

PENGEMBANGAN MEDIA KOKAMI (KOTAK KARTU MISTERI) PADA TEMA 8 SUBTEMA 3 PEMBELAJARAN 3 UNTUK SISWA KELAS IV SD

Eka Winda Puspita^{1*}, Mega Puspita Sari²

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

*Email :pwindaeka@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Media pembelajaran digunakan sebagai alat, bahan dan sumber dalam kegiatan pembelajaran. Hasil observasi di SDN Kandangrejo 1 kedungpring menunjukkan bahwa kurang inovatifnya metode yang digunakan oleh guru dan tanpa adanya penggunaan media sebagai penunjang belajar siswa sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Upaya untuk mengatasi dengan pengembangan media, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media KOKAMI yang dapat digunakan sebagai alat bantu belajar yang valid. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Penelitian pengembangan media pembelajaran KOKAMI mengacu pada model pengembangan 4-D (*define, design, develop, dan disseminate*). Namun adanya wabah Covid-19 yang menyebabkan aktivitas belajar mengajar dilakukan secara *online* sehingga tidak diuji coba terhadap siswa maka dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*). Hasil pengembangan media KOKAMI setelah melalui uji validasi ahli materi dengan skor rata-rata 84,37%, Skor validasi ahli Bahasa validasi ke-1 dengan skor rata-rata 65 % dan media direvisi berdasar saran yang diberikan kemudian pada uji validasi ke-2 mendapatkan skor rata-rata 85 %, skor validasi ahli media validasi ke-1 dengan rata-rata skor 60,71 % dan media direvisi dengan saran yang diberikan kemudian pada uji validasi ke-2 mendapatkan skor rata-rata 89,28%. Dari skor hasil validasi para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media KOKAMI yang dikembangkan dapat dikatakan valid dan layak digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah siswa dalam belajar.

Kata Kunci:Media pembelajaran, Media Kokami (*Kotak Kartu Misteri*)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan untuk mendapatkan pengalaman belajar dalam proses pendidikan yang berlangsung baik di sekolah maupun di luar sekolah. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang berperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat menambah kualitas proses belajar dan hasil belajar siswa [1].

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi. Djamarah & Zain [2] menyebutkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu media sebagai alat bantu dan media sebagai sumber belajar. Media pembelajaran yang digunakan harus dikemas secara menarik dalam penyampaiannya dan harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Media pembelajaran KOKAMI (kotak kartumisteri) merupakan media yang dalam penggunaannya dapat dikombinasikan dengan permainan. Media pembelajaran KOKAMI ini bertujuan untuk menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan membantu menanamkan pengetahuan kepada siswa. Dalam media pembelajaran KOKAMI ini mengandung unsur persaingan (kompetisi), sehingga dengan adanya persaingan tersebut dapat memotivasi bagi siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajarnya [3,4].

Berdasarkan pengamatan kegiatan pembelajaran yang dilakukan terhadap kelas IV SDN Kandangrejo 1 kedungpring menunjukkan bahwa kurang inovatifnya cara guru dalam menyampaikan materi saat proses pembelajaran sehingga membuat siswa bosan dan kurang menambah minat dalam belajar. Faktor lainnya adalah tanpa adanya penggunaan media sebagai alat penunjang belajar siswa sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran KOKAMI untuk siswa yang layak dan valid.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) atau yang disebut dengan penelitian dan pengembangan. Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan produk media pembelajaran KOKAMI pada pembelajaran tema 8 sub tema 3 pembelajaran 3 materi kegiatan ekonomi dan jenis-jenis pekerjaan mengacu pada model pengembangan 4-D (*define, design, develop, dan disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Namun adanya wabah covid-19 yang menyebabkan banyak aktivitas diluar ruang menjadi terbatas, termasuk didalamnya banyak sekolah-sekolah yang telah di liburkan dan proses belajar mengajar dilakukan secara *onlines* sehingga tidak dapat dilakukan uji coba terhadap siswa maka dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap (*develop*).

Prosedur penelitian

Tahap model pengembangan 4-D meliputi: 1. Tahap pendefinisian (*define*), tahap ini dilakukan pengumpulan data awal untuk mengetahui permasalahan pada penggunaan media dalam proses pembelajaran. 2. Tahap perancangan (*design*), menentukan rancangan bentuk media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Kotak yang akan digunakan terbuat dari karton dibentuk dengan ukuran 18 x 18 x 18 cm, kartu pertanyaan dengan ukuran 9 x 7 cm dengan warna yang bervariasi, kartu pertanyaan ini terdiri dari kartu ayo menjawab, kartu siapa aku? dan kartu nama pekerjaan. Kartu tersebut dimasukkan dalam sebuah amplop yang berukuran 9,5 x 7,5 cm. 3. Tahap pengembangan (*develop*), kegiatan ini mengembangkan dan melakukan uji validasi media kepada validator ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan desain awal yang dihasilkan sehingga bisa dilakukan perbaikan dan penyempurnaan produk media pembelajaran.

Subjek Penelitian

Produk tidak dilakukan uji coba terhadap siswa maka hanya dilakukan uji validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan media.

Teknik analisis data

Teknik analisis data dari pengembangan ini menggunakan teknik analisis *statistic deskriptif*. Data hasil validasi dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Skoryang diperoleh dari hasil validasi dihitung dengan skala likert dengan kategori interpretasi skor yang dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Kategori Intepretasi Skor Skala Likert

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Tidak Baik

(Sumber : Sugiono, [5])

Data dari validator kemudian dianalisa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Dari analisis nilai tersebut maka akan diperoleh kelayakan media dengan kriteria seperti pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81% -100%	Sangat layak
61% -80%	Layak
41% -60%	Cukup layak
21% -40%	Tidak layak
0 - 20%	Sangat tidak layak

Diadaptasi dari Riduwan [6].

Berdasarkan analisis tersebut, validasi media dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria interpretasi pada $\geq 61\%$ [7].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validasi

Data yang didapat dalam penelitian ini merupakan data nilai kevalidan Media oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Data hasil validasi ahli materi dari guru SD yang berkompeten terhadap materi pembelajaran kegiatan ekonomi & jenis-jenis pekerjaan kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penilaian media KOKAMI oleh ahli materi dapat dilihat dalam tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Hasil Penilaian Media KOKAMI oleh Ahli Materi

No	Indikator penilaian	Skor
1	Kesesuaian media pembelajaran kokami dengan SK-KD	3
2	Sistematika dalam penyusunan komponen media kokami sesuai dengan materi pelajaran	3
3	Kejelasan setiap komponen pada media kokami	3
4	Penggunaan media kokami dapat disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran	4
5	Permasalahan dalam media kokami dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi	3
6	Media kokami mudah digunakan oleh guru dan siswa	4
7	Pertanyaan dalam media kokami sesuai dengan materi pembelajaran	4
8	Media Kokami memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan minat belajar	3
Jumlah		27
Rata-rata Presentase		84,37%
Kriteria skor		Sangat layak

Menghitung presentase tingkat kelayakan media menggunakan rumus berikut :

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{27}{32} \times 100\% = 84,37\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil uji validasi pada ahli materi terhadap media kokami menunjukkan kevalidan dengan nilai rata-rata presentase 89,28% dengan kriteria skor sangat layak.

Data hasil validasi ahli Bahasa dari dosen UNIROW yang berkompeten terhadap Bahasa dan kebahasaan. Hasil penilaian media KOKAMI oleh ahli materi dapat dilihat dalam tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Hasil Penilaian Media KOKAMI oleh Ahli Bahasa

No	Indikator penilaian	Validasi	
		Ke-1	Ke-2
1	Struktur kalimat pada setiap petunjuk kegiatan dalam Media KOKAMI mudah dipahami	2	3
2	Kalimat yang digunakan dalam Media KOKAMI sesuai dengan kaedah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	4
3	Bahasa yang digunakan dalam Media KOKAMI komunikatif	3	4
4	Pemilihan tata bahasa pada Media KOKAMI sesuai dengan tingkat intelektual siswa	3	3
5	Prosedur kerja dalam Media KOKAMI	2	3
Jumlah		13	17
Rata-rata presentase		65%	85%
Kriteria skor		Layak	Sangat layak

