

ANALISIS HASIL PENGEMBANGAN MEDIA KOKAMI (KOTAK DAN KARTU MISTERIUS) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS, AKTIVITAS BELAJAR DAN KETUNTASAN BELAJAR SMP-SMA

Afifah Miftah Rahmawati

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
Email : afifahmiftah05@gmail.com

Riza Yonisa Kurniawan

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
Email : rizakurniawan@unesa.ac.id

Abstrak

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru berperan penting di dalamnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran maka dalam menyampaikan materinya guru dibantu dengan media pembelajaran agar siswa dapat menerima informasi dengan baik, selama media yang digunakan tepat, diketahui bahwa media adalah fasilitator dalam membantu guru menyampaikan informasi kepada siswa. Dengan dilakukan pengembangan media maka dalam proses perancangan, produksi dan penilaian, guna mengetahui apakah media yang digunakan sudah tepat diterapkan kepada siswa. Dengan media yang tepat diharapkan siswa dapat menerima informasi dengan baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran Kokami dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, aktivitas belajar dan ketuntasan belajar siswa dari analisis beberapa hasil penelitian serupa mengenai media Kokami. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Kokami dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, aktivitas belajar dan ketuntasan belajar siswa. Sehingga media layak dan tepat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan media, kokami, media pembelajaran.

Abstract

In teaching and learning activities, teachers play an important role in achieving the learning objectives. To achieve the learning objectives, the teacher is assisted by the learning media so that the students can receive the information well, as long as the media is used correctly, it is known that the media is the facilitator in helping teachers to convey information to the students. With the development of the media then in the process of design, production and assessment, to determine whether the media used is appropriately applied to students. With the right media is expected students can receive information well. The purpose of this study is to know the development of Kokami learning media in improving critical thinking skills, learning activities and mastery of student learning from the analysis of several similar research results on Kokami media. The results of this study indicate that Kokami learning media can improve critical thinking skills, learning activities and mastery of student learning. So the media is feasible and appropriately used as a learning media.

Keywords: media development, kokami, learning media

PENDAHULUAN

Pendidikan sangatlah penting bagi siswa. Kualitas pendidikan yang baik juga tak lepas dari guru yang berperan penting di dalamnya. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru berperan penting di dalamnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran maka dalam menyampaikan materinya guru dibantu dengan media pembelajaran agar siswa dapat menerima informasi dengan baik, selama media yang digunakan tepat, diketahui bahwa media adalah fasilitator dalam membantu guru menyampaikan informasi kepada siswa. Menurut Sanjaya (2008) fungsi

dari media berfungsi untuk alat bantu yang digunakan oleh guru guna mengkomunikasikan pesan sehingga proses komunikasi berjalan dengan baik dan sempurna. Dengan dilakukan pengembangan media maka dalam proses perancangan, produksi dan penilaian, guna mengetahui apakah media yang digunakan sudah tepat diterapkan kepada siswa. Untuk mengetahui tepat atau tidaknya dalam pengembangan media ada validasi media yang divalidasikan oleh para ahli media, sehingga dapat diketahui apa saja hal yang perlu diperbaiki guna mendapat kriteria media yang layak/baik. Dengan media yang tepat diharapkan siswa dapat menerima informasi dengan baik. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui

pengembangan media pembelajaran Kokami dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, aktivitas belajar dan ketuntasan belajar siswa dengan menganalisis jurnal dari beberapa peneliti.

