



Terbit online pada laman web jurnal: <https://edubio.ftk.uinjambi.ac.id>

**EDU-BIO Jurnal Pendidikan Biologi**

ISSN: E-ISSN: 2598-4284

## **Penggunaan Media Pembelajaran *kokami* (Kotak Kartu misterius) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Baiturrahim Jambi**

**Siti Rafida<sup>1</sup>, Alfian<sup>2</sup>, Reny Safita<sup>3</sup>**

*<sup>1,2,3</sup>Program Studi Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Jl. Jambi Ma. Bulian KM. 16 Sei, Duren Kabupaten Muaro Jambi, 36363, Indonesia*

*Diterima: 15 Februari 2020, Disetujui: 15 Maret 2020, Dipublikasikan: 30 Juli 2020*

**Korespondensi: Sitirafida97@gmail.com**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penggunaan Media Pembelajaran *KOKAMI* (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Baiturrahim Jambi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan *Posttest-Only Control Design*, sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes. Terdapat dua kelas yaitu, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *KOKAMI* (kotak kartu misterius) memperoleh skor tertinggi 92, skor terendah 52, dan rata-ratanya 71,78 sedangkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *KOKAMI* (kotak kartu misterius) memperoleh skor tertinggi 84, skor terendah 32, dan rata-ratanya 56,00 dan terbukti bahwa skor hasil belajar ilmu pengetahuan alam dengan penggunaan media pembelajaran *KOKAMI* (kotak kartu misterius) lebih tinggi daripada skor hasil belajar ilmu pengetahuan alam yang tidak menggunakan media pembelajaran *KOKAMI* (kotak kartu misterius). Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan uji t peneliti menemukan  $t_{tabel} = 2,03$  pada taraf signifikan 5% dan pada taraf signifikan 1%  $t_{tabel} = 2,72$ . Ternyata  $t_{tabel} \leq t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $2,03 < 3,10 > 2,72$ ) dengan demikian berarti  $H_0$  ditolak, dan  $H_a$  diterima. Hasil penelitian bahwa media pembelajaran *KOKAMI* (kotak kartu misterius) dapat menjadikan hasil belajar siswa lebih baik.

**Kata Kunci:** Penggunaan Media Pembelajaran *KOKAMI* (Kotak Kartu Misterius), Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu

### **ABSTRACT**

This study aims to determine the Use of *KOKAMI* Learning Media (Mysterious Card Box) Against Natural Science Learning Outcomes of Baiturrahim Jambi Junior High School Students. This research is a quantitative study using *Posttest-Only Control Design*, while data collection is done by test techniques. There are two classes namely, the experimental class and the control class. The experimental class that used *KOKAMI*

learning media (mysterious card boxes) got the highest score of 92, the lowest score was 52, and the average was 71,78 while the control class that did not use the KOKAMI learning media (mysterious card box) got the highest score of 84, the lowest score 32, and the average is 56,00 and it is proven that the score of natural science learning outcomes with the use of KOKAMI learning media (mysterious card box) is higher than the scores of natural science learning outcomes that do not use KOKAMI learning media (mysterious card boxes). Based on calculations using the t test the researchers found  $t_{\text{tabel}} = 2,03$  at a significant level of 5% and at a significant level of 1%  $t_{\text{tabel}} = 2,72$ . It turns out that the tableitung  $t_{\text{count}} \geq t_{\text{table}} (2,03 < 3,10 > 2,72)$  thus means that  $H_0$  is rejected, and  $H_a$  is accepted. The results of the study that KOKAMI learning media (mysterious card boxes) can make student learning outcomes better.

**Keywords:** Use of KOKAMI Learning Media (Mysterious Card Box), Learning Outcomes, Integrated Natural Sciences

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk 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 (Trianto, 2010, hlm. 3).

