, M. T., & Dony, N. (2018). Pengaruh Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi

Pokok Hukum-Hukum Dasar Kimia Di Sma Negeri 12 Banjarmasin.
Dalton: Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia, 1(2).

Yuliani, Dewi. 2020. Penggunaan Media Permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Journal of Elementary Education*. E-ISSN: 2614-4093. Volume 03 Number 02, Maret 2020. P-ISSN: 2614-4085