Menurut Aqib (2013) proses pembelajaran adalah dimana terdapat upaya yang secara sistematis guna mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, guru melakukannya dengan tiga hal yakni perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Jadi proses pembelajaran biasanya guru menjelaskan materi kepada siswa, lalu guru memberikan tugas namun dengan berkembangnya kurikulum membuat guru lebih kreatif dengan adanya media pembelajaran yang digunakan agar proses pembelajaran tidak terkesan monoton atau membosankan. Dengan begitu siswa akan termotivasi untuk belajar lebih giat dan semangat belajar dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. seperti yang dijelaskan diawal bahwa terdapat 3 hal yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran, yang pertama adalah perencanaan sebelum pembelajaran yaitu mempersiapkan materi yang akan dijelaskan, media yang akan digunakan dalam materi tersebut serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai, hal tersebut dirangkum dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Setelah melakukan perencanaan, langkah selanjutnya adalah pelaksanaan yang dimana guru melaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Dalam pelaksanaan pasti terdapat beberapa hal yang kurang, misalkan dari aktivitas siswa yang cenderung pasif, dengan begitu maka dilakukan evaluasi guna memperbaiki kekurangan tersebut agar tidak terulang lagi pada materi selanjutnya.

Menurut Arsyad (2014) media pembelajaran adalah apapun yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, seperti alat bantu atau perantara guna menyampaikan pesan atau informasi berupa materi yang akan dijelaskan oleh guru kepada peserta didik. Dalam proses pembelajaran tak lepas dari media pembelajaran, guna media pembelajaran adalah untuk penyampaian informasi dari guru ke siswa atau siswa ke siswa. Yang paling umum digunakan adalah media yang ada di dalam kelas seperti papan tulis, buku pegangan siswa dan lain sebagainya. Media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan minat belajar siswa seperti yang dijelaskan pada pengertian media pembelajaran menurut Arsyad. Dengan menggunakan media pembelajaran selain yang ada di ruang kelas, akan membuat siswa penasaran dan meningkatkan semangat belajarnya. Ketika semangat belajar siswa meningkat maka akan membuat siswa aktif dan pemahaman siswa tentang materi akan meningkat. Saat ini banyak sekali jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru saat pembelajaran.

Media pembelajaran Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) adalah salah satu media pembelajaran berupa kotak yang berisi beberapa kartu misterius. Dikatakan misterius karena siswa tidak mengetahui isi dari kartu tersebut. Dalam penggunaannya, guru bisa menggunakannya saat menjelaskan materi, memberi soal kepada siswa, sebagai tugas presentasi dan lain sebagainya.

Menurut Ibrahim (Nurdin dan Adriantoni, 2016) menjelaskan pentingnya media pengajaran karena media pengajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbarui semangat mereka membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran. Dari penjelasan Ibrahim dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan rasa senang bagi siswa sehingga hal tersebut dapat memotivasi siswa agar giat belajar. Membuat kesan bahwa belajar itu bukanlah hal yang membosankan, namun belajar bisa menjadi hal yang menyenangkan. Dengan pemilihan media yang tepat akan membuat tujuan pembelajaran tercapai.

Menurut Sardiman (2011) aktivitas belajar adalah apapun yang dilakukan oleh peserta didik yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar mengajar fisik dan mental harus saling berkaitan. Selain Sardiman, Piaget menyatakan bahwa jika peserta didik tersebut berpikir namun tidak melakukan aktivitas maka peserta didik tersebut berarti tidak. Sedangkan menurut Sudjana (2005) aktivitas belajar sebagai proses ada 6 unsur yakni tujuan belajar, peserta didik yang termotivasi, tingkat kesulitan belajar, stimulus dari lingkungan, peserta didik yang memahami situasi, dan pola respons peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa dapat dilihat secara langsung karena bersifat fisik, sehingga guru dapat mengamati aktivitas siswa secara langsung saat kegiatan belajar mengajar. Dengan aktivitas siswa di dalam kelas maka guru dapat mengevaluasi pembelajaran yang ada di dalam kelas, misalkan mendapati siswa cenderung pasif maka guru bisa menganalisis dan mengevaluasi pembelajaran agar pertemuan selanjutnya siswa lebih aktif. Siswa yang aktif maka menunjukkan bahwa siswa tersebut mengikuti pelajaran dengan baik, dan ketika siswa aktif maka akan menimbulkan dampak yang baik pula seperti melatih siswa untuk berpikir kritis, meningkatkan pemahaman siswa yang nantinya akan berdampak baik yakni ketuntasan belajar atau siswa mendapat hasil belajar yang baik.