Salah satu pendukung tercapainya tujuan pendidikan dalam menjamin mutu pendidikan adalah guru. Guru adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih, dan pengembang kurikulum yang dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar yang kondusif, yaitu suasana belajar yang menyenangkan, menarik, memberi rasa aman, memberikan ruang pada siswa untuk berfikir aktif, kreatif, dan inovatif dalam mengeksplorasi dan mengelaborasi kemampuannya (Rusman, 2012, hlm. 19).

Oleh karena itu, untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, salah satu yang harus ada adalah guru yang berkualitas. Guru yang berkualitas ini adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional (Munadi, 2010, hlm. 1). Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, tentu saja tidak terlepas dari proses belajar mengajar sebagai kegiatan utama di sekolah. Salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar yaitu pemilihan metode, penerapan model pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran. Untuk mewujudkan hal tersebut guru harus dapat mengkondisikan kelas dan membuat media belajar siswa semenarik mungkin agar siswa mudah menerima materi yang diajarkan. Rustaman (2003, hlm. 136) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses belajar mengajar dan bertumpu pada tujuan, materi, pendekatan, metode, dan evaluasi pembelajaran.

Media mempunyai arti yang sangat penting dalam pembelajaran karena media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Oleh karena itu diperlukan media atau alat peraga agar siswa dapat menguasai materi dengan baik. Kokami (kotak kartu misterius) merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan

dengan permainan Bahasa (Kadir, 2004, hlm. 1). Permainan ini menjadi salah satu alternatif, selain untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berkesan juga berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian siswa.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara di Sekolah Menengah Pertama Baiturrahim Jambi pada Jumat 25 Januari 2019, diperoleh informasi bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA Terpadu masih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi dalam proses pembelajaran sehingga pelajaran terasa lebih monoton dan membosankan bagi siswa, serta tidak ada ketertarikan dalam diri siswa tersebut untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, dapat pula di latar belakangnya oleh kurangnya minat siswa dalam mengikuti mata pelajaran tersebut, dengan alasan mata pelajaran IPA Terpadu dianggap sulit dipahami banyak menghafal dan bersifat abstrak. Hal ini tampak saat proses belajar-mengajar berlangsung. Misalnya, banyak siswa yang kurang serius dan terkesan tidak menyukai mata pelajaran ini.

Untuk mengatasi masalah yang ada dapat dilakukan dengan menerapkan sebuah media pembelajaran yang tidak membosankan dan dapat memberikan semangat kepada siswa, salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan semangat dalam belajar adalah media pembelajaran *Kokami* (Kotak Kartu Misterius) dimana media ini dapat membuat siswa tertarik dan aktif dalam pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Medoe adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2009, hlm. 6).

Gerlach & Ely (1971) dalam buku media pendidikan karya Azhar Arsyad, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah **“Penggunaan Media Pembelajaran *Kokami* (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Baiturrahim Jambi”**.

## 2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Baiturrahim Jambi pada Kelas VII. Waktu penelitian disesuaikan dengan jadwal pembelajaran IPA pada kelas VII dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dijadikan objek penelitian sehingga tidak mengganggu aktivitas belajar mengajar di sekolah menengah pertama Baiturrahim.

Penelitian ini adalah pendekatan Kuantitatif dengan menggunakan desain *True Eksperimental Design*. Salah satu bentuk dari *true experimental design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest-Only Control Design* yaitu terdapat dua kelompok yang masing-

masing dipilih secara random. Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dengan menggunakan media pembelajaran Kokami dan kelompok yang lain tidak diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Kokami. Kelompok yang diberikan perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberikan perlakuan disebut kelompok kontrol. Pengaruh adanya perlakuan (treatment) adalah ( $Q_1 : Q_2$ ). Dalam penelitian sesungguhnya, pengaruh *treatment* dianalisis dengan menggunakan uji t-test (Sugiyono, 2009, hlm. 76). Adapun pola desain penelitian ini sebagai berikut:

*Gambar 3.1 Posttest-Only Design*

R	X	$Q_1$
R		$Q_2$

Keterangan:

