

# **PENGEMBANGAN MEDIA KOKAMI PADA SUBTEMA HEBATNYA CITA-CITAKU DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Pipit Alfitrotun Nisa<sup>1</sup>, Ery Rahmawati<sup>2</sup>, Lita Erdiana<sup>3</sup>

<sup>123</sup>STKIP PGRI Sidoarjo

[pipitalfitrotun22@gmail.com](mailto:pipitalfitrotun22@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media KOKAMI. Pengembangan media ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran di dalam kelas tanpa adanya penggunaan media yang cocok dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini didasari oleh proses pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan tidak bervariasi. Pengembangan media ini menggunakan penelitian pengembangan (*R & D*) menurut Borg and Gall dengan langkah penelitian yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Data dalam penelitian ini diperoleh dari validasi ahli, observasi, tes, dan angket respon siswa. Hasil penelitian dari validasi ahli media memperoleh presentase 91% dengan kategori sangat baik, dan validasi materi sebesar 82,5% dengan kategori sangat baik. Hasil observasi aktifitas guru sebesar 100% dan aktifitas siswa sebesar 94,4% dengan kategori tinggi. Hasil *pre test* dan *post test* dengan presentase nilai *pre test* sebesar 50% dan nilai *post test* sebesar 83,3%. Presentase kenaikan media KOKAMI tersebut yaitu sebesar 33,3%. Jadi media KOKAMI layak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk hasil respon siswa mencapai presentase 85% dan masuk dalam kategori sangat baik.

*Kata kunci: Pengembangan media, Media KOKAMI, Hasil belajar siswa.*

## **ABSTRACT**

This research aims to develop KOKAMI media. This media development aims to solve learning problems in the classroom without the use of media that matches the characteristics of elementary school students. This research is based on the learning process which still uses the lecture method and the media used does not vary. The development of this media uses development research (*R & D*) according to Borg and Gall with research steps namely potentials and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, and product revision. The data in this study were obtained from expert validation, observation, tests, and student response questionnaires. The results of the research from the media expert validation obtained a percentage of 91% in the very good category, and the material validation of 82,5% with the very good category. The results of the observation of teacher activities were 100% and student

activities were 94,4% in the high category. The results of the pre test and post test with a pre test value percentage of 50% and a post test value of 83.3%. The percentage increase in the KOKAMI media was 33,3%. So the KOKAMI media is suitable for use and can improve student learning outcomes. For the results of student responses reaching a percentage of 85% and it is in the very good category.

*Keywords: Media development, KOKAMI media, student learning outcomes*

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan pada zaman milenial ini bukan hanya bagaimana cara untuk memperoleh pengetahuan, namun pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan pemahaman sikap dan keterampilan serta mengoptimalkan perkembangan diri pada anak. Dalam pendidikan saat ini, pembelajaran yang dilakukan di sekolah yaitu menggunakan model pembelajaran tematik. Menurut Rusman (2011: 254) pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dalam pembelajaran tematik, mata pelajaran satu terintegrasi dengan mata pelajaran lainnya yang

dilakukan dalam satu waktu yang bersamaan.

Berdasarkan teori Jean Piaget (dalam Sapriati, dkk 2012: 1.5) anak sekolah dasar berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret, dimana pada tahap ini masih terbatas dalam berpikir. Terbatas dalam berpikir dalam hal ini yaitu anak masih belum mampu menggunakan ketentuan yang logis pada suatu benda atau kejadian yang tidak nyata atau tidak tampak. Anak hanya mampu berhubungan dengan hal-hal yang nyata atau dengan hal-hal yang mereka bayangkan. Pada tahap ini anak mulai menyelesaikan masalah secara konkret atau nyata. Dalam proses pembelajaran, guru berperan untuk memberikan dorongan, bimbingan, dan memberikan fasilitas belajar bagi

siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu guru harus mampu membuat pembelajaran yang menarik salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang konkret untuk mempermudah dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran merupakan permasalahan yang timbul dan yang dihadapi di Sekolah Dasar. Persiapan pembuatan media pembelajaran yang cukup lama yang akan digunakan pada proses pembelajaran yang membuat guru lebih memilih tidak menggunakan media pembelajaran. Guru akan lebih memilih menggunakan buku dalam proses pembelajaran berlangsung dan guru akan menggunakan media yang proses pembuatannya tidak terlalu lama yaitu salah satunya penggunaan media gambar. Oleh karena itu, saat berlangsungnya proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu salah satunya mengembangkan media

pembelajaran KOKAMI (Kotak Kartu Misterius).

Menurut Kadir (dalam Rusiana 2014: 186) KOKAMI adalah salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. KOKAMI merupakan salah satu media pembelajaran yang penggunaannya dapat dilakukan secara berkelompok. Media KOKAMI berisikan beberapa permasalahan berupa soal dengan bantuan gambar yang ada didalam kotak yang masih tertutup, sehingga menimbulkan rasa ingin tahu yang lebih dibalik kotak yang tertutup. Dengan menggunakan beberapa gambar, siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang ada melalui soal-soal yang telah disediakan dan lebih mudah dalam memahami materi dengan menggunakan media. Menurut Ibrahim, dkk (dalam Rohmatin 2019: 28) bahwa ditinjau dari proses pembelajaran sebagai proses komunikasi, maka fungsi media adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa). Oleh karena itu fungsi media KOKAMI salah satunya bisa

dikombinasikan dengan permainan dan melatih keterampilan berpikir kreatif siswa dengan membuat tempat kartu soal.