Menurut Sukmadinata (2004) berpikir kritis adalah kecakapan nalar secara teratur yang dilakukan oleh siswa, kecakapan sistematis dalam menilai, dapat memecahkan suatu masalah, dapat menarik keputusan yang benar, memiliki kemampuan untuk menganalisis

asumsi, dan pencarian ilmiah. Dari pendapat Sukmadinata terkait pengertian berpikir kritis dapat disimpulkan bahwa siswa dapat dikatakan mampu berpikir kritis ketika siswa berbicara secara nalar, sistematis serta mampu menganalisis asumsi. Dalam hal ini, dapat dilihat ketika siswa sedang mempresentasikan tugasnya, menjawab pertanyaan dari guru maupun sesama siswa serta berargumen tentang materi yang dibahas. Ketika siswa mampu berpikir kritis maka ketika menjawab pertanyaan siswa akan menjawab dengan penalaran yang logis, dengan berpedoman pada teori yang ada dan dianalisis sehingga mampu menyimpulkan jawaban dengan benar. Keterampilan berpikir kritis pada siswa dapat dilatih dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu memancing siswa dalam berargumen atau sekedar menjawab pertanyaan.

Permendikbud No 104 tahun 2014 ketuntasan belajar adalah terdapat tingkat minimal yang harus dicapai yakni kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan meliputi ketuntasan penguasaan substansi dan ketuntasan belajar dalam konteks kurun waktu belajar. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa dalam mencapai ketuntasan belajar ada ketentuan minimal. Dalam ketuntasan belajar siswa, dapat dikatakan tuntas adalah dari hasil belajar yang dicapai masing-masing individual dan pada hasil belajar siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan.

Berdasarkan uraian yang telah disajikan di atas, perlu adanya analisis guna menyajikan keabsahan bahwa pengembangan media Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) mampu meningkatkan keterampilan berpikir, aktivitas belajar siswa dan ketuntasan belajar siswa. Maka peneliti menarik judul penelitian “Analisis Hasil Pengembangan Media Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis, Aktivitas Belajar dan Ketuntasan Belajar Siswa SMP-SMA.” Tujuan penelitian ini adalah guna mengetahui kemampuan media Kokami dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, aktivitas belajar dan ketuntasan belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan telaah kajian pustaka. Tujuan dari penelitian adalah untuk menganalisis hasil pengembangan media Kokami dalam peningkatan keterampilan berpikir kritis, aktivitas belajar dan ketuntasan belajar siswa dari beberapa penelitian terdahulu.

Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan jurnal yang sesuai kebutuhan penelitian. Analisis data dilakukan dengan teknik kajian pustaka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Utami (2014) dalam penelitiannya yang berjudul pengembangan media permainan Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) pada Materi Tekanan untuk SMP Kelas VIII. Dalam penelitian ini dilakukan validasi materi, validasi media, diuji cobakan pada kelompok kecil dan pada kelompok besar. Dengan hasil validasi materi sebesar 88%, validasi media 93%, lalu pada uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil sebesar 84,33% dan uji coba yang dilakukan pada kelompok besar 83,96%. Dengan demikian, hasil dari pengembangan media Kokami termasuk pada kriteria sangat baik yang ditinjau dari aspek materi dan media.

Kriteria dalam media pembelajaran menurut Arsyad (2013) bahwa dalam pemilihan media yang baik, yakni meliputi : 1) sesuai dengan tujuan, 2) praktis, luwes dan bertahan, 3) mampu dan terampil menggunakan, 4) pengelompokan sasaran, 5) mutu teknis. Media pembelajaran dapat dikatakan sangat baik apabila kriteria media mendapat presentase tinggi. Dari penelitian Utami dapat disimpulkan bahwa media Kokami dapat dikatakan media pembelajaran yang layak karena termasuk pada kriteria sangat baik. Kriteria sangat baik yang ditinjau dari aspek materi dengan validasi materi dan aspek media dengan validasi media oleh para ahli masing-masing.

