**PENGARUH MEDIA KOKAMI TERHADAP HASIL BELAJAR IPS**

**SISWA KELAS V SDN SAMBIBULU SIDOARJO**

Putri Eka Kurniasari Widodo

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, Putriekasrp@gmail.com

Suprayitno

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media kokami terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo. Metode penelitian ini adalah kuantitatif yang menggunakan rancangan *Quasi Experimental* dengan desain *nonequivalent control group*. Penelitian ini menggunakan tiga langkah utama yakni:*pre test*, *treatment*, dan *post test.* Sampel diambil dengan teknik *random sampling*. Pengumpulan data menggunakan tes, analisis data menggunakan *T-test*. Hasil penelitian yang didapatkan adalah thitung bernilai 4,19 yang berarti thitung (4,19)> ttabel (2,00) pada taraf signifikan 5%, maka terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media kokami terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran,Kokami, Hasil Belajar.

*Abstract*

*The purpose of this research is to find how the influence of ‘kokami’ media towards the result of learning social studies of fifth grade students in elementary scool of Sambibulu Sidoarjo. The approach use Quasi-Experimental with nonequivalent control group design. This study uses three main steps: pretest, treatment, and post-test. The sampling was done by using random sampling technique. The data collection was done by using test, and to analyze the data the researcher used t-test. The result of this research shows that tcount is 4,19, which means tcount (4,19) > ttable (2,00) at a significant level of 5%, it means there is a significant influence on the use of ‘kokami’ media towards learning social studies of fifth grade students in Elementary School of Sambibulu Sidoarjo.*

***Keyword****: Learning media, kokami, the result of learning*

# **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 bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga ngara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mewujudkan tujuan nasional tersebut, maka dibentuklah berbagai lembaga pendidikan, di antaranya sekolah. Sekolah merupakan salah satu lembaga penyelenggara pendidikan yang dianggap ammpu melaksanakan tujuan pendidikan dan mampu

menghasilkan peserta didik yang mampu menyesuaikan diri terhadap perkembangan zaman.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah IPS.IPS merupakan pembelajaran dengan perpaduan antara konsep-konsep pendidikan yang dikaji secara sistematis, psikologis, dan fungsi sesuai dengan tingkat perkembangan anak (Depdiknas, 2006: 175). Tujuan IPS adalah mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, mampu memecahkan masalah dan memiliki keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk.

Sehubungan dengan tujuan pembelajaran IPS tersebut, maka seorang guru harus memiliki keterampilan mengajar yang kreatif dan inovatif karena hal yang paling pokok dari pendidikan adalah proses pembelajaran. Pembelajaran sangat erat kaitannya dengan aktivitas guru dan siswa. Menurut teori S-R dari Thorndike, hal yang terpenting dalam belajar adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Stimulus dapat diartikan sebagai perlakuan yang diberikan guru kepada siswa, sedangkan respon adalah suatu tanggapan atau reaksi siswa terhadap perlakuan atau stimulus yang diberikan oleh guru.Respon yang baik bergantung pada stimulus yang diberikan.Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya guru pada saat pembelajaran.Selain itu media pembelajaran juga membantu siswa untuk dapat memahami materi yang telah diberikan guru dan dapat membangkitkan motivasi siswa untuk aktif dalam kediatan pembelajaran.

Pada kenyataanya masih banyak guru di sekolah yang kurang menggunakan media pembelajaran. Proses pembelajaran di SDN Sambibulu sudah bagus, namun kurang terlihat adanya inovasi media pembelajaran yang digunakan. Belum terlihat penggunaan media yang dapat membuat siswa belajar dengan nyaman dan gembira layaknya bermain sehingga apa yang dipelajari akan selalu membekas. Padahal dalam pembelajaran IPS terdapat banyak materi yang menggunakan proses belajar dengan cara menghafal. Terlebih lagi dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa dituntut untuk mampu mengetahui dan menyebutkan suku-suku dan kebudayaan di setiap daerah di Indonesia. Proses belajar dengan cara menghafal merupakan cara yang diambil oleh siswa agar dapat menguasai materi. Ketiadaan media pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi pasif dan menyebabkan rendahnya semangat dan tingkat konsentrasi siswa, sehingga siswa kurang mampu mengingat dan memahami materi dengan baik.

Keinginan atau dorongan untuk belajar juga dapat memengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar.Hal itu disebut juga dengan motivasi.Jadi, motivasi adalah dorongan atau keinginan seorang untuk melakukan suatu hal atau tindakan dengan tujuan tertentu. Jika seseorang tersebut memiliki motivasi yang tinggi, dia akan selalu aktif, merasa bersemangat, senang, dan bergairah dalam belajar. Hal itu akan berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan belajar, seorang guru sebaiknya menggunakan alat peraga atau media kokami yang berbasis permainan agar siswa dapat belajar sambil bermain dan dapat menarik minat siswa supaya aktif dalam pembelajaran.

Alasan peneliti menggunakan media kokami dalam penelitian ini karena media kokami memiliki keunggulan yaitu permainan kokami menarik, kartu-kartu pesan dirancang bervariasi dalam bentuk perintah atau bentuk lainnya.Selain itu siswa lebih tertantang mendapatkan kartu misterius yang disediakan guru.Penggunaan media kokami ini diharapkan dapat memberikan pengaruh bagi siswa dalam belajar dan menguasai materi sehingga dapat membawa pengaruh bagi prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka diajukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media KOKAMI (Kotak kartu Misterius) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo”.

Menurut Gerlach dan Elly (dalam Arsyad, 2016: 3), media bila dipahami merupakan manusia materi atau kejadian yang membnagun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.Ada beberapa kriteria yang digunakan dalam pemilihan media pembelajaran agar media yang dipilih sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Pertama, kesesuaian dengan tujuan. Jika media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berjalan secara optimal. Kedua, ketepatan dalam penggunaan. Pemilihan media telah disesuaikan dengan kegunaannya.Apabila media tersebut dinilai belum tepat dan tidak dapat digunakan secara baik, maka sebaiknya media tersebut tidak perlu dipilih dan digunakan dalam proses pembelajaran. Ketiga, keadaan siswa. Keadaan siswa tentunya menjadi salah satu kriteria yang harus dipenuhi, karena pemilihan media yang baik akan menyesuaikan dengan keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologi siswa. Sebab jika tidak sesuai dengan keadaan yang sedang dialami siswa, maka hal tersebut akan memengaruhi pemahaman materi pembelajaran. Dan seterusnya.