Penggunaan media tersebut diharapkan guru dapat menyampaikan materi saat proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa mampu memahami materi dan hasil belajar siswa meningkat. Hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam bentuk seperti pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Diharapkan setelah menggunakan media KOKAMI dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Sudjana, (2008: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan pengembangan media KOKAMI, keektifan penggunaan media KOKAMI, dan respon siswa setelah menggunakan media KOKAMI pada subtema hebatnya cita-citaku.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media

pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 6 subtema Hebatnya Cita-Citaku dengan judul penelitian “Pengembangan Media Kokami pada Subtema Hebatnya Cita-Citaku dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau disebut juga *Research and Development (R&D)* yang mempelajari pengembangan media KOKAMI pada subtema hebatnya cita-citaku dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas IV SD Negeri Grogol. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Grogol Kecamatan Tulangan dengan jumlah siswa sebanyak 6 siswa, terdiri 3 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020.

Prosedur penelitian yang dilakukan meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain

produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Instrumen penelitian ini yaitu lembar validasi ahli media dan materi, lembar tes hasil belajar, lembar respon siswa, dan lembar observasi aktifitas guru dan siswa. Media KOKAMI yang dikembangkan harus memenuhi kriteria kelayakan melalui proses validasi oleh ahli media dan materi sebelum diujikan kepada subjek penelitian. Selama proses pembelajaran dilakukan observasi aktifitas siswa yang berkaitan dengan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa selama pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media KOKAMI. Selain itu saat pembelajaran berlangsung dilakukan observasi aktifitas guru untuk mengetahui kemampuan dalam mengelola kelas.

Kemampuan kognitif siswa diperoleh saat mengerjakan soal pada lembar tes yang sebelumnya telah melalui uji validitas yang menggunakan rumus korelasi *product moment* menurut Arikunto, (2008: 87), uji reliabilitas

menggunakan rumus *alpha cronbach* dalam Siregar, (2017: 58), dan uji sensitivitas tes yang diukur menggunakan rumus sensitivitas menurut Haryati, (2007: 84) dengan ketentuan tes menurut Gronlund (dalam Roosyanti, 2017: 70) dikatakan sensitiv apabila tingkat sensitivitasnya  $\geq 0,30$  dan respon siswa diukur menggunakan angket yang diberikan kepada siswa di akhir penerapan media KOKAMI.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses validasi pada media KOKAMI dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Untuk validasi ahli media dilakukan oleh dosen STKIP PGRI dan validasi ahli materi dilakukan oleh guru kelas IV MIU Roudlotul Ulum BS. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dan materi yang digunakan di media KOKAMI. Berikut hasil validasi media dan materi media KOKAMI:

**Tabel 1. Hasil Validasi media**

Ket	Hasil validasi ahli media				
	Fisi k	Pe ma kai an	Ga mb ar	War na	Tulis an
Nilai	15	14	12	12	9
Jumlah	91 %				
Ket	Sangat baik				

**Tabel 2. Hasil Validasi Materi**

Ket	Hasil validasi ahli materi	
	Materi	Penyajian materi
Nilai	22	11
Jumlah	82,5 %	
Ket	Sangat baik	

Berdasarkan tabel diatas persentase validasi ahli media sebesar 91% dengan kategori sangat baik dan ahli materi mendapatkan persentase 82,5% dengan kategori sangat baik. Sebelum media dan soal tes di uji cobakan, soal tes diberikan kepada siswa untuk mengetahui kelayakan soal *pre test* dan *post test*. Untuk mengetahui kelayakan soal

tes kemudian dilakukan perhitungan uji validitas tes, reliabilitas, dan sensitivitas. Hasil uji validitas sebesar 0,979 termasuk kategori valid karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu  $0,979 > 0,950$ . Hasil uji reliabilitas sebesar 0,985 termasuk reliabel karena lebih dari 0,6. Hasil uji sensitivitas memperoleh nilai 0,33 termasuk kategori sensitiv karena memperoleh nilai lebih dari 0,30.

Setelah mengetahui kelayakan soal dan memperbaiki media KOKAMI berdasarkan saran dan masukan dari ahli media dan materi maka media KOKAMI memasuki tahap uji coba pemakaian. Selama uji coba, aktifitas guru dan siswa didapat dari proses perhitungan skor pengamatan. Berikut hasil observasi aktifitas guru dan siswa:

**Tabel 3. Hasil Observasi Aktifitas Guru**

Aspek Observasi	Penilaian		Ket
	Ya	Tidak	
1	√	-	Sangat baik
2	√	-	Sangat baik
3	√	-	Sangat baik
<b>Jumlah</b>	100%		



Berdasarkan tabel di atas aktifitas guru terdiri dari aspek memotivasi dan membangkitkan minat, mampu menggunakan media, mudah menyampaikan materi. Persentase aktifitas guru yaitu sebesar 100% dengan kategori tinggi.