Fajrina (2015) dalam penelitian pengembangan dan penerapan media kotak dan kartu misterius (kokami) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi hukum-hukum dasar kimia kelas X IPA 2 SMA Inshafuddin Banda Aceh. Dalam penelitian ini, peneliti menyajikan data tentang kelayakan media yang dikembangkan, penilaian aktivitas siswa dan respon siswa. Media diuji cobakan pada 25 siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kelayakan media persentasenya sebesar 96,53%, persentase keaktifan siswa sebesar 54,44% dengan kategori cukup dan pada pertemuan kedua sebesar 80,00% dengan kategori sangat baik. Respon siswa juga positif dengan hasil 87,33%.

Dari penelitian Fajrina dapat disimpulkan bahwa pada kelayakan media kokami dapat dikatakan layak diuji cobakan pada siswa. Pada saat diujicobakan pada siswa, menunjukkan hasil bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa saat menggunakan media kokami. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa media kokami ini layak dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X IPA 2 SMA Inshafuddin Banda Aceh.

Nasution, Susilawati dan Haryati (2016) dalam penelitiannya yang berjudul penggunaan media pembelajaran kotak dan kartu misterius (kokami) untuk meningkatkan aktivitas dan ketuntasan belajar siswa pada pokok bahasan hidrokarbon dan minyak bumi di kelas X 8 SMAN 9 Pekanbaru, pengumpulan data pada

penelitian ini dilakukan dengan metode observasi dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada aktivitas belajar siswa pada siklus I 72,53% dan siklus II 88,81%, dan ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 89,47% dan siklus II sebesar 100%.

Menurut Sardiman (2011) Aktivitas belajar adalah suatu tindakan fisik yang menunjukkan bahwa siswa tersebut melakukan kegiatan belajar mengajar. pada permendikbud No 104 tahun 2014 menyatakan bahwa ketuntasan belajar adalah suatu tingkat minimal pencapaian yang dicapai oleh siswa dan dapat dilihat dari hasil belajar yang mencapai KKM atau di atas KKM.

Dari penelitian Nasution, Susilawati dan Haryati dapat disimpulkan bahwa media Kokami dapat meningkatkan aktivitas siswa dan ketuntasan belajar siswa kelas X 8 di SMA Negeri 9 Pekanbaru. Bahwa diketahui peningkatan tersebut terjadi pada siklus ke II. Dalam ketuntasan siswa dilihat dari siswa yang nilainya diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan aktivitas siswa dilihat dari aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar saat menggunakan media Kokami.

Penelitian Paisah, Fatmaryanti dan Akhdinirwanto (2013) yang berjudul “penerapan media kotak dan kartu misterius (kokami) untuk peningkatan keterampilan berpikir kritis pada siswa kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo”, dari penelitian Paisah mendapatkan hasil bahwa terjadi peningkatan pada keterampilan berpikir kritis siswa yang pada awalnya sebesar 32,97% meningkat menjadi 59,06% dan mengalami peningkatan lagi sebesar 71,80%. Selain terjadi peningkatan pada keterampilan berpikir siswa, angket keterampilan berpikir kritis juga meningkat yang berawal dari 49,69% menjadi 67,19% dan mengalami peningkatan lagi sebesar 74,69% pada siklus II. Adanya peningkatan keterampilan berpikir ini berpengaruh pada peningkatan hasil belajar juga. Terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa dari 57,69 dengan ketuntasan 15,63% pada pra siklus menjadi 66,88 dengan ketuntasan 40,63% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 75,31 dengan ketuntasan 71,88% pada siklus II.