Menurut Kadir (dalam Desiningrum, 2014: 247) Kokami (Kotak Kartu misterius) merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Media kokami ini bertujuan untuk menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan menanamkan pengetahuan kepada siswa. Melalui media ini siswa dapat bermain sekaligus belajar mengenai materi yang diajarkan sehingga pelajarannya akan membekas. Media kokami adalah media yang sederhana. Untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media ini guru hanya perlu menyiapkan sebuah wadah (kotak) yang di dalamnya akan diisi amplop-amplop. Di dalam amplop tersebut terdapat kartu pesan dengan berbagai macam warna yang berisi pertanyaan, perintah, dan pemahaman gambar tentang materi pelajaran yang dipelajari.

Untuk melakukan pembelajaran dengan media ini perlu disiapkan kelengkapan seperti sebuah kotak berukuran 31 x 23 x 22 cm, amplop ukuran 9,7 x 6,8 cm dan kartu pesan ukuran 9 x 6 cm. Kartu pesan dalam kokami berjumlah 38 (boleh kurang atau lebih) diantaranya terdapat perirntah, petunjuk, pertanyaan, dan pemahaman gambar. Kartu pesan merupakan komponen yang paling penting dalam permainan ini karena arah kegiatan belajar mengajar tertuang di dalamnya. Agar permainan menjadi lebih menarik, maka kartu-kartu pesan dirancang bervariasi dalam bentuk perintah atau bentuk lainnya (Hakim, 2011).

Dalam media kokami ini, pada kartu pesan terdapat skor yang diperoleh jika suatu kelompok mampu menyelesaikan dengan benar soal tersebut dengan anggota kelompoknya. Penambahan atau pengurangan skor yang diperoleh oleh masing-masing kelompok akan dicatat oleh guru pada tabel skor yang terdapat di papan tulis. Cara permainan media kokami yaitu:

1. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 anak. Media kokami diletakkan di meja depan.
2. Setiap kelompok memilih ketua kelompoknya. Bisa ditentukan bersama dengan guru atau memilih sendiri.
3. Selama permainan berlangsung, ketua dibantu sepenuhnya oleh anggota.
4. Ketua kelompok bertugas mengambil satu amplop dari dalam kotak secara acak dan tidak boleh dilihat, setelah itu membacakan soal dan skor yang terdapat dalam kartu yang ada di dalam amplop (boleh dibacakan anggota yang lain juga).
5. Anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan soal yang dibacakan dengan cara diskusi.
6. Kelompok yang lain berhak menyelesaikan soal yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok, kelompok yang berhasil menyelesaikan tugas dari kelompok lain akan mendapatkan skor tambahan.
7. Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan mendapatkan bonus berupa bintang penghargaan
8. Kelompok yang mendapatkan skor terendah akan diberikan sanksi.

Kelebihan dari media kokami adalah permaianan menggunakan media kokami menarik, kartu-kartu pesan dirancang bervariasi dalam bentuk perintah atau bentuk lainnya. Siswa lebih tertantang mendapatkan kartu misterius yang disediakan guru. Kekurangan dari media kokami, siswa mengalami kesulitan jika belum terbiasa, kelas akan ramai saat permainan berlangsung jika guru kurang dapat mengondisikan siswa.

Kemampuan intelektual siswa diduga dapat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh prestasi. Untuk mengetahui berhasil atauu tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan suatu evaluasi, tujuannya untuk mengetahui prestasi yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar.

Menurut Sudjana (2011: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Jadi hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dialami sesorang setelah ia mengalami proses belajar mengajar selama periode tertentu. Dalam penelitian ini yang akan diukur adalah kemampuan kognitif siswa pada ranah C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), dan C3 (penerapan).

Muhibbin Syah (2007: 144) menyatakan bahwa ada tiga faktor yang meliputi faktor *internal*, faktor *eksternal*, dan faktor pendekatan belajar.

* + - * 1. Faktor *internal* siswa (faktor dari dalam diri)

Faktor ini meliputi dua aspek, yakni aspek *fisiologis* (yang bersifat jasmaniah) dan aspek *psikologis* (yang bersifat rohaniah).Aspek fisiologis atau aspek jasmaniah ditandai dengan kebugaran organ tubuh dan sendi-sendinya. Untuk itu siswa perlu menjaga kesehatan dan kebugaran tubuh, dengan tubuh yang sehat maka siswa dapat mengikuti dan menyerap ilmu dengan baik selama proses belajar mengajar berlangsung. Sedangkan aspek psikologis meliputi:

1. Tingkat kecerdasan/intelegensi siswa yaitu kemampuan memperoleh dan menggali pengetahuan; menggunakan pengetahuan untuk memahami konsep-konsep konkret dan abstrak, dan menghubungkan di antara objek-objek dan gagasan; menggunakan pengetahuan dengan cara-cara yang lebih berguna atau efektif.
2. Sikap mental siswa, meliputi tujuan belajar, minat terhadap pelajaran, kepercayaan terhadap diri sendiri, dan keuletan. Agar dapat bertahan dalam menghadapi kesulitan, seseorang harus melihat kesulitan itu sebagai tantangan yang harus diatasi. Dengan memiliki kepercayaan dan keuletan yang besar, seorang siswa dapat memperoleh prestasi sesuai dengan yang diharapkan.
3. Bakat siswa, yaitu kemampuan untuk belajar yang terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.
4. Minat siswa, yaitu kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan sehingga orang tersebut merasa senang dalam mempelajari sesuatu.
5. Motivasi siswa, yaitu dorongan untuk melakukan suatu kegiatan demi mencapai tujuan tertentu. Motivasi ini bisa berasal dari dalam diri siswa ataupun dari luar.
   * + - 1. Faktor *eksternal*

Faktor eksternal adalah faktor–faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yang sifatnya dari luar siswa, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.Faktor lingkungan sosial sekolah seperti para guru, teman-teman sekelasnya maupun teman-teman satu sekolah lainnya yang dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa.Adapun yang termasuk lingkungan sosial siswa yang lainnya adalah keluarga, masyarakat, tetangga, dan juga teman-teman sepermainan di sekitar perkampungan siswa tersebut.