- R = Kelompok eksperimen dan  
 X = kelompok kontrol  
 = Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Kokami*  
 $Q_1$  = Hasil belajar IPA siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Kokami*  
 $Q_2$  = Hasil belajar IPA siswa yang tidak menerapkan media pembelajaran *Kokami*

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Baiturrahim Jambi. Terdiri dari dua kelas, jumlah siswa pada tiap kelas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

*Tabel 3.1 Populasi Penelitian*

No	Kelas	Jenis kelamin	
		Laki-laki	Perempuan
1	VII A	12	6
2	VII B	12	7
Jumlah		24	13

**Sumber:** Guru Mata Pelajaran IPA Baiturrahim Jambi

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Cluster Random Sampling* adalah teknik sampling daerah yang digunakan untuk menentukan sampel yang akan diteliti sangat luas (Sugiyono, 2009, hlm. 83).

Agar mendapat sampel yang representatif maka dilakukan uji homogenitas variansi populasi

dengan uji *barlet* dan melakukan uji normalitas data populasi dengan uji *liliefors*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Baiturrahim Jambi. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan analisis penggunaan yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *KOKAMI* (Kotak kartu misterius) terhadap hasil belajar IPA Terpadu. Proses pembelajaran IPA Terpadu di kelas VII dilaksanakan dua kali pertemuan dalam satu minggu. Selama penelitian alokasi dibutuhkan waktu sebanyak 5x40 menit untuk 3 kali pertemuan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan VII B sebagai kelas kontrol.

Peneliti memberikan materi Sistem organisasi kehidupan sebagai bahan penelitian. Sebelum dilakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu menghitung normalitas dan homogenitas sampel yang diambil dari nilai ulangan siswa kelas VII tersebut. Adapun yang menjadi kelas eksperimen berjumlah 18 siswa dan yang menjadi kelas kontrol berjumlah 19 siswa. Untuk kelas eksperimen peneliti menggunakan media pembelajaran *KOKAMI* (Kotak kartu misterius) untuk mendukung proses peningkatan hasil belajar IPA Terpadu siswa, sedangkan untuk kelas kontrol peneliti tidak menggunakan media pembelajaran *KOKAMI* (kotak kartu misterius).

Data peneliti yang dideskripsikan mencakup dua variabel yaitu variabel X (Penggunaan media pembelajaran *KOKAMI* (Kotak Kartu Misterius)) dan variabel Y (hasil belajar IPA Terpadu siswa) di kelas VII A dan VII B Sekolah Menengah Pertama (SMP) Baiturrahim Jambi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes bentuk pilihan ganda yang sebelumnya telah divalidasi oleh validator. Diperoleh 25 soal yang valid dan digunakan dalam penelitian ini berikut disajikan data tes hasil belajar IPA Terpadu siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Baiturrahim Jambi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan uji Normalitas dengan menggunakan Uji *Liliefors* diperoleh hasil untuk kelompok eksperimen yaitu  $L_{hitung} \leq L_{tabel}$  adalah  $0,117 \leq 0,200$  maka data berdistribusi **Normal** dan untuk kelompok kontrol yaitu  $L_{hitung} \leq L_{tabel}$  adalah  $0,138 \leq 0,195$  maka data berdistribusi **Normal**. Berdasarkan uji Normalitas dengan menggunakan Uji *Bartlett* diperoleh hasil untuk varians kelompok eksperimen = 168,418 sedangkan varians kelompok kontrol = 316,444. Dengan demikian perbedaan antara varians terbesar dengan varians terkecil diperoleh nilai sebesar 1,87.  $dk_{pembilang} = 18$  dan  $dk_{penyebut} = 17$ . Hasil tersebut memberikan interpretasi bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau  $1,87 \leq 2,23$ , maka varians-variens dalam populasi yang diteliti adalah **homogen**. Perbedaan hasil belajar kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, yaitu dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 71,78 dengan nilai tertinggi 92 sedangkan kelas kontrol 56,00 dengan nilai tertinggi 84. Maka dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar siswa yang menerapkan media pembelajaran *KOKAMI* (kotak kartu misterius) lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menerapkan media pembelajaran *KOKAMI* (Kotak kartu misterius).