Menurut Slameto (2008) hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh siswa dari usaha siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, hasil tersebut dapat diukur dari tes yang diberikan oleh guru kepada siswa. Lalu pada kemampuan berpikir kritis menurut Setyowati, dkk (2011) adalah kemampuan siswa dalam berpikir, siswa dapat membandingkan dua atau lebih informasi dengan melalui pengujian dan analisis permasalahan sehingga dapat menyimpulkan kebenaran secara ilmiah.

Hasil penelitian Paisah, Fatmaryanti dan Akhdinirwanto dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo, bukan hanya berpikir kritis namun hasil penelitiannya juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada siswa. Dari hasil-hasil yang ada ini dilihat dari hasil data observasi yang telah disajikan.

PENUTUP

Kesimpulan

Pengembangan media kokami (kotak dan kartu misterius) yang telah dianalisis berdasarkan penerapan ataupun uji coba peneliti-peneliti terhadap sekolah tingkat SMP maupun SMA. Hasil dari analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media kokami ketika kegiatan belajar mengajar. Dalam penentuan media, haruslah divalidiasikan guna mengetahui kelayakan dari media tersebut dan media kokami dinyatakan masuk dalam kriteria sangat layak/sangat baik, hal tersebut yang dinyatakan oleh Utami didalam penelitiannya.

Selain penelitian dari Utami (2014), pada penelitian Fajrina (2015), Nasution, Susilawati dan Haryati (2016) dan Paisah, Fatmaryanti dan Akhdinirwanto (2013) juga menunjukkan bahwa media kokami dapat meningkatkan aktivitas belajar, ketuntasan belajar, keterampilan berpikir kritis serta hasil belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kokami dapat meningkatkan aktivitas belajar, keterampilan berpikir kritis dan ketuntasan belajar siswa.

Saran

Dalam pengembangan media kokami perlu adanya inovasi agar dapat terus berkembang dan dapat digunakan secara lingkup yang lebih luas serta materi pembelajaran yang lebih lengkap. Media perlu adanya tinjauan media secara berkala guna pengadaan *upgrading* agar dapat digunakan pada lingkup yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Sardiman.2011.*Interkasi dan Motivasi Belajar Mengajar*.Jakarta:Rajawali.
- Arsyad, Azhar.2013.*Media Pembelajaran*.Jakarta:TPT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar.2014.*Media Pembelajaran*.Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

- Aqib, Zainal.2013.*Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*.Bandung : Yrama Widya.
- Depdiknas.2014.*Permendikbud No 104 tahun 2014 Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.Jakarta: Kemendikbud
- Fajrina, Wilta.2015.*Pengembangan dan Penerapan Media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Materi Hukum-Hukum Dasar Kimia Kelas X IPA 2 SMA Inshafuddin Banda Aceh*. Jurnal: Universitas Sebelas Maret.
- Nasution, Susilawati dan Haryati.2016.*Penggunaan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Ketuntasan Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon dan Minyak Bumi di Kelas X 8 SMAN 9 Pekanbaru*.Jurnal: Pendidikan Kimia, Universitas Riau, Vol 3, No 2.
- Nurdin, Syafruddin dan Andriantoni.2016.*Kurikulum dan Pembelajaran*.Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Paisah, Fatmaryanti dan Akhdinirwanto.2013.*Penerapan Media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo*.Jurnal : Pendidikan Fisika, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Vol 3, No 1.
- Sanjaya, Wina.2009.*Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*.Jakarta: Kencana.
- Setyowati, dkk.2011.*Implementasi Pendekatan Konflik Dalam Pembelajaran Fisika Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Kelas VIII*. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, 7 (2011), 89-96.
- Sukmadinata, N. S.2004.*Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*.Bandung: Kesuma Karya Bandung.
- Slameto.2008.*Proses Belajar Mengajar*.Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Utami, Respati Syam.2014.*Pengembangan Media Permainan Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) pada Materi Tekanan untuk SMP Kelas VIII*.Jurnal Pendidikan Fisika: Universitas Sebelas Maret.