Faktor lingkungan nonsosial meliputi rumah tempat tinggal dan letaknya, gedung sekolah dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini juga dapat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

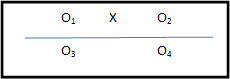
* + - * 1. Faktor pendekatan belajar

Faktor pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajran materi tertentu. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat langkah operasional yang direkayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu.

**METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen.Dalam penelitian eksperimen ditandai dengan adanya perlakuan (*treatment*). Jadi, metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang dogunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiono, 2015: 107).

Terdapat berbagai macam bentuk desain penelitian yang dapat digunakan untuk penelitian eksperimen.Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rancangan penelitian *Quasi Experimental Design*.Desain rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*.Dalam desain ini terdapat dua kelompok subjek.Satu kelompok eksperimen, yaitu kelompok yang dalam pembelajarannya menggunakan media kokami dan satu lagi kelompok kontrol, yaitu kelompok yang dalam pembelajarannya menggunakan media konvensional.



Gambar 1

Rancangan Penelitian

Keterangan Gambar:

O1 = pretest untuk kelas eksperimen

O2 = post-test untuk kelas eksperimen

O3 = pretest untuk kelas kontrol

O4 = post-test untuk kelas kontrol

X = perlakuan (pembelajaran menggunakan kokami)

Dari gambar di atas, dapat diketahui bahwa sebelum melakukan pembelajaran dilakukan pretest untuk mengetahui kondisi awal dua kelompok tersebut. Setelah itu diberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen berupa media kokami dan media konvensional pada kelompok kontrol.Selanjutnya dilakukan post-test untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kedua kelompok tersebut.Hasil dari pretest dan post-test tersebut dapat dijadikan pembanding dan penentu berpengaruh atau tidaknya perlakuan yang diberikan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sambibulu Sidoarjo tepatnya di Desa Sambibulu Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo. Terdapat beberapa alasan dipilihnya lokasi penelitian di SDN Sambibulu Sidoarjo, diantaranya :

1. Sekolah ini bersifat terbuka artinya mau menerima setiap pembaruan dalam pembelajaran baik mengenai model maupun media yang dapat diterapkan di sekolah dengan tujuan meningkatkan mutu pendidikan.
2. Guru dan staf sekolah menerima dengan baik untuk digunakan lokasi penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo dengan jumlah siswa 56 siswa.Dengan rincian 28 siswa dari kelas V A dan 28 siswa dari kelas V B. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *random sample*.Teknik sampel random dilakukan dengan jalan memberikan kemungkinan yang sama bagi individu yang menjadi anggota sampel penelitian. Teknik ini menerapkan azas tanpa pilih-pilih. Siapa saja yang menjadi anggota populasi punya kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel. Ada tiga cara untuk mendapatkan sampel yang representatif pada teknik sampel random, yaitu melalui cara undian, cara ordinal dan dengan menggunakan tabel bilangan random. Di sini peneliti menggunakan cara undian.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media kokami (kotak kartu misterius). Variabel terikat dlama penelitian ini adalah hasil belajar siswa dan variabel kontrol yaitu waktu pembelajaran, siswa, guru, dan materi pembelajaran.

Untuk mengetahui apakah hipotesis penelitian diterima atau tidak diperlukan alat atau fasilitas yang digunakan dalam mengumpulkan data untuk mempermudah pengolahan data. Dalam penelitian ini instrumen atau alat yang digunakan adalah lembar tes. Tes ini terdiri dari *pretest* dan *post-test* yang memiliki tingkat kesulitan serupa namun soalnya berbeda.

Setelah itu instrumen akan diuji validitas. Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut benar-benar sesuai dengan tujuan penelitian. Untuk meyakinkan hal tersebut, instrumen penelitian dalam penelitian ini dilakukan tahap *expert judgement* dan dilakukan pula uji validitas konstruk dengan teknik korelasi *product moment Karl Pearson*. Adapun rumus dari *product moment*:

Sumber: Arikunto (2010:213)

Keterangan:

*rxy* = koefisienkorelasi *product moment*

*N*= jumlah sampel

*X*= skor tiap butir pernyataan

*Y*= skor total

Dengan kriteriasebagai berikut: Jikan*r*hitung*r*tabel, maka butirnpertanyaan atau pernyataan tidak valid. Jika *r*hitung*rtabel,* maka butir pernyataan dinyatakan valid.Tahap selanjutnya dilakukan uji reliabilitas instrumen, menurut Arikunto (201:221) reliabilitas merupakan suatu pengertian bahwa instrumen tersebut sudah baik. Untuk mengetahui reliabilitasinstrumen dalampenelitian ini digunakan teknik belah dua (ganjil-genap) dari *Spearman Brown,* dengan rumus:

Sumber: Arikunto (2010:239)

Keterangan:

= relialibitas internal seluruh instrumen

= korelasi product moment antara belahan pertama dan kedua

Dengan kriteria sebagain berikut: Jika *r*hitung ≤ *r*tabel, maka butir pertanyaan atau pernyataan tidak reliabel. Jika *r*hitung >*r*tabel, maka butir pernyataan reliabel.

Setelah dilakukan tahapan di atas, instrumen telah siap digunakan sebagai alat pengumpulan data. Dalam dalam penelitian ini, teknik pengumpulandata dilakukan dengan tes. Tes yang dilakukan terdiri atas *pretest* dan *post-test*

Setelah mendapatkan data penelitian, dilakukan uji hipotesis menggunakan statistik parametrik. Syarat dari uji parametrik adalah data harus terdistribusi normal, sehingga dilakukan uji normalitas dengan menggunakan rumus *chi-square*:

Sumber: Winarsunu (2015:81)

Keterangan:

x2 = nilai *chi-square*

fo = frekuensi yangdiperoleh

fe = frekuensiyang diharapkan

Dengan kriteria sebagai berikut: Jika *chi-square*hitung *≤ chi-square*tabel, maka data berdistribusi normal. Jika*chi-square*hitung*> chi-square*tabel, maka data berdistribusitidak normal.