**Tabel 4. Hasil Observasi**

Nama siswa	Aktifitas Siswa				Rat a-rata	kriteria
	Aspek	1	2	3		
ARD	1	1	1	3	2,8	Tinggi
DI	1	1	1	3	2,8	Tinggi
NA	1	1	1	3	2,8	Tinggi
NIA	1	1	1	3	2,8	Tinggi
NP	1	1	1	3	2,8	Tinggi
FWU	1	1	0	2	2,8	Tinggi
<b>Jumlah</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>17</b>	<b>2,8</b>	<b>Tinggi</b>

Berdasarkan tabel di atas aktifitas siswa terdiri dari aspek antusias peserta didik, kemampuan berpikir kreatif, dan keaktifan peserta didik. Persentase aktifitas siswa sebesar 94,4% dengan kriteria tinggi. Respon siswa didapatkan setelah mengikuti serangkaian pembelajaran dengan menggunakan media KOKAMI, menggunakan angket siswa yang diisi secara mandiri oleh siswa dengan hasil angket menyatakan bahwa

persentase sebesar 85% dengan kriteria sangat baik. Berikut hasil belajar siswa pada tahap uji pemakaian:

**Tabel 5. Nilai Tes Siswa**

No	Siswa	Nilai tes	
		Tes awal ( <i>pre test</i> )	Tes akhir ( <i>post test</i> )
1	ARD	64,2	85,7
2	DI	64,2	92,8
3	NA	78,5	92,8
4	NIA	85,7	100
5	NP	50	64,2
6	FWU	78,5	100

Siswa dikatakan tuntas apabila nilai tes siswa mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu  $\geq 70$ , sehingga diperoleh dari 6 siswa yang mengikuti tes terdapat 3 siswa yang mencapai KKM pada tes awal (*pre test*) kemudian pada tes akhir (*post test*) mengalami peningkatan siswa yang memperoleh nilai mencapai KKM yaitu 5 siswa. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil persentase ketuntasan belajar pada tes awal (*pre test*) sebesar 50% dengan kategori cukup baik dan pada tes akhir (*post test*) sebesar 83,3% dengan kategori sangat baik. Sedangkan untuk aspek psikomotor siswa dengan kriteria kesesuaian,

ketepatan, kerapian dalam membuat tempat kartu soal dan menjawab pertanyaan memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat baik.

#### D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media KOKAMI pada subtema hebatnya cita-citaku kelas IV Sekolah Dasar yang menggunakan model *R&D* (Sugiyono, 2009: 297) yang terdiri dari tujuh langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil validasi media sebesar 91% dengan kategori sangat baik, dan validasi materi sebesar 82,5% dengan kategori sangat baik. Sehingga media KOKAMI dikatakan valid dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.
2. Ketuntasan belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media KOKAMI yaitu dengan nilai *pre test* sebesar 50% dan nilai *post test*

sebesar 83,3%. Persentase kenaikan media KOKAMI tersebut yaitu sebesar 33,3%. Sedangkan untuk hasil nilai psikomotor siswa memperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa media KOKAMI dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan hasil observasi aktifitas guru sebesar 100% dengan kategori tinggi dan aktifitas siswa sebesar 94,4% dengan kategori tinggi.

3. Respon siswa setelah menggunakan media KOKAMI yaitu mencapai presentase 85% dan masuk dalam kategori sangat baik. Sehingga siswa merasa senang belajar dengan menggunakan media KOKAMI.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka peneliti memiliki saran yang diajukan yaitu:

1. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dalam menerapkan media pembelajaran KOKAMI yang nantinya akan digunakan di Sekolah Dasar.



2. Guru diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan media saat pembelajaran berlangsung salah satunya dengan menggunakan media KOKAMI.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih mendalam dalam melakukan penelitian tentang pengembangan media KOKAMI dalam pembelajaran lainnya maupun pada jenjang yang lebih tinggi.

*Penjumlahan Bilangan Bulat di Sekolah Dasar.*  
Sidoarjo: Jurnal Pena Karakter, vol. 01 No. 02.  
Hal: 28

Rusiana, Yuli. (2014). *Penggunaan Media Kokami Pada Matai Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember.*  
Jember: Jurnal Pancaran, vol. 3 No 4. Hal: 183-192.

Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru.*  
Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

## E. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Jaya

Sapriati, Amalia, dkk. (2012). *Pembelajaran IPA di SD.* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Haryati, Mimin. (2007). *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan.* Jakarta: Gaung Persada Press.

Siregar, Sofian. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS.* Jakarta: Kencana

Roosyanti, Anna. (2017). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Pendekatan Guided Discovery Untuk melatih Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif.* Surabaya: Jurnal Pena Sains, vol. 4 No 1. Hal: 70.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta

Rohmatin, Titik. (2019). *Media Lego Warna Pada*

Sudjana, Nana. (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT Remaja Rosda Karya

