

Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Dan Kartu Misteri) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS

Nuril Mu'minah¹, Ary Purmadi²

Program Studi Teknologi Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Psikologi,
Universitas Pendidikan Mandalika
([1nurilmuminah@gmail.com](mailto:nurilmuminah@gmail.com), arypurmadi@undikma.ac.id.)

Abstract

Education is a fundamental aspect of life that can improve and develop all aspects and potentials of the human personality, which includes attitudes and skills. According to the Republic of Indonesia Law Number 20 Article 3 of 2003, the purpose of national education is to develop the potential of students to become human beings who believe and fear God Almighty, have noble character, are healthy, knowledgeable, capable, creative, independent, and become democratic citizens and to be responsible. The purpose of the study was to determine The Effect of Kokami Media (Boxes and Mystery Cards) on Student's Outcomes in Social Studies Subjects Class V at SDN 2 Beleka, in Academic Years 2020/2021. This study used a pre-test and post-test group design. The population in the study were 295 students and a sample of 40 people. Data collection techniques used observation, test, and documentation methods. Data analysis techniques in this study used statistical t-test. The results showed that there was The Effect of Kokami Media (Boxes and Mystery Cards) on Student's Outcomes in Social Studies Subjects Class V at SDN 2 Beleka, in Academic Years 2020/2021, where the t-test was smaller than the t-table of 0.001 and the t-table at a significant level of 5% with 1.68, so t-test was smaller than t-table ($0.001 < 1.68$). This H_0 was accepted and H_a was rejected, which means: There was The Effect of Kokami Media (Boxes and Mystery Cards) on Student's Outcomes in Social Studies Subjects Class V at SDN 2 Beleka, in Academic Years 2020/2021. So the results of this study was "not significant".

Abstrak

Pendidikan adalah suatu aspek kehidupan mendasar yang dapat meningkatkan dan mengembangkan semua aspek dan potensi kepribadian manusia, yang mencakup sikap serta keterampilannya. Menurut UU RI Nomor 20 pasal 3 tahun 2003 tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan penelitian untuk mengetahui Pengaruh Media Kokami (Kotak dan Kartu Misteri) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN 2 Beleka Tahun Pelajaran 2020/2021. Penelitian ini menggunakan desain *pre-test* dan *post-test group*. Populasi dalam penelitian sebanyak 295 orang siswa dan sampel sebanyak 40 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, metode tes, metode dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik *t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada Pengaruh Media Kokami (Kotak dan Kartu Misteri) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN 2 Beleka Tahun Pelajaran 2020/2021, nilai *t* hitung lebih kecil dari pada nilai *t* tabel sebesar 0.001 dan nilai *t* tabel pada taraf signifikan 5% dengan 1.68, sehingga *t* hitung lebih kecil dari pada *t* tabel ($0.001 < 1.68$). Dengan demikian H_0 diterima dan H_a ditolak yang artinya tidak ada Pengaruh Media Kokami (Kotak dan Kartu Misteri) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN 2 Beleka Tahun Pelajaran 2020/2021. Maka hasil penelitian ini dinyatakan *tidak signifikan*.

Article History

Received: 23-03-2022
Reviewed: 25-03-2022
Accepted: 01-04-2022
Published: 17-04-2022

Key Words

Kokami Media (Box and Mystery Card), Learning Outcomes

Sejarah Artikel

Diterima: 23-03-2022
Direview: 25-03-2022
Disetujui: 01-04-2022
Dipublis: 17-04-2022

Kata Kunci

Media Kokami (Kotak dan Kartu misteri), Hasil Belajar.

How to Cite: Mu'minah, N., Purmadi. Ary (2022). Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Dan Kartu Misteri) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 104-110. doi: <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5136>



<https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5136>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](#).



Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu aspek kehidupan mendasar yang dapat meningkatkan dan mengembangkan semua aspek dan potensi kepribadian manusia, yang mencakup sikap serta keterampilannya. Menurut UU RI Nomor 20 pasal 3 tahun 2003 tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, Indonesia masih memiliki jalan yang sangat panjang. Hal ini terjadi karena Indonesia masih memakai sistem konservatif. Namun, dengan peran teknologi bisa menjadi jawaban dari hal ini.