Selain uji normalitas, syarat untuk uji hipotesis dengan statistik parametrik adalah data harus homogen. Uji homogenitas adalah pengujian terhadap sampel penelitian untuk mengetahui seragam tidaknya variansi sampel-sampel dalam penelitian.Uji homogenitas dapat dilakukan dengan rumus:

Sumber: Winarsunu (2012:100)

Dengan kriteria sebagaiberikut: Jika Fhitung ≤ Ftabel, maka data homogen. Jika Fhitung> Ftabel, maka data tidakhomogen.

Setelah diketahui bahwa data terdistribusi dengan normal dan data bersifat homogen maka dapat dilakukan uji hipotesis dengan *t-test*. Taraf signifikansi penelitian ini adalah 5%, sehingga taraf kepercayaannya adalah 95%.*T-test* dilakukan dengan membandingkan kelas kontrol dan kelas eksperimen pada data tes awal dan tes akhir, perhitungannya dapat dilakukan dengan menggunakan rumus:

Sumber: Winarsunu (2015:75)

Keterangan:

= mean pada distribusi sampel 1

= mean pada distribusi sampel 2

= nilai varian pada distribusi sampel 1

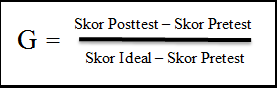
= nilai varian pada distribusi sampel 2

= jumlah individu pada sampel 1

= jumlah individu pada sampel 2

Untuk melihat ada tidaknya pengaruh yaitu membandingkan thitung dengan ttabel dengan 2 ketentuan, jika hasil thitung positif maka ada pengaruh jika thitung ≥ ttabel, sedangkan jika thitung bernilai negatif maka terdapat pengaruh jika thitung ≤ ttabel.

Selanjutnya jika hasil dari thitung sudah diketahui, maka gunakan rumus gain ternormalisasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Gain ternormalisasi bertujuan untuk mmberikan gambaran umum peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Besarnya peningkatan sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus gain ternormalisasi (*normalized gain*), berikut ini adalah rumus n-gain yang dikembangkan oleh Hake (1999):



Gambar 2

Rumus N-Gain

Setelah diperoleh hasil n-gain, selanjutnya adalah membandingkan hasil yang diperoleh dengan kategori gain ternormalisasi (g). Berikut adalah kategori gain ternormalisasi:

|  |  |
| --- | --- |
| **Nilai Gain Ternormalisasi** | **Interpretasi** |
| -1,00 ≤ g < 0,00 | Terjadi Penurunan |
| g = 0,00 | Tidak Terjadi Peningkatan |
| 0,00 < g < 0,30 | Rendah |
| 0,30 ≤ g < 0,70 | Sedang |
| 0,70 ≤ g ≤ 1,00 | Tinggi |

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian tentang pengaruh penggunaan media kokami terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo telah dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017. Penelitian tersebut dilaksanakan pada tanggal 11-12 April 2017 di SDN Sambibulu Sidoarjo. Sebelum mendapatkan hasil penelitian, ada beberapa tahapan yang dilakukan oleh peneliti. Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap analisis instrumen, selanjutnya tahap pelaksanaan penelitian, dan yang terakhir tahap analisis data penelitian.

Tahap pertama yaitu tahap analisis instrumen. Pada tahap ini peneliti melakukan uji validasi media dan instrumen penelitian yang digunakan.Uji validasi media dilakukan pada tanggal 3 dan 6 April 2017.Validator media kokami dalam penelitian ini adalah Drs Yoyok Yermiandhoko, M.Pd. selaku dosen ahli media pembelajaran.Validasi dilakukan dengan menunjukkan media kokami disertai dengan instrumen penilaian.Hasil validasi pada pertemuan pertama adalah terdapat beberapa catatan dan harus melakuakn revisi. Nilai rata-rata pada validasi I adalah 85,5%. Pada pertemuan kedua hasilnya adalah media pembelajaran dapat digunakan untuk penelitian dengan nilai rata-rata 93,4%. Selanjutnya instrumen yang divalidasi adalah silabus, RPP, LKS, kisi-kisi, materi ajar, soal *pretest* dan *post-test*. Soal pretest dan post-test yang digunakan diuji dalam dua tahap, tahap pertama dilakukan oleh dosen ahli yaitu Putri Rachmadyanti, S.Pd., M.Pd dan tahap selanjutnya adalah soal tersebut diujicobakan kepada siswa di sekolah yang berbeda dengan sekolah yang dijadikan penelitian. Validasi kepada ahli dilakukan pada tanggal 28 Maret 2017 dan 4 April 2017 dan hasilnya ada beberapa masukan oleh ahli pada pertemuan pertama dan harus revisi dengan nilai rata-rata 70%. Pada pertemuan berikutnya intrumen penelitian dinyatakan layak digunkan dengan nilai rata-rata 75%.Langkah selanjutnya yaitu melakukan ujicoba instrumen *pretest* dan *posttest* di SDN Bringinbendo II Sidoarjo pada 7 April 2017.

Untuk mengetahui validitas atau kesahihan instrumen tes yang digunakan, peneliti menggunakan data hasil tes yang dihitung menggunakan rumus korelasi product moment dengan angka kasar. Jika harga rxy> rtabel, maka soal dikatakan valid dengan taraf signifikansi 5%. Perhitungan uji validitas konstruk dengan rumus *product moment* dilakukan dengan bantuan software Ms. Excel 2016, hasilyang didapatkan adalah terdapat 21 soal pretest yang valid dan 22 soal posttest yang valid dari 30 soal.

Tahap selanjutnya adalah uji reliabilitas instrumen untuk mengetahui keajegan instrumen.Instrumen penelitian harus terpercaya sehingga data yang dihasilkan juga dapat bersifat konsisten.Penghitungan uji reliabilitas dengan teknik belah dua (ganjil-genap)*Spearman Brown*, hasil penghitungan reliabilitas lembar tes *pretest* diketahui bahwa rhitung adalah 0,740>0,497 yang berarti sangat reliabel, dan hasil penghitungan reliabilitas lembar tes post-test diketahui bahwa rhitung=0,941>0,468 yang berarti sangat reliabel pula. Sehingga kedua instrumen dapat digunakan untuk pengumpulan data *pre test* dan *post test*.

Penelitian dilakukan pada tanggal 11-12 April 2017 di SDN Sambibulu Sidoarjo. Peneliti melakukan penelitian dengan desain *nonequivalen control group design*.Dalam desain ini terdapat dua kelompok subjek.Satu kelompok eksperimen, yaitu kelompok yang diberikan perlakuan berupa media kokami dan satu lagi kelompok kontrol, yaitu kelompok yang dalam pembelajarannya berlangsung secara alamiah. Berikut ini adalah penjelasan kegiatan yang dilakukan pada dua kelas tersebut:

1. Kelas Kontrol
2. Pemberian *pretest*

Lembar *pretest* diberikan di awal kegiatan sebelum pembelajaran dimulai.Pelaksanaannya pada pukul 10.00 WIB.*Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum materi disampaikan.

1. Pelaksanaan proses pembelajaran

Pembelajaran di kelas kontrol yaitu kelas VB dilaksanakan 2 kali pertemuan pada tanggal 11 dan 12 April 2017 pukul 10.00-12.00.Pembelajaran berlangsung secara alami.Materi yang dibahas adalah keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Guru menjelaskan materi tersebut dengan metode ceramah. Siswa belajar dengan mengandalkan buku paket dan buku tambahan seperti RPUL (Rangkuman Pengetahuan Umum Lengkap) dan peta.

1. Pemberian *posttest*

Diakhir pembelajaran siswa diberikan *posttest*. *Posttest* ini untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

1. Kelas Eksperimen
2. Pemberian *Pretest*

Lembar *pretest* diberikan di awal kegiatan sebelum pembelajaran dimulai.Pelaksanaannya pada pukul 07.00 WIB.*Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum materi disampaikan.

1. Pelaksanaan proses pembelajaran

Pembelajaran di kelas eksperimen tepatnya di kelas VA dilaksanakan 2 kali pertemuan pada tanggal 11 dan 12 April 2017 pukul 07.00-9.00.Pembelajaran berlangsung seperti biasanya.Materi yang dibahas adalah keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.Yang membedakan dengan kelas kontrol, dalam pembelajaran ini menggunakan media pembelajaran kokami.Setelah guru menjelaskan materi pelajaran dan mengerjakan LKS, siswa diajak untuk melakukan permainan kokami. Permainan ini dilakukan dengan caramembentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok mengirimkan perwakilannya untuk mengambil kartu yang ada di kotak misteri. Kelompok yang mendapatkan pertanyaan harus menjawabnya, jika tidak bisa maka akan dilempar kepada kelompok lain. Setelah kelompok menjawab pertanyaan, guru memberikan penguatan terhadap jawaban dari kelompok tersebut. Setiap kelompok yang mampu menjawab dengan benar akan mendapatkan skor sesuai dengan yang ada di kartu. Pertanyaan yang diberikan berisi tentang materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Siswa terlihat sangat antusias mengikuti proses pembelajaran. Hal itu bisa dilihat dari bagaimana mereka mengikuti pembelajaran dengan semangat, aktif bertanya dan menjawab, tidak sabar untuk maju ke depan mengambil kartu dalam kotak misteri. Tidak bisa dipungkiri masih tetap ada beberapa anak yang terlalu aktif sehingga usil dan mengganggu teman yang lain.

1. Pemberian *post-test*

Sama seperti kelas kontrol, diakhir pembelajaran siswa diberikan *posttest*. *Posttest* ini untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan tambahan media kokami.

Data awal penelitian didapatkan dari hasil *Pre test*yakni dengan tes, dilakukan sebelum perlakuan diberikan. lembar tes diisi langsung oleh siswa. Data akhir didapatkan dari *post test* yang dilakukan setelah pemberian *treatment* dengan media kokami untuk kelas eksperimen dan konvensional untuk kelas kontrol.Berikut adalah rata-rata nilai *pre test* dan *post test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 2.

Rata-rata Hasil *Pre test* dan *Post test*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kelas** | ***Pre test*** | ***Post test*** |
| Kontrol | 60,17 | 70 |
| Eksperimen | 66,7 | 84,28 |

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa terdapat kenaikan rata-rata pada kelas kontrol ataupun kelas eksperimen. Adapun perbandingan hasil *pre test* dan *post test*  kelas kontrol dan kelas eksperimen ditunjukkan pada grafik di bawah ini:

Grafik 1.

Perbandingan Hasil *Pre test* dan *Post test*

Peningkatan pada data *pre test* dan *post test* kelas kontrol serta kelas eksperimen di atas, dapat diketahui terdapat peningkatan pada kedua kelas, untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan yang signifikan maka perlu dilakukan uji hipotesis. Sebelum dilakukan uji hipotesis dengan statistik parametrik, maka data yang sudah didapatkan selanjutnya harus diuji mormalitasnya dengan rumus *chi-square*. Berikut adalah hasil uji normalitas *pre test* kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dilakukan secara manual.

Tabel 3.

Hasil Uji Normalitas *Pre test*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kelas** | ***Chi-square* hitung** | **Db** | ***Chi-square* tabel** |
| **N-1** | **5%** |
| Kontrol | 9,39 | 5 | 11,1 |
| Eksperimen | 4,17 | 5 | 11,1 |

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil *pre test*  kedua kelas tersebut memiliki nilai *Chi-square* hitung <*Chi-square* tabel (11,1) dengan db 5 dan taraf signifikan 5%, sehingga kedua data terdistribusi dengan normal. Sedangkan hasil uji normalitas *post test* kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.

Hasil Uji Normalitas *Post test*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kelas** | ***Chi-square* hitung** | **Db** | ***Chi-square* tabel** |
| **N-1** | **5%** |
| Kontrol | 5,04 | 5 | 11,1 |
| Eksperimen | 1,56 | 5 | 11,1 |

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil *post test*  kedua kelas tersebut memiliki nilai *Chi-square* hitung <*Chi-square* tabel (11,1) dengan db 5 dan taraf signifikan 5%, sehingga kedua data juga terdistribusi dengan normal.

Tahap selanjutnya adalah uji homogenitas yang dilakukan secara manual. Hasil perhitungan uji homogenitas data *pre test*kelas eksperimen dan kelas kontrol serta hasil uji homogenitas *post test* kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5.

Hasil Uji Homogenitas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Data** | **Fmax** | **Ftabel** |
| **5%** |
| *Pre test* | 1,76 | 1,88 |
| *Post test* | 1,06 | 1,88 |

Dari tabel di atashasil uji homogenitas data *pre test* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 1,76, sedangkan hasil uji homogenitas data *post test* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 1,06. Kedua hasil tersebut dapat dituliskan bahwa Fmax < Ftabel (sig 5%=1,76), sehingga ditarik kesimpulan bahwa data *pre test* dan *post test* kedua kelas bersifat homogen.

Setelah mengetahui bahwa data-data yang didapatkan terdistribusi dengan normal dan bersifat homogen, pengujian hipotesis penelitian dapat dilakukan dengan *T-test*. Hasil *t-test* yang dilakukan secara manual diperoleh nilai thitung sebesar 4,19 dan dengan taraf signifikan 5% diperoleh ttabel sebesar 2,00. Maka dapat disimpulkan bahwa thitung > ttabel (4,19> 2,00) artinya Ho tidak terbukti dan Ha terbukti. Ho yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen (menggunakan media kokami) dengan kelas kontrol (tidak menggunakan media kokami) ditolak; Ha yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen (menggunakan media kokami) dan kelas kontrol (tidak menggunakan media kokami) diterima, artinya media pembelajaran kokami berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo.

Selanjutnya peneliti melakukan perhitungan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa dengan rumus n-gain. Hasil n-gain ternormalisasi yang diperoleh kelas kontrol adalah 0,21. Hasil tersebut memiliki interpretasi yang rendah karena 0,00 < 0,21 < 0,30. Sedangkan hasil n-gain ternormalisasi dari kelas eksperimen adalah 0,57. Hasil tersebut memiliki interpretasi sedang karena 0,30 < 0,57< 0,70.

Dari hasil uji n-gain di atas peneliti menganggap bahwa pemberian stimulus berupa media kokami sangat penting untuk diberikan dalam proses pembelajaran untuk pengembangan prestasi belajar siswa.

Tujuan dari pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Sesuai dengan apa yang dinyatakan Susanto (2014: 33), tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran IPS di antaranya (a) memperoleh gambaran tentang daerah atau lingkungan, (b) untuk mendapatkan informasi tentang daerah/lingkungan/wilayah Indonesia, (c) memperoleh pengetahuan tentang penduduk Indonesia, (d) untuk mengetahui kebutuhan hidup, (e) untuk menumbuh kembangkan kesadaran dan wawasan kebangsaan, (f) dapat merasakan kemajuan khususnya dalam bidang teknologi, (g) mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan bersaing di tingkat lokal, nasional, serta di tingkat internasional, (i) memiliki kepekaan terhadap fenomena sosial, (j) dan memiliki integritas yang tinggi terhadap bangsa dan negara. Tujuan pembelajaran tersebut terangkum dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.Dengan mempelajari materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa mampu memenuhi sebagian besar tujuan pembelajaran menurut penuturan Susanto. Penggunaan media kokami dapat menambah pengetahuan siswa dan melatih siswa untuk berpikir kritis dalam menyikapi kejadian-kejadian atau permasalahan sosial mengenai kebudayaan yang ada di sekitar mereka. Selain itu dengan media kokami ini siswa dilatih untuk mengembangkan keberanian dalam berbicara dan mengungkapkan pendapat. Siswa yang sebelumnya pasif dalam pembelajaran, akan dilatih untuk berbicara dan mengemukakan pendapat atau jawabannya sesuai hasil rundingan kelompok. Jadi jawaban yang mereka kemukakan merupakan hasil dari kerjasama kelompok.

Sesuai dengan apa yang dikemukakan Sardjiyo, dkk (2009: 26) ilmu pengetahuan sosial merupakan bidang studi yang mempelajari, membahas, mengupas gejala dan masalah social di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan. Jadi ilmu pengetahuan sosial merupakan bidang studi yang memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada peserta didik untuk mempersiapkan diri memasuki dunia sosial secara nyata dan objektif.Ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu pengetahuan yang penting dipelajari untuk anak sekolah dasar.Pada jenjang pendidikan dasar, IPS merupakan gabungan dari materi geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, dan antropologi.Dalam pembelajaran anak belajar mengaitkan fakta dan peristiwa dari materi yang dipelajari sehingga mereka dapat mengambil kesimpulan dari materi yang diajarkan.Hal tersebut dapat melatih siswa untuk berpikir kritis dalam menyikapi kejadian-kejadian atau permasalahan sosial yang ada disekitar mereka.Sebagai warganenegara yang baik, peserta didik dipersiapkan untuk mampu beradaptasi secara cepat sehingga dapat mengikuti perkembangan dan dinamika kehidupan masyarakat di sekitarnya dengan kemampuan dan konsep yang dimilikinya.Dalam hal ini khususnya materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.Materi ini merupakan materi yang sangat penting dipelajari dan diperdalam oleh siswa karena kaitannya dengan hidup bermasyarakat dalam keanekaragaman. Pertanyaan-pertanyaan dalam media kokami mengarah pada fakta-fakta mengenai keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, sejauh mana siswa mengetahui, mengerti dan memahami budaya apa saja yang terdapat di Indonesia, suku apa saja yang terdapat di Indonesia, dan kebudayaan apa saja yang menjadi ciri khas dari setiap daerah di Indonesia. Tidak hanya itu, siswa juga disuguhkan suatu ilustrasi mengenai realita kehidupan saat ini dan meminta siswa untuk memberikan pendapat tentang ilustrasi tersebut.Dari pendapat siswa tersebut kita bisa mengetahui bagaimana pemikiran siswa dan memberikan pembenaran atau penguatan.Dengan begitu guru dapat menanamkan sikap menghargai dan menghormati keanekaragaman budaya pada siswa sehingga siswa mampu menjadi warga negara yang baik.

Menurut Alex (2007: 206) belajar erat kaitannya dengan mengingat.Belajar dan menghafal terdapat hubungan timbal balik.Ilmu pengetahuan sosial memiliki cakupan materi yang luas.Khususnya materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.Banyak sekali fakta-fakta mngenai suku bangsa dan berbagai macam kebudayaan yang harus diketahui dan dipahamai oleh siswa. Menghafal merupakan suatu cara yang pasti digunakan siswa untuk mengingat materi yang diajarkan. Media kokami ini dapat membantu siswa untuk mengingat dengan cara belajar bersama dan menambah wawasan dari teman sebaya, selain dari buku dengan cara hafalan sendiri, sehingga siswa akan mendapat pengalaman belajar yang membekas. Selain itu, media ini berbasis permainan, sehingga sifat kompetitif dan semnagta siswa untuk menang sangat kuat. Fungsi media pembelajaran menurut Djauhar (2008: 1-21) meliputi, membantu mempermudah atau memperjelas materi atau pesan pembelajaran dalam proses pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, dan membuat pelajaran lebih realistik dapat ditemukan dalam media kokami.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran sangat penting perannya dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media kokami ini berbasis permainan sehingga siswa merasa nyaman, bersemangat, sangat antusias dan kompetitif. Sesuai dengan pendapat Arsyad (2014: 2) bahwa pembelajaran akan semakin mudah dipahami bila ada suatu media dan anak akan semakin aktif dan percaya diri saat mengikuti pembelajaran. Jadi media adalah bagian yang tidak akan bisa dipisahkan dari proses belajar mengajar pada umumnya untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan dan khususnya pada tujuan pembelajaran di sekolah.

Hasil penelitian ini fokus pada hasil belajar siswa.Hasil belajar yang dicapai dalam penelitian ini adalah hasil penelitian dalam ranah pengetahuan, pemahaman, dan penerapan.Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa mampu terlibat secara aktif dalam pembelajaran.Sehingga komunikasi antara guru dan siswa dapat terlaksana dengan baik. Sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Thorndike, salah satu tokoh aliran behaviorisme. Thorndike (dalam Baharuddin dan Esa, 2015: 92-93) dengan teori S-R (*Stimulus-Response*)nya menyatakan bahwa hal yang terpenting dalam belajar adalah stimulus dan respon. Stimulus dapat diartikan sebagai perlakuan yang diberikan guru kepada siswa, sedangkan respon adalah suatu tanggapan atau reaksi siswa terhadap perlakuan atau stimulus yang diberikan oleh guru.Respon yang baik bergantung pada stimulus yang diberikan.Penggunaan media pembelajaran terbukti mampu menghasilkan respon yang baik.Respon yang dimaksudkan adalah hasil belajar.Hasil belajar siswa kelas kontrol yang dalam pembelajarannya tidak menggunakan media kokami dengan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media kokami memiliki perbedaan.Perbedaan tersebut dapat dikarenakan oleh beberapa faktor seperti faktor internal dan faktor eksternal siswa.Menurut Sudjana (2014: 39) faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar di antaranya adalah kemauan, motivasi belajar, minat, dan perhatian siswa. Sedangkan faktor eksternalnya adalah cara guru mengajar, kurikulum yang digunakan, dan kualitas pengajaran. Faktor eksternal dapat diumpamakan sebagai stimulus, dan faktor internal dapat diumpamakan sebagai respon.Stimulus yang baik dapat membangkitkan saraf-saraf respon siswa seperti perhatian, ketertarikan, dan minat siswa. Dengan adanya respon tersebut pembelajaran akan terasa menyenangkan. Komunikasi antar guru dan siswa, siswa dan siswa akan berjalan dengan lancar. Hal itu dapat dibuktikan dengan aktivitas belajar siswa.Media kokami ini dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat tertarik dengan media ini. Cara menggunakan media ini adalah sebagai berikut: (a) perwakilan setiap kelompok maju secara bergantian, (b) siswa mengambil amplop yang berisi kartu soal dari dalam kotak misteri, (c) siswa membacakan pertanyaan/perintah/bonus dari kartu soal, (d) anggota kelompok menjawab/melakukan perintah, (e) jawaban yang benar akan mendpatkan point. Dengan demikian siswa merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran karena siswa dibuat penasaran dengan apa yang akan didapatkan dari amplop yang dipilih.

Dalam pembelajaran, anak belajar mengaitkan fakta dan peristiwa yang dipelajari sehingga mereka dapat mengambil kesimpulkan dari materi yang diajarkan. Dengan menggunakan media kokami siswa cenderung lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu aktivitas peserta didik kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.Secara umum, peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan semangat dan antusias dalam belajar, terlihat dari wajah peserta didik yang ceria, bersemangat dan tidak tegang saat pembelajaran berlangsung sehingga tampak keseriusan siswa mengikuti pembelajaran.Sedangkan pada kelas kontrol siswa cenderung mudah bosan, hal itu ditunjukkan dengan mengganggu temannya, mengobrol di tengah-tengah pelajaran, dan pasif dalam bertanya dan menjawab saat pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Baiq Devita Rostika dengan judul “ Penggunaan Media Kotak dan Katu Misteri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS Kelas III SDN 7 Ampean”. Dari penelitian tersebut media kokami terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa IPS siswa kelas III SD. Dari penelitian tersebut terbukti bahwa media kokami juga cocok diterapkan bagi siswa kelas awal.Tentunya dengan penyesuain-penyesuaian yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas awal.

Selain mampu `memberikan pengaruh dan meningkatkan hasil belajar IPS, media kokami juga dapat digunakan pada mata pelajaran lain seperti IPA, PKn, dan Bahasa inggris. Hal itu dapat dilihat pada penlitian yang relevan yang dilakukan oleh Ajeng Trias Binar (2012) dengan judul “Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT *(Teams Games Tournaments)* dengan Media Kokami untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Energi Alternatif di SDN Gebang 01 Jember”. Presentase ketercapaian aktivitas belajar siswa dari pra siklus sampai siklus II mengalami peningkatan.Berdasarkan hasil penelitian tersebut, terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT *(Teams Games Tournaments)* disertai media kokami.Media ini dapat dikombinasikan dengan model-model yang sesuai seperti *Teams Games Tournaments* (TGT), *Problem Based Instruction,* dan *Student Team Achievement Division* (STAD).

Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar siswa kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo, maka hipotesis Ha yang dikemukakan dalam Bab II, yaitu “terdapat pengaruh media kokami terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia di SDN Sambibulu Sidoarjo”, dapat diterima.Hal itu dikarenakan media kokami memberikan dampak positif terhadap hasil belajar IPS.Pernyataan tersebut dapat dilihat dari tingginya rata-rata nilai post-test siswa.

Dalam penelitian yang telah dilakukan terdapat pula beberapa keterbatasan diantaranya yaitu: (1) keterbatasan tempat penelitian yaitu penelitian ini dilakukan hanya terbatas pada satu tempat, yaitu SDN Sambibulu Sidoarjo yang populasinya terbatas hanya 56 siswa. Jika diambil sample di sekolah yang populasi kelas V lebih banyak, maka kemungkinan akan terjadi perbedaan hasil (2) keterbatasan materi yaitu materi pembelajaran dalam penelitian ini hanya terfokus pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, (3) penelitian ini hanya diukur dalam ranah kognitif sehingga tidak diketahui apakah berpengaruh terhadap ranah afektif dan psikomotorik, dan (4) siswa kurang mentaati peraturan mengenai cara bermain menggunakan media ini sehingga kerjasama antar anggota kelompok masih kurang.

Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak semua variabel dapat dikontrol secara ketat.Oleh sebab itu, jika penelitian ini dilakukan dilakukan dnegan variabel yang berbeda kemungkinan hail yang didaptkan juga berbeda pula.Selain itu penelitian ini menggunakan kurikulum KTSP sehingga hanya terfokus pada satu materi yaitu materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Apabila dilakukan pada kurikulum 2013 mungkin hasilnya juga akan berbeda. Karena menggunakan kurikulum KTSP, peneliti hanya terfokus pada ranah kognitif, yaitu hasil belajar siswa.Sehingga aspek afektif dan psikomotoriknya tidak diukur secara pasti.Bila dilihat secara kasat mata, aspek afektif dan psikomotorik siswa juga ikut meningkat namun, tidak diketahui secara pasti seberapa besar pengaruhnya.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan di atas, maka dapat diartikan bahwa media kokami memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo. Hal ini dikarenakan bahwa media kokami dapat membantu siswa untuk mengingat, memahami, dan menerapkan materi yang diajarkan dengan baik. Selain itu media ini juga dapat membantu siswa untuk aktif berbicara atau berpendapat, baik siswa yang biasanya pasif dan siswa yang memang aktif.Siswa juga terlihat sangat kompetitif dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan, siswa secara individu baik yang akademisnya tinggi maupun rendah dapat berperan aktif dalam pembelajaran daapt menyelesaikan soal *posttest* yang diberikan dengan baik dan mendapat hasil yang baik pula.Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa meida kokami memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V materi kenekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia SDN Sambibulu Sidoarjo.

**PENUTUP**

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat diambil kesimpulan bahwa dalam penggunaan media kokami terhadap hasil belajar IPS pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo pada kelas eksperimen terdapat pengaruh yang signifikan.

Hal ini dapat diketahui dari seberapa besar peningkatan nilai rata-rata dari hasil *pretest* dengan hasil *posttest* pada kelas ekserimen lebih besar daripada nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol.Selain itu juga diperkuat dengan hasil penghitungan uji t-test yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan media kokamiterhadap hasil belajar IPS.Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media kokamiterhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo.

**Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan dalam penelitian ini, maka diberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

Ada baiknya guru menciptakan suasana belajar yang kreatif, menyenangkan dan bermakna bagi siswa sebagai pembelajar yang mandiri dalam kehidupan sehari-hari. Hal itu dapat dilakukan dengan cara menggunakan media kokami. Pemanfaatan media kokami dalam pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih menarik, materi pembelajaran lebih mudah diingat, siswa menjadi lebih aktif, dan dapat melatih siswa untuk berani berbicara.

Sebaiknya sebelum memulai penggunaan media kokami, pastikan siswa mengerti dengan jelas peraturannya. Sehingga permainan akan berjalan dengan lancar. Selain itu waktu penggunaan media ini sebaiknya ditambah sehingga hasil yang diperoleh akan menjadi lebih maksimal.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta

Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta : RajaGrafindo Persada

Astutik, Puji. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Problem Based Instruction Berbantuan Media Kokami Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Bebengan Kendal*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang

Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Yogjakarta: Gava Media

Depdiknas. 2006. *Pengertian IPS*. Jakarta: RajaGrafindo Persada

Desiningrum, Noviana. 2014. *Pengembangan Metode Pembelajaran Communicative Language Teaching (Clt) Dengan Media Kokami Untukmeningkatkan Hasil Belajar Dan Communication Skill Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Stkip Bina Insan Mandiri Surabaya*, (Online), Vol 1, Nomor 2, (ejournal.pkpsmikipmataram.org diakses pada tanggal 20 Maret 2017).

Hakim. 2011. Media Pengajaran KOKAMI kotak kartu misterius. [serial online].

<http://learningmodels.blogspot.com/2011/05/media-pengajaran-kokami-kotak-dan-kartu.htm>, diakses 16 April 2016

Sobur, Alex. 2009. *Psikologi Umum Dalam Lintasan Sejarah*. Bandung: CV. Pustaka Setia

Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. 2014. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung : Alfabeta

\_\_\_\_\_\_\_. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.* Jakarta: PrenadamediaGroup.

Syah, Muhibbin. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Vellani, Arlyn., dkk. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievment Division Dengan Media Kotak Kartu Misteri (Kokami) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pelajaran PKn Tema Harga Diri di SDN Pujerbaru 1 Bondowoso*. Artikel Ilmiah Mahasiswa. Jember: Universitas Negeri Jember

Winarsunu, Tulus. 2012. *STATISTIK Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan* . Malang: UMM PRESS

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. 2015. *STATISTIK Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan* . Malang: UMM PRESS