Menghitung presentase tingkat kelayakan media menggunakan rumus berikut :

Validasi Ke-1

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{13}{20} \times 100 = 65\% \end{aligned}$$

Validasi Ke-2

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{17}{20} \times 100 = 85\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil uji validasi ke-1 pada ahli bahasa terhadap media kokami menunjukkan kevalidan dengan nilai rata-rata presentase 65 % dengan kriteria skor layak. Kemudian pada uji validasi ke-2 p menunjukkan kevalidan dengan nilai rata-rata presentase 85 % dengan kriteria skor sangat layak.

Data hasil validasi ahli media dari dosen UNIROW yang berkompeten terhadap desain media dan berpengalaman terhadap media pembelajaran. Hasil penilaian media KOKAMI oleh ahli materi dapat dilihat dalam tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Hasil Penilaian Media KOKAMI oleh Ahli media

No	Indikator penilaian	Validasi	
		Ke-1	Ke-2
1	Kesesuaian dalam pemilihan jenis huruf dan angka pada Media KOKAMI	2	3
2	Kemenarikan dalam desain pada Media KOKAMI	3	4
3	Proporsionalitas tata letak teks dan gambar dalam Media KOKAMI	2	3
4	Kemenarikan pemilihan gambar pada Media KOKAMI	2	3
5	Komposisi warna pada Media KOKAMI	3	4
6	Keterpaduan ilustrasi dengan huruf, warna serta layout	2	4
7	Ketersediaan petunjuk penggunaan	3	4
Jumlah		17	25
Rata-rata presentase		60,71%	89,28%
Kriteria skor		Layak	Sangat layak

Menghitung presentase tingkat kelayakan media menggunakan rumus berikut :

Validasi Ke-1

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{17}{28} \times 100 = 60,71\% \end{aligned}$$

Validasi Ke-2

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{25}{28} \times 100 = 89,28\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil uji validasi media pada ahli media tahap 1 terhadap media kokami menunjukkan kevalidan dengan nilai rata-rata presentase 60,71% dengan kriteria skor layak. Kemudian pada uji validasi media pada ahli media tahap 2 terhadap media kokami menunjukkan kevalidan dengan nilai rata-rata presentase 89,28 % dengan kriteria skor sangat layak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran kokamimerupakan media pembelajaran yang valid sebagai media belajar setelah melalui uji validasidengan hasil skor validasi ahli materi rata-rata 84,37%, skor validasi ahli Bahasa validasi ke-1 dengan skor rata-rata 65% dan media direvisi berdasar saran yang diberikan kemudian pada uji validasi ke-2 mendapatkan skor rata-rata 85%, skor validasi ahli media validasi ke-1 dengan rata-rata skor 60,71% dan media direvisi dengan saran yang diberikan kemudian pada uji validasi ke-2 mendapatkan skor rata-rata 89,28%.

Media KOKAMI yang dikembangkan pada penelitian ini hanya pada tahap pengembangan (*develop*), untuk peneliti yang selanjutnya diharapkan dapat melakukan sampai tahap penyebaran (*disseminate*) agar dapat diterapkan terhadap siswa untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media ini. Jika media kokami ini diuji coba terhadap siswa diharapkan peneliti selanjutnya dapat melengkapi kekurangan pada perangkat pembelajaran serta dapat mengembangkan media dengan memuat mata pelajaran dalam satu tema.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adriyani, E. L. 2018. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Kontekstual Dilengkapi Glosarium Pada Materi Perubahan Iklim Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Proceeding Biology Education Conference*, Vol.15(1), 1-9.
- [2] Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Aswan. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Cet 3. Jakarta. Rineka Cipta.
- [3] Lukad P. S, Valiant. & Siswanto, Budi T. 2016. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMKdi Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 4 No 1. 111-120.
- [4] Paisah, Neneng. 2012. Penerapan Media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo. *Radiasi*. Vol.3.No.1.Neneng Paisah.
- [5] Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung. CV.Afabeta.
- [6] Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- [7] Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A., 2019. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung. PT. Remaja osdakarya Offset.