Teknologi pendidikan adalah kajian dan praktik etis untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses sumber-sumber teknologi yang sesuai Januszewski dan Molenda (dalam Arsyad, 2016: 7). Secara etimologis, kata teknologi (*technology*) berasal dari bahasa Yunani *techne* yang berarti seni, kerajinan, atau keterampilan dan *logia* yang berarti kata, studi, atau tubuh ilmu pengetahuan. Secara terminologis, teknologi merupakan pengetahuan tentang membuat sesuatu (Yaumi 2018:24). Jika dibandingkan sebelumnya guru mengajar dengan metode konservatif seperti papan tulis, kapur, buku pelajaran yang tebal. Namun kini dengan kehadiran teknologi seperti komputer, proyektor, dan media pembelajaran lain bisa membantu dalam belajar mengajar. Januszewski dan Molenda (dalam Arsyad, 2016: 7). Era pendidikan saat ini, seharusnya pembelajaran tidak lagi berfokus pada guru atau *teacher center*. Tugas guru dapat sebagai pendamping, penyemangat dan fasilitator dalam proses belajar mengajar tersebut.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) (Sadiman dkk 2012:2).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan telaah tentang manusia dalam hubungan sosial dan masyarakat. Manusia sebagai makhluk sosial akan mengadakan hubungan sosial dengan sesamanya, mulai dari keluarga sampai masyarakat, baik pada lingkup lokal, nasional, bahkan global. Dalam pertumbuhan jasmani dan perkembangan rohani sesuai dengan penambahan umur, pengenalan dan pengalaman seseorang terhadap kehidupan masyarakat di lingkungan sekitarnya yang makin berkembang dan meluas.

Ruang lingkup materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang meliputi perilaku sosial, ekonomi dan budaya manusia dimasyarakat. Sehingga pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) didalamnya berisi banyak materi yang mengharuskan siswa untuk selalu membaca, menghafal, serta memahami materi. Dalam proses pembelajaran IPS seringkali siswa sulit untuk membaca materi karena malas dan bosan. Padahal siswa diharuskan untuk banyak membaca pada mata pelajaran IPS.

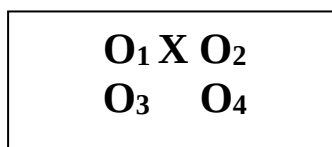
Hal itu bisa berdampak pada hasil belajar. Hasil belajar menurut Purwanto (2010:38) merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu akibat proses belajar tidaklah tunggal. Setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan.

Melihat permasalahan tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran untuk digunakan yang mampu menciptakan suasana yang menyenangkan selama proses pembelajaran. Salah satu media tersebut yakni media pembelajaran KOKAMI (Kotak dan Kartu Misteri). Kokami merupakan gabungan antara media dan permainan Bahasa. Media Kokami bertujuan untuk menarik minat dan menanamkan pengetahuan kepada siswa. Media Kokami merupakan media sederhana yang menggunakan kotak dan kartu pesan yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi pelajaran. Disebut misteri karena siswa tidak mengetahui isi pertanyaan dalam amplop yang mereka dapatkan dari dalam kotak tersebut. Sehingga mereka mampu memahami dan menguasai materi yang sedang dipelajari.

Peneliti berharap dengan menggunakan media pembelajaran kokami akan menjadi solusi penyemangat bagi siswa untuk belajar IPS dan membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar. Serta dapat berpengaruh dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Sehingga tujuan dari pembelajaran dapat dicapai. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan judul penelitian sebagai berikut “Pengaruh Media Kokami (Kotak dan Kartu Misteri) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN 2 Beleka”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen yaitu kelompok pertama adalah kelas eksperimen yang dalam proses pembelajarannya diberi perlakuan dengan menggunakan media kokami sedangkan kelas kontrol yang dalam proses pembelajarannya tidak menggunakan media kokami. Adapun desain penelitiannya adalah jenis “*nonivalent control group*”. Desain penelitiannya digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