Pengujian hipotesis hasil belajar, selanjutnya dibandingkan antara  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,03 < 3,10 > 2,72$  maka  $H_1$  diterima. Berdasarkan hasil tersebut, dapat ditegaskan bahwa menggunakan

media pembelajaran *KOKAMI* (Kotak Kartu Misterius) berbeda dengan rata-rata hasil belajar siswa dengan tidak menggunakan media pembelajaran *KOKAMI* (Kotak Kartu Misterius).

Dengan demikian berdasarkan uji hipotesis dinyatakan bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPA Terpadu pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *KOKAMI* (Kotak Kartu Misterius) lebih baik daripada kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *KOKAMI* (Kotak Kartu Misterius). Karena Kehadiran media pembelajaran yang tidak membosankan, dapat memberikan semangat kepada siswa, dapat membuat siswa tertarik, dan aktif dalam pembelajaran.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *KOKAMI* (Kotak Kartu Misterius) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri Baiturrahim Jambi Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang dilaksanakan mengenai penggunaan media pembelajaran *KOKAMI* (Kotak Kartu Misterius) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP Baiturrahim Jambi diperoleh kesimpulan dari rumusan masalah sebagai berikut: Skor hasil belajar IPA siswa pada materi Sistem Organisasi Kehidupan yang menggunakan media pembelajaran *KOKAMI* (Kotak Kartu Misterius) diatas nilai kkm dan mencapai ketuntasan. Skor hasil belajar IPA siswa pada materi sistem organisasi kehidupan yang tidak menggunakan media pembelajaran *KOKAMI* (Kotak Kartu Misterius) dibawah nilai kkm dan tidak mencapai ketuntasan. Terdapat pengaruh yang signifikan antara sebelum menerapkan media pembelajaran *KOKAMI* (Kotak Kartu Misterius) dan sesudah media pembelajaran *KOKAMI* (Kotak Kartu Misterius) terhadap hasil belajar IPA siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Azhar Arsyad (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, cet. Ke-17.
- Binar Manurung (2010). “*Jurnal Pendidikan Biologi*”. Medan: Program Studi Pendidikan Biologi PPsUNIMED. <http://digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED-Article-23816> Diakses tanggal 04 Oktober 2017.
- Daryanto (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas (2006). *Standar Kompetensi Dasar dan Kompetensi Dasar SMP/MTs*, Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP). <http://matematika.upi.edu/wp-content/uploads/2013/02/Buku-Standar-Isi-SMP.pdf> Diakses 16 November 2017.
- Dimiyati dan Mujiono (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kadir, A. (2004). *Melalui Kokami Menguasai Bahasa Inggris*. [serial online]. <http://www.republika.co.id/suplemen/cetak.dekatdetal.agp?mid=171407&katid-105&kattid-151>. Diakses 1 Februari 2008.
- Lufri. (2016). *Strategi Pembelajaran Biologi*. Padang: UNP Press.
- Neneng Paisah, dkk. (2013). *Penerapan Media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo*.

Jurnal Skripsi Neneng.

- Oemar Hamalik (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Redja Mudyahardjo. (2006) *Filsafat Ilmu Pendidikan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rini Budiharti, “*Pembelajaran IPA (Fisika) di SMP dengan Model Quantum Teaching melalui Metode Permainan Kokami*” (Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Fisika Pendidikan Sains di Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2010).
- Sudjana, Nana. (2009). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Slameto (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi (2013) *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media KOKAMI terhadap Prestasi Belajar Fisika Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah*. Jurnal skripsi Suryadi.
- Tim penyusun. (2016). *Buku Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*. Jambi. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yudhi Munandi. (2010). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Yuli Rusiana (2014) *Penggunaan Media KOKAMI pada Mata Pelajaran IPA untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember*. Jurnal skripsi Yuli Rusiana.