O₁: keadaan kelas eksperimen yang diobservasi menggunakan *prettes*

O₂: keadaan kelas kontrol yang diobservasi menggunakan *prettes*

O₃: hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan media

O₄: hasil belajar siswa yang tidak diberikan perlakuan

X: treatment.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 2 Beleka sebanyak 295 siswa, sampel dalam penelitian ini adalah kelas Va dan Vb SDN 2 Beleka, subyek penelitian adalah hasil belajar menggunakan media kokami, instrumen yang digunakan dalam penelitian

ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes dilakukan melalui dua tahapan yaitu *pretest* dan *posttest*, teknik observasi dilakukan sebelum melakukan penelitian, teknik dokumentasi, dan teknik analisis data di penelitian ini menggunakan rumus t-test sebagai berikut:

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2} \right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y} \right)}}$$

(Suharsimi Arikunto, 2010:354)

Keterangan:

M: Nilai rata-rata perkelas

n: banyak subyek

x: deviasi setiap nilai x_2 dan x_1

y: deviasi setiap nilai y_1 dan y_2

Telah diuraikan bahwa yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 2 beleka, yang terdiri dari Va sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa dan Vb sebagai kelas control yang berjumlah 20 siswa. Untuk kepentingan analisis statistik, maka hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “Ada Pengaruh Media Kokami (Kotak dan Kartu Misteri) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Pada Kelas V SDN 2 Beleka Tahun Pelajaran 2020/2021”, maka perlu dirubah terlebih dahulu kedalam hipotesis nol (H_o), yang berbunyi “Tidak Ada Pengaruh Media Kokami (Kotak dan Kartu Misteri) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN 2 Beleka Tahun Pelajaran 2020/2021”. Sesuai dengan rumus yang digunakan, maka tabel kerja yang dibutuhkan adalah tabel kerja untuk menguji hipotesis yang akan disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. T-Test Kelas Eksperimen

No	Kode Sampel	Pre Test	Post Test	Deviasi	Deviasi ²
		X_1	X_2	$D=x_2-x_1$	
1	A.P	52	75	23	529
2	A.F.Z	71	80	9	81
3	A.T.A	78	63	-15	225
4	A.W.Z	75	40	-35	1225
5	A.D.Y	58	61	3	9
6	A.A	68	75	7	49
7	A.L	62	52	-10	100
8	A.A.C	72	82	12	144
9	A.S	71	65	-6	36
10	A.M	62	87	25	625
11	C.A.R	73	85	10	100
12	D.A.H	73	70	-3	9

13	D.S	62	80	18	324
14	D.N.A	68	75	7	49
15	F.Q	52	50	-2	4
16	H.B.A	78	75	-3	9
17	H.D.W	75	50	-25	625
18	I.F	52	60	8	64
19	M.A.I	62	80	18	328
20	M.F.H	62	43	-21	441
Jumlah		1326	1348		4976
Mean		0,066	0,067		

Tabel 2. T-Test Kelas Kontrol

No	Kode Sampel	Pre Test y_1	Post Test y_2	Deviasi $D=y_2-y_1$	Deviasi ²
1	I.S	56	60	4	16
2	M.N.A.P	65	75	15	225
3	M.S.A	48	45	-3	9
4	M.I.K	62	72	10	100
5	M.R.Z	61	62	2	4
6	M.A.I	72	50	-22	484
7	M.M	62	65	3	9
8	N.M	60	30	-30	900
9	N.R	50	75	25	625
10	N.Z	57	85	28	784
11	R.S.H	54	69	15	225
12	R.A	62	50	-12	144
13	R.A.R	52	75	23	259
14	R.M	62	73	11	121
15	R.K.M	54	62	8	64
16	S.A.P	66	60	-6	36
17	S.A	62	62	0	0
18	S.Z.H	66	50	-16	256
19	S.A.W	69	50	-19	361
20	V.M	75	50	-25	625

Jumlah	1215	1220	5247
Mean	0,060	0,061	

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}} \\
 &= \frac{0.067 - 0.061}{\sqrt{\left(\frac{4976 + 5247}{20 + 20 - 2}\right) \left(\frac{1}{20} + \frac{1}{20}\right)}} = \frac{0.006}{\sqrt{\left(\frac{10223}{38}\right) \left(\frac{2}{40}\right)}} = \frac{0.006}{\sqrt{(269.0)(0.05)}} \\
 &= \frac{0.006}{\sqrt{13.45}} = \frac{0.006}{3.66} \\
 &= 0.001
 \end{aligned}$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan hasil perhitungan t-test yang diperoleh melalui analisis ternyata nilai yang diperoleh = 0.001 sedangkan nilai t-test dalam tabel dengan dk (NX-NY-2) = 20-20-2 = 38 dengan taraf signifikansi 5% = 1.68, dengan demikian bahwa nilai t-test analisis lebih kecil dari pada nilai t tabel (0.001 < 1.68). Hal ini berarti hipotesis nol diterima dan hipotesis alternatif ditolak. Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih kecil dari pada nilai t tabel yaitu (0.001 < 1.68) maka penelitian ini dikatakan tidak signifikan. Hal ini berarti bahwa hipotesis nol diterima dan hipotesis alternatif ditolak, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: tidak terdapat pengaruh media kokami (kotak dan kartu misteri) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ips pada siswa kelas V SDN 2 Beleka tahun pelajaran 2020/2021.

Seperti dalam penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Raden Ika Hasriana (2018), yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Kokami Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Stad Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VIII MTS Negeri Gowa Kabupaten Gowa”. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah terletak pada Media Kokami dan Hasil Belajar. Perbedaan dari penelitian di atas dengan penelitian ini adalah pada pelajaran dan tingkat jenjang Pendidikan, variabel Y dengan (2 tailed) dan hasilnya. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penerapan Media Kokami memiliki pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Di lihat dari uji hipotesis yang diperoleh menggunakan *independent sample T-Test* menunjukkan nilai sig. (2- tailed) < α atau 0,000 < 0,05 untuk motivasi. Untuk hasil belajar menunjukkan nilai sig. (2-tailed) < α atau 0,013 < 0,05.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh Media Kokami (Kotak dan Kartu Misteri) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN 2 Beleka Tahun Pelajaran 2020/2021.

Saran

Berdasarkan dari kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini maka dapat di sarankan sebagai berikut:

1. Kepada Pembaca, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan terkait dengan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga akan berdampak pada hasil belajar.
2. Kepada siswa, diharapkan mampu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan terlibat aktif dalam pembelajaran tentu akan meningkatkan hasil belajarnya, selain pada penilaian kognitif tetapi juga pada penilaian afektif.
3. Kepada guru, Model pembelajaran yang menggunakan media diharapkan mampu diterapkan pada mata pelajaran lain selain mata pelajaran IPS

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada pembimbing yang telah membimbing artikel ini sampai selesai dan kepada semua pihak yang sudah membantu dalam menyelesaikan artikel skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya offset.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Desineingrum, N. (2014). *Jurnal ilmiah Ikip Mataram, pengembangan metode pembelajaran communicative language teaching (CLT) dengan media kokami untuk meningkatkan hasil belajar dan communication skill mahasiswa program studi pendidikan matematika stkip bina insan mandiri Surabaya*. Pusat Kajian Pendidikan Sains dan Matematika Ikip Mataram.
- Hasriana, I. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Kokami Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Stad Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VIII Mts Negeri Gowa Kabupaten Gowa*. Thesis(S1). Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Husamah, dkk. (2015). *Pengantar Pendidikan*. UMM Pres. Malang.
- Ikip Mataram. (2011). *Pedoman Pembimbingan Dan Penulisan Karya Ilmiah*. Mataram.
- Karim, A. (2015). *Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS)*. (online). <http://eprints.stainkudus.ac.id/id/eprint/2130>, diakses tanggal 2 juni 2021 pukul 09:10.
- Martono. dan Nanang. (2012). *Metode penelitian kuantitatif analisis isi dan analisis data sekunder*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Noor, J. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Riduwan. (2012). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rusmono. (2012). *Strategi pembelajaran dengan problem based learning itu perlu*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Sadiman. Dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sangadji, dan Sopiah. (2010). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta.