

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan atau pengalaman belajar dalam proses pendidikan yang berlangsung baik di sekolah maupun di luar sekolah, pengalaman tersebut nantinya akan memunculkan pola pikir baru untuk perubahannya di masa mendatang.¹ Sekolah sebagai lembaga pendidikan yang bertanggung jawab dalam membimbing dan mendidik setiap siswanya, menjadi salah satu tempat untuk mendapatkan pengalaman belajar. Di Sekolah, anak melakukan proses pembelajaran agar mampu mengenal hal yang baru dan melakukan hal tersebut dengan baik, merespon berbagai bentuk perilaku, berbagi dengan sesama, dan masih banyak hal lainnya yang bisa dilakukan. Ini adalah bentuk pengalaman.

Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Oleh karena itu, pemahaman dalam proses belajar sangat dibutuhkan agar terjadi perubahan perilaku pada diri siswa kearah yang lebih baik.

Setiap pembelajaran adalah sesuatu yang akan melekat kuat dalam diri pembelajarnya. “Pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri

¹ Redja Mudyahardjo, *Filsafat Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT.Remaja Rosdakarya, 2008), 55.

dalam interaksi dengan lingkungannya.² Oleh karena itu, dalam pembelajaran tidak semuanya berjalan dengan lancar, banyak hambatan yang sering datang dalam proses pembelajaran tersebut, baik hambatan dari dalam dunia pendidikan itu sendiri dan itu harus diselesaikan dan di cari solusinya.

Media yang digunakan sebagai alat, bahan dan sumber dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, maka media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan pembelajaran dari pengirim ke penerima pesan. Pengirim pesan dalam proses pembelajaran biasa dikenal dengan sebutan guru, dan penerima pesannya disebut dengan murid atau dengan sebutan sejenis lainnya dalam profesi yang berbeda, dan yang dimaksud pesannya adalah materi atau informasi pembelajaran yang hendak disampaikan. Secara luas media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.³

Pembelajaran menggunakan media kokami merupakan salah satu cara untuk mengatasi pembelajaran IPS pada materi sumber daya alam diharapkan dengan melalui permainan kokami dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS serta semangat kebersamaan dan saling membantu dalam menguasai materi IPS.

² Muhammad Surya, *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*, (Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2004), 7.

³ Hidayatullah, dkk, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*, (Lembaga penjaminan mutu institut agama islam negeri sultan maulana hasanuddin banten, 2014), 1.

Berdasarkan hasil wawancara di SDN Purut yang diperoleh dari wali Kelas IV (Siti Faojah) mengenai pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tentang sumber daya alam, beliau mengatakan bahwa kemampuan belajar siswa tentang materi sumber daya alam masih rendah, siswa masih belum memahami materi tersebut, karena belum optimal menggunakan media pembelajaran yang baik. Sehingga siswa malas berfikir, jenuh, tidak tertarik pada pelajaran yang sedang dipelajari, mengantuk. Supaya siswa memahami materi yang sedang diajarkan, maka harus menggunakan model pembelajaran yang menarik perhatian siswa, juga harus menggunakan alat peraga atau media yang menunjang, agar siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.⁴

Dari hasil wawancara tersebut diperoleh data dari wali kelas yaitu dengan nilai KKM 68. Di SDN Purut bahwa belajar masih menggunakan media pembelajaran yang belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan berbagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menggunakan media pembelajaran secara lebih baik, supaya minat siswa dalam belajar menjadi menyenangkan dan menarik.

Peneliti berharap dengan metode permainan penggunaan media KOKAMI akan menjadi solusi penyemangat bagi siswa untuk belajar IPS di kelas. Salah satu upaya untuk melakukan perbaikan pembelajaran tersebut adalah dengan melakukan *Penelitian Pengembangan Research Development (R&D)*.

KOKAMI merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Permainan ini menjadi salah satu alternatif,

⁴ Wawancara dengan wali kelas IV SDN Purut Kecamatan Curug Ibu Siti Faojah S.Pd hari Rabu tanggal 13 November 2017.

selain untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian siswa. Guru sebagai fasilitator menyiapkan sebuah kotak yang didalamnya berisi pesan-pesan dan pesan itu dapat berupa materi, perintah, gambar, pertanyaan dan sanksi yang ditulis diatas potongan-potongan karton yang dimasukkan kedalam amplop tertutup. Kartu pesan ini merupakan komponen yang paling penting dalam permainan ini karena arah kegiatan belajar mengajar tertuang didalamnya.⁵

Penggunaan media Kokami bisa meningkatkan minat belajar peserta didik, dengan menggunakan media pembelajaran Kokami akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik dan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Kokami Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Sekolah Dasar**” (R&D di Kelas IV SDN PURUT Kecamatan Curug Kota Serang).

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka pembatasan masalahnya dititikberatkan pada:

1. Pengembangan yang digunakan untuk penelitian ini adalah dengan menggunakan Penelitian Pengembangan Media Kokami untuk siswa Kelas IV di SDN PURUT.

⁵ Yuli Rusiana, *Penggunaan media kokami pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VA SDN Darungan 01 kecamatan tanggul kabupaten jember*, jurnal Pancaran, Vol. 3, No. 4, (November, 2014), 183-192.

2. Proses belajar mengajar dikhususkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV tentang materi sumber daya alam.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka dalam penelitian ini dapat penulis uraikan beberapa pokok permasalahan sebagai acuan penelitian sebagai berikut:

“Bagaimana cara mengembangkan media Kokami yang dikhususkan untuk siswa SD Kelas IV pada materi sumber daya alam?”

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan melakukan penelitian pengembangan *Research Development (R&D)* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial:

“Meninjau cara mengembangkan media Kokami dibantu oleh para ahli untuk siswa Kelas IV pada materi sumber daya alam”.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian Perbaikan pembelajaran ini memiliki manfaat yang sangat besar bagi guru sebagai peneliti, siswa sebagai subjek pembelajaran maupun sekolah sebagai lembaga pendidikan.

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai gambaran dan bahan pengembangan untuk menentukan langkah-langkah yang perlu yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Mengembangkan media KOKAMI untuk meningkatkan hasil belajar siswa lebih giat lagi.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga meningkatkan minat belajar pada peserta didik.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran terutama pada pengembangan media.
- 2) Untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan guru dalam mengatasi permasalahan-permasalahan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam membuat kebijakan dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial.
- 2) Penelitian perbaikan pembelajaran memberikan positif terhadap kemajuan pembelajaran di sekolah.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi ke dalam lima sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, terdiri dari : Latar Belakang, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Pembahasan.

BAB II Kajian Teori, terdiri dari : Media Pembelajaran, Kokami (Kotak Kartu Misterius), Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, Materi Sumber Daya Alam, Penelitian Terdahulu, Kerangka Berfikir.

BAB III Metodologi Penelitian, terdiri dari : Tempat dan Waktu Penelitian, Metode Penelitian, Desain Penelitian, Prosedur pengembangan, Teknik Penelitian, Instrumen Penelitian, Validasi Desain, dan Teknik Analisis Data.

BAB IV Hasil Penelitian, terdiri dari : Hasil Penelitian dan Pembahasan Penelitian.

BAB V Penutup, terdiri dari : Kesimpulan dan Saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gangne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.⁶

Definisi media pembelajaran dapat dijelaskan dari beberapa para ahli berikut ini. Johnson mendefinisikan adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat oleh siswa. Burden dan Byrd mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat yang menyediakan fungsi-fungsi pembelajaran dalam pendidikan terutama dalam mengantarkan informasi dari sumber ke penerima, yang dapat memfasilitasi dan meningkatkan kualitas belajar siswa. Brown et al mendefinisikan media pembelajaran sebagai teknologi dalam pembelajaran yang merupakan sebuah cara sistematis dari perancangan, penggunaan, dan evaluasi dari keseluruhan proses belajar mengajar pada subjek tertentu dengan mengombinasikan berbagai sumber daya manusia dan non manusia.⁷

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk memudahkan, memperlancar

⁶ Arief Sadiman (dkk), *Media pendidikan, pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), 6.

⁷ Ahmad Susanto, *Pengembangan pembelajaran IPS*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), 313-315.

komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

a) Fungsi atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b) Fungsi afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.

c) Fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d) Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.⁸

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011), 16-17.

Fungsi media pembelajaran itu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang sedang dipelajari, serta memperlancar pencapaian tujuan dalam proses pembelajaran.

3. Kegunaan Media Pembelajaran

Secara umum media mempunyai kegunaan yang cukup strategis dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas, yaitu:

- a. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indra.
- b. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- c. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- d. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton, meliputi:

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- d. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- e. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan di mana pun diperlukan.
- f. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- g. Peran guru berubah ke arah yang positif.⁹

⁹ Ahmad Susanto, *Pengembangan pembelajaran IPS*, 326.

Media pembelajaran perlu diperhatikan oleh guru agar dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan.

4. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

a. Ciri Fiksatif (*Fixatif Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi, suatu peristiwa atau objektif.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.¹⁰

Kehadiran media sebagai sumber belajar adalah suatu keharusan agar proses belajar tersebut dapat memudahkan proses belajar yang sedang berlangsung.

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 12-14.

B. Kokami

1. Pengertian Kokami

Menurut Kadir, 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 yang berisi pertanyaan tentang materi pelajaran yang dipelajari. Kartu pesan merupakan komponen yang paling penting dalam permainan ini karena arah kegiatan belajar mengajar tertuang di dalamnya.¹¹

Permainan Kokami singkatan dari kotak kartu misterius yang mana pada permainan ini menggunakan media berupa sebuah kotak dan kartu berisi amplop yang bertuliskan perintah, pertanyaan, petunjuk, bonus, atau sanksi. Permainan media kokami diciptakan oleh seorang guru bahasa Inggris di SMP Negeri 15 Mataram yang bernama Abdul Kadir tahun 2003. Media permainan kokami merupakan sebuah media dalam pembelajaran yang diperkenalkan oleh Abdul Kadir, dengan media Kokami ini Abdul Kadir mendapatkan juara II pada Lomba Kreativitas Guru tingkat SLTP tahun 2003 yang diselenggarakan oleh LIPI.

¹¹ Putri Eka Kurniasari Widodo, Suprayitno, *Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo*, Jurnal JPGSD, Volume 05 Nomor 03, (Surabaya, 2017).

Permainan Media Kokami ini, guru sebagai fasilitator menyiapkan sebuah kotak yang didalamnya berisi berupa pesan-pesan. Pesan-pesan yang ingin disampaikan melalui kartu kokami dapat berupa pertanyaan, bonus/sanksi, gambar/symbol, petunjuk, bonus atau sanksi yang ditulis diatas potongan-potongan karton dan dimasukkan dalam amplop yang tertutup.

Media Kokami (kotak kartu misterius) adalah gabungan antara media dan permainan yang terdiri dari suatu kotak dan kartu misterius, bertujuan untuk menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan menanamkan pengetahuan kepada siswa.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Kokami

a. Kelebihan Media Kokami

1. Media Kokami mudah digunakan karena bentuknya yang sederhana dan cara pembuatannya yang mudah.
2. Menarik bagi siswa untuk mengikutinya, karena media ini digunakan melalui permainan dalam kelompok.
3. Biaya yang diperlukan untuk menggunakan media ini murah.

b. Kelemahan Media Kokami

1. Kelas cenderung ramai ketika permainan berlangsung apabila guru kurang bisa mengelola kelas dengan baik.
2. Media pembelajaran ini merupakan media sekali pakai, sehingga jika guru berganti materi, maka guru harus membuat media kokami yang baru dengan menyesuaikan materi yang akan dipelajarinya.¹²

¹² Puji Astutik, *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Problem Based Instruction Berbantuan Media Kokami Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Bebengan Kendal*, (Semarang, 2015), 46-47.

Menurut Putri Eka Kurniasari Widodo dan Suprayitno dalam penelitiannya yang berjudul pengaruh media kokami terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas V terdapat kelebihan dan kekurangan dari media kokami.

a. Kelebihan Media Kokami

1. Permainan menggunakan media kokami menarik.
2. Kartu-kartu pesan dirancang bervariasi dalam bentuk perintah atau bentuk lainnya.
3. Siswa lebih tertantang mendapatkan kartu misterius yang disediakan guru.

b. Kekurangan Media Kokami

1. Siswa mengalami kesulitan jika belum terbiasa.
2. Kelas akan ramai saat permainan berlangsung jika guru kurang dapat mengondisikan siswa.¹³

Media Kokami merupakan bagian dari multimedia pengalaman terlibat karena Kokami disajikan dalam bentuk permainan dengan suasana yang menuntut keaktifan siswanya.

3. Aturan dalam Penggunaan Media Kokami

Pembelajaran menggunakan media kokami memiliki beberapa peraturan sebagai berikut:

- a. Masing-masing kelompok terdiri atas 8 siswa (jika siswa 40 orang per kelas). Jadi terdapat 5 kelompok pemain dengan duduk menghadap ke papan tulis. Media kokami dengan kelengkapannya diletakkan di depan papan tulis di atas meja,

¹³ Putri Eka Kurniasari Widodo, Suprayitno, *Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo*, Jurnal JPGSD, Volume 05 Nomor 03, (Surabaya, 2017), 1077.

sedangkan pada papan tulis guru sudah menyiapkan sebuah tabel skor.

- b. Anggota setiap kelompok diwakili seorang ketua yang dipilih oleh guru bersama-sama siswa.
- c. Selama permainan berlangsung, ketua dibantu sepenuhnya oleh anggota.
- d. Ketua kelompok selain bertugas mengambil satu amplop dari dalam kokami secara acak dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi amplop dengan keras dan harus diperhatikan oleh seluruh anggota.
- e. Kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.
- f. Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan berhak mendapatkan bonus.
- g. Kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan mendapatkan sanksi.¹⁴

Berdasarkan uraian diatas, bahwa menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) untuk memberikan motivasi dan menarik minat siswa untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajarannya. Penerapannya melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya pasif maupun yang aktif dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan.

¹⁴ Fendy Saputra, Siti Roudlotul Hikamah, Minahur Rohman, *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) dengan Media Kokami dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi*, Jurnal Bioshell vol.2. no.1, (November, 2013), 114-115.

Menurut peneliti, peneliti mengembangkan aturan dalam permainan media kokami pada penelitian sebelumnya sebagai berikut:

1. Masing-masing kelompok terdiri atas 5 siswa. Media kokami dengan kelengkapannya diletakkan di depan papan tulis di atas meja.
2. Setiap anggota kelompok diwakili seorang ketua yang dipilih oleh guru bersama-sama siswa.
3. Masing-masing ketua kelompok boleh memilih salah satu yang ada di dalam kotak media kokami yang berisi tentang pertanyaan, hukuman, dan hadiah.
4. Setiap kelompok ada yang dapat tentang pertanyaan, hukuman, dan hadiah.
5. Ketua kelompok membacakan pertanyaan, hukuman dan hadiah yang di ambil dari kotak media kokami tersebut, dibantu oleh anggota kelompoknya.
6. Kelompok yang mendapat pertanyaan harus menjawab pertanyaan yang sudah disediakan oleh gurunya yang ada di dalam kotak media kokami tersebut.
7. Kelompok yang mendapatkan hukuman harus menjalankan hukumannya sesuai yang diambil oleh ketua kelompoknya, misalnya: hukuman seperti siswa diminta menirukan suara ayam sambil memegang pundak temannya dan sama-sama berputar di depan kelas; dan bersama kelompoknya mengumpulkan sampah yang ada di ruangan kelas, kemudian membuangnya ke tempah sampah yang sudah disediakan.

8. Kelompok yang mendapatkan hadiah berupa bingkisan dan ada juga hadiah yang zonk (tidak dapat hadiah), selamat kelompokmu belum beruntung.
9. Terakhir, setelah yang ada didalam kotak media kokami itu sudah habis, guru memberikan pertanyaan tentang materi sumber daya alam yang sudah dipelajari, dan guru berkeliling sambil memperagakan gajah semut ke siswanya, siswa yang ditepuk pundak oleh gurunya harus memberikan jawabannya terkait pertanyaannya yang dibacakan oleh guru.

C. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

1. Pengertian Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini.¹⁵

Pengertian IPS di tingkat persekolahan itu sendiri mempunyai perbedaan makna khususnya antara IPS untuk Sekolah Dasar (SD) dengan IPS untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan IPS untuk Sekolah Menengah Atas (SMA). Pengertian IPS di persekolahan tersebut ada yang berarti program pengajaran, ada yang berarti mata pelajaran yang berdiri sendiri, ada yang berarti gabungan dari sejumlah

¹⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 137.

mata pelajaran atau disiplin ilmu. Perbedaan ini dapat pula diidentifikasi dari perbedaan pendekatan yang diterapkan pada masing-masing jenjang persekolahan tersebut.¹⁶

Pelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga negara yang baik. Istilah IPS mulai digunakan secara resmi di Indonesia sejak tahun 1975 adalah istilah Indonesia untuk *Social Studies* di Amerika. Kita mengenal beberapa istilah seperti ilmu sosial, studi sosial, dan ilmu pengetahuan sosial.

Pertama, ilmu sosial tekanannya kepada keilmuan yang berkenaan dengan kehidupan masyarakat atau kehidupan sosial. Ilmu sosial adalah ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosial dengan kata lain semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat. *Kedua*, social study. Istilah social studies mulai dikenal di Amerika sekitar tahun 1913, nama ini digunakan oleh komisi pendidikan. Komisi ini bertugas untuk merumuskan dan membina kurikulum sekolah untuk mata pelajaran sejarah dan geografi dan komisi ini yang memberikan nama resmi kepada kurikulum sekolah untuk kedua mata pelajaran tersebut. *Ketiga*, ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS seperti halnya bidang studi IPA, Matematika, Bahasa Indonesia, IPS sebagai bidang studi memiliki garapan yang dipelajari cukup luas. Tekanan yang dipelajari IPS berkenaan dengan gejala dan masalah kehidupan masyarakat yang nyata.¹⁷

¹⁶ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 31.

¹⁷ Ahmad Susanto, *Pengembangan pembelajaran IPS*, 7-9.

Ilmu Pengetahuan Sosial ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik. Istilah IPS seperti ilmu sosial, studi sosial, dan ilmu pengetahuan sosial.

2. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.¹⁸

Pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab, sedangkan ilmu sosial bertujuan menciptakan tenaga ahli dalam bidang ilmu sosial.

Mata pelajaran IPS bertujuan agar anak didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

¹⁸ Ahmad Susanto, *Pengembangan pembelajaran IPS*, 145.

- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.¹⁹

Dari masing-masing tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, maka di simpulkan bahwa dalam tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, untuk membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri serta mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

3. Karakteristik Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar

a. Karakteristik Dilihat dari Aspek Tujuan

Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik.

Menurut Chapin dan Messick bahwa tujuan pembelajaran IPS dapat dikelompokkan ke dalam enam komponen, yaitu:

- a. Memberikan pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan yang akan datang.
- b. Mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah informasi.
- c. Mengembangkan nilai sikap demokrasi dalam bermasyarakat.

¹⁹ Rudi Gunawan, *Pendidikan IPS Filosofi, konsep dan aplikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 48-51.

- d. Menyediakan kesempatan siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial.
- e. Ditujukan pada pembekalan pengetahuan, pengembangan berpikir dan kemampuan berpikir kritis, melatih kebebasan keterampilan dan kebiasaan.
- f. Ditujukan kepada peserta didik untuk mampu memahami hal yang bersifat konkret, realistis dalam kehidupan sosial.

b. Karakteristik Dilihat dari Aspek Ruang Lingkup Materi

Jika ditinjau dari ruang lingkup materinya, maka bidang studi IPS memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Menggunakan pendekatan lingkungan yang luas.
2. Menggunakan pendekatan terpadu antar mata pelajaran yang sejenis.
3. Berisi materi konsep, nilai-nilai sosial, kemandirian, dan kerja sama.
4. Mampu memotivasi peserta didik untuk aktif, kreatif, dan inovatif dan sesuai dengan perkembangan anak.
5. Mampu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berpikir dan memperluas cakrawala budaya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dinyatakan bahwa kajian bidang studi IPS ini mencakup lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi pemerintahan.

c. Karakteristik Dilihat dari Aspek Pendekatan Pembelajaran

Karakteristik bidang studi IPS dapat pula dilihat dari sudut pendekatan atau metodologi pembelajaran yang sering digunakan. Pendekatan dalam bidang studi IPS cenderung bersifat praktik di masyarakat dan keluarga antar teman di sekolah. Aspek yang

ditonjolkan dalam pendekatan ini adalah aspek perilaku dan sikap sosial serta nilai eksistensi peserta didik dalam menghadapi suatu nilai kebersamaan kepemilikan hak dan kewajiban sebagai makhluk sosial.²⁰

Karakteristik Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar menyediakan kesempatan siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial, mampu memotivasi peserta didik untuk aktif, kreatif, dan inovatif dan sesuai dengan perkembangan anak.

D. Materi Sumber Daya Alam

1. Pengertian Sumber Daya Alam

Sumber daya alam adalah semua kekayaan alam yang ada di bumi, baik berupa benda hidup maupun benda mati yang dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.²¹

Sumber daya alam adalah semua kekayaan alam yang berasal dari alam untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia.

2. Jenis Sumber Daya Alam

a. Sumber Daya Alam yang dapat Diperbarui

Sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah kekayaan alam yang dapat dimanfaatkan terus-menerus karena dapat tersedia kembali. Contoh; tanah, hutan, hewan, air, dan udara.

1) Tanah

Jenis-jenis tanah itu antara lain tanah vulkanik, tanah humus, dan tanah gambut.

²⁰ Ahmad Susanto, *Pengembangan pembelajaran IPS*, 10 -23.

²¹ Isdiman R, dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas IV*, 5.

a. Tanah Vulkanik

Tanah Vulkanik berasal dari endapan abu letusan gunung berapi. Ketika meletus, gunung berapi mengeluarkan abu dan lava. Abu yang dikeluarkan bercampur dengan tanah. Inilah yang disebut tanah vulkanik. Tanah vulkanik sangat subur. Tanah ini sangat baik untuk bercocok tanam. Tanah vulkanik dapat ditemukan di lereng-lereng gunung berapi.

b. Tanah Humus

Daun-daunan jatuh ke tanah kemudian membusuk. Setelah membusuk dedaunan itu bercampur dengan tanah. Campuran inilah yang disebut tanah humus. Tanah humus disebut juga tanah organik. Tanah humus sangat subur dan baik untuk bercocok tanam. Kita dapat menemukan tanah humus di hutan-hutan yang masih lebat.

c. Tanah Gambut

Tanah gambut terbentuk dari tumbuh-tumbuhan rawa. Tumbuh-tumbuhan itu membusuk dan tertimbun selama bertahun-tahun. Ciri tanah gambut adalah lunak dan basah. Tanah gambut kurang baik untuk pertanian karena tidak subur.

2) Hutan

Hutan adalah sumber daya alam yang dapat rusak. Hutan dapat rusak dan musnah jika tidak dilestarikan. Penyebab kerusakan hutan antara lain; penebangan hutan secara liar, kebakaran hutan yang terjadi pada musim kemarau, pembakaran hutan untuk membuat ladang. Kegunaan hutan antara lain; untuk menahan erosi, menyimpan air, menyediakan kayu untuk bahan-bahan bangunan, dan sebagai paru-paru lingkungan.

3) Hewan

Ada hewan atau binatang liar dan hewan peliharaan. Contoh binatang liar antara lain gajah, harimau, buaya, rusa, beruang, dan kancil. Contoh hewan ternak antara lain sapi, kambing, ayam, itik, kelinci, dan kerbau. Hewan termasuk sumber daya alam yang dapat diperbarui. Binatang liar bisa berkembang biak sendiri.

4) Air

Semua makhluk hidup memerlukan air. Begitu juga kita, manusia. Manusia menggunakan air untuk diminum, mandi, mencuci, dan memasak. Kita dapat memperoleh air bersih dari sumur, mata air, air hujan, dan air dari perusahaan air minum (PAM). Kegunaan air antara lain; mengairi sawah, memelihara ikan, sarana transportasi, dan pembangkit listrik.²²

Sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah kekayaan alam yang tidak cepat habis dan dapat dimanfaatkan terus-menerus karena dapat tersedia kembali. Contoh; tanah, hutan, hewan, air, dan udara. Tanah itu tempat kita semua berpijak, hutan adalah sumber daya alam yang dapat rusak, hutan harus dilestarikan supaya tidak terjadi bencana banjir, sedangkan air itu kebutuhan hidup manusia.

b. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui

Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui ialah sumber daya alam yang dapat habis. Contoh sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah bahan tambang. Jika bahan tambang yang tersedia habis, kita tidak bisa memproduksinya lagi.

²² Tanya Hisnu P. Winardi, *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas 4*, 46-47.

1) Bahan tambang mineral logam

Bahan tambang mineral logam adalah bahan tambang yang berwujud bijih. Contohnya bijih besi, nikel, emas, tembaga, timah.

2) Bahan tambang mineral bukan logam

Contoh bahan tambang bukan logam adalah batu kapur, belerang, pasir, asbes, tanah liat.

3) Bahan tambang sumber tenaga (energi)

Minyak tanah dan gas adalah contoh bahan tambang sumber energi. Minyak bumi, gas alam, dan batu bara termasuk sumber tenaga yang paling banyak digunakan. Minyak bumi harus diolah terlebih dahulu sebelum digunakan. Ada bermacam-macam produk pengolahan minyak bumi. Misalnya minyak tanah, solar, pelumas, bensin, dan aspal. Batu bara dimanfaatkan untuk bahan bakar. Kereta api, kapal laut, dan pembangkit listrik menggunakan batu bara sebagai bahan bakar.²³

Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah sumber daya alam yang akan habis jika digunakan secara terus menerus, contohnya yaitu barang tambang, seperti besi, minyak bumi, gas alam dan lain-lain.

3. Memanfaatkan Sumber Daya Alam

a. Memanfaatkan sumber daya alam tanah

1) Usaha pertanian

Tanah air kita terkenal subur. Tanah yang subur sangat cocok untuk usaha pertanian. Ada bermacam-macam pertanian. Misalnya pertanian padi, ubi kayu (singkong), palawija, dan sayur-sayuran.

²³ Tiantya Hisnu P. Winardi, *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas 4*, 48-49.

Contoh tanaman palawija adalah jagung, kedelai, kacang tanah, dan kacang hijau. Contoh tanaman sayur-sayuran adalah kol, sawi, bayam, cabe, terong, tomat, buncis, kangkung, labu siam, kacang panjang, dan wortel.

Ada beberapa hasil pertanian yang diolah lebih lanjut. Contohnya adalah jagung, kedelai, dan ubi kayu.

- a. Jagung dapat diolah menjadi pakan ternak dan bermacam-macam makanan kecil.
- b. Kacang kedelai dapat diolah menjadi tahu, tempe, kecap, dan susu.
- c. Ubi kayu dapat diolah menjadi makanan ringan seperti keripik, getuk, dan tepung tapioka.

2) Usaha perkebunan

Tanah yang subur juga baik untuk usaha perkebunan. Hasil perkebunan Indonesia antara lain kelapa sawit, karet, kopi, cokelat, teh, tebu.

Hasil perkebunan dapat diolah menjadi produk industri. Contohnya sebagai berikut:

- a. Kelapa sawit diolah menjadi minyak goreng dan margarin.
 - b. Kopi, cokelat, dan teh untuk bahan baku pembuatan minuman.
 - c. Cengkeh dan tembakau untuk bahan pembuatan rokok dan obat-obatan.
 - d. Karet menjadi bahan baku untuk membuat ban.
 - e. Tebu menjadi bahan dasar pembuatan gula pasir.
- ## 3) Usaha peternakan
- a. Sapi, kerbau, sapi, kambing, dan domba menghasilkan dagingnya untuk dikonsumsi dan sumber protein hewani.

- b. Ayam menghasilkan daging dan telur.
 - c. Ulat sutera menghasilkan bahan baku pembuatan kain sutera.
- 4) Usaha industri berbahan baku tanah

Banyak produk industri yang terbuat dari tanah. Contoh industri dengan bahan baku tanah adalah industri genteng, batu bata, dan gerabah.²⁴

Usaha pertanian, peternakan, perkebunan, industri berbahan baku tanah termasuk sumber daya alam tanah.

b. Memanfaatkan sumber daya alam air

1. Menangkap ikan yang hidup di air secara alami. Usaha ini dilakukan oleh para nelayan.
2. Membudidayakan rumput laut. Rumput laut menjadi bahan baku makanan dan obat.
3. Memelihara ikan dan udang di kolam, empang, dan tambak.
4. Menjadikan air sebagai sarana transportasi.
5. Membangun pembangkit listrik tenaga air (PLTA).
6. Membangun irigasi untuk usaha pertanian.

c. Memanfaatkan sumber daya alam hutan

Banyak sekali manfaat hutan. Hutan menjadi penyaring udara. Hutan menahan erosi dan membanatu peresapan air. Hutan menjadi tempat tinggal bermacam-macam hewan. Hutan menghasilkan berbagai jenis kayu, bambu, dan rotan. Kayu bisa diolah menjadi bahan bangunan, bahan mebel, dan bahan kertas. Bambu dan rotan menjadi bahan baku mebel dan industri kerajinan.

²⁴ Tanya Hisnu P. Winardi, *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas 4*, 59-61.

d. Memanfaatkan hasil tambang

Hasil tambang diambil dari perut bumi digunakan untuk berbagai keperluan. Berikut ini diantaranya :

1. Minyak bumi diolah menjadi bensin, solar, dan minyak tanah. Bensin dan solar untuk bahan bakar kendaraan bermotor. Minyak tanah menjadi bahan bakar kompor.
2. Bijih besi digunakan untuk bahan baku pembuatan mesin pabrik, kendaraan bermotor, jembatan, campuran pisau dan gunting, dan baja.
3. Batu bara menjadi bahan bakar kereta api, kapal laut, dan pembangkit listrik.
4. Marmer untuk bahan bangunan rumah atau gedung.
5. Emas dan perak untuk perhiasan, misalnya cincin, gelang, kalung, anting, bros, dan sebagainya.²⁵

4. Menjaga Kelestarian Sumber Daya Alam

a. Cara-cara menjaga kelestarian hutan

1. Mengganti tanaman tua dengan tanaman muda.
2. Mengadakan penghijauan atau reboisasi.
3. Mencegah terjadinya kebakaran hutan.
4. Tidak menebang pohon sembarangan.
5. Mencegah perladangan berpindah.

b. Cara-cara menjaga kelestarian kekayaan air

1. Menjaga kelestarian hutan
2. Menjaga kebersihan di lingkungan perairan.

²⁵ Tanya Hisnu P. Winardi, *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas 4*, 62-63.

3. Tidak membuang sampah ke sungai atau ke laut.
 4. Menghemat pemakaian air.
 5. Menghindari menangkap ikan menggunakan bom.
- c. Cara-cara menjaga kelestarian tanah
1. Melakukan pemupukan secara benar.
 2. Tidak mencemari tanah dengan sampah-sampah plastik.
 3. Menanam beberapa jenis tanaman secara bergiliran.
 4. Tidak menebang semua pohon-pohon besar.²⁶

Menjaga kelestarian sumber daya alam supaya tidak terjadinya kebakaran hutan, menjaga kebersihan dilingkungan perairan, dan tidak mencemari tanah dengan sampah-sampah plastik.

E. Penelitian Terdahulu

1. Hasil Penelitian Diah Kartini Renny Intan Permana

Pengembangan Permainan Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris dengan Materi *Animal, Fruits dan Part Of The Body* Pada Kelas II SDN I Mojosari Kab. Mojokerto.²⁷

Hasil penelitian	Desain Produk
Penelitian ini menggunakan teknik sampling <i>Proportionate Stratified Random Sampling</i> yang dimana anggota sampel ini dipilih secara acak dari jumlah populasi, sampel kelompok kecil ini akan diambil 13 orang siswa secara acak.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ukuran kartu bergambar (<i>pxl</i>) 10,5 x 13 centimeter. 2. Gambar Jenis <i>Cartoon animal, fruits and part of the body</i>. 3. Tiga papan yang bertema <i>animal, fruits and part of the body</i> yang akan digunakan

²⁶ Tantya Hisnu P. Winardi, *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas 4*, 64-65.

²⁷ Diah Kartini Renny Intan Permana, *Pengembangan Permainan Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris dengan Materi Animal, Fruits dan Part Of The Body Pada Kelas II SDN I Mojosari Kab. Mojokerto*, Jurnal. Volume 01 Nomor 01, (Surabaya, 2012), 0- 216.

<p>Subyeknya adalah siswa kelas II di SDN 1 Mojosari semester genap 2011/2012, dilakukan dengan tiga cara yaitu metode observasi, dokumentasi dan angket untuk memperoleh data. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas II di SDN 1 Mojosari, Mojokerto pada mata Pelajaran Bahasa Inggris khususnya dalam bahasan <i>animal, fruits, dan part of the body</i> mengalami peningkatan setelah memanfaatkan media pembelajaran tiga dimensi susun dalam pembelajaran.</p>	<p>untuk menyusun kartu bergambar.</p> <p>4. <i>Box</i> atau kotak dengan ukuran, dengan tinggi 18 cm lebar 11 cm dan panjang 15 cm. <i>Box</i> ini memiliki 3 laci depan dan 1 pintu dibelakang yang berfungsi untuk menukar tempat kartu-kartu tersebut.</p>
---	--

2. Hasil Penelitian Muhammad Irfan Wiyono, Brillian Rosy

Pengembangan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) Pada Kompetensi Dasar menjelaskan Cara Membuat Surat Niaga Siswa Kelas X APK 1 Di SMKN 1 Bangkalan.²⁸

Hasil penelitian	Desain Produk
<p>Penelitian ini menggunakan model pembelajaran 4-D yaitu <i>tahap pendefinisian, tahap perencanaan, tahap pengembangan, dan tahap penyebaran</i>. Namun peneliti tidak menggunakan tahap <i>Dessiminate</i> (penyebaran) dikarenakan keterbatasan waktu, biaya dan tenaga. Subjek pada penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X APK 1 SMKN 1 Bangkalan yang</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kotak terbuat dari kayu. 2. Ukuran 30 x 20 x 15 cm. 3. Mempersiapkan 30 lembar kartu pesan yang terbuat dari art paper ukuran 110 x 70 mm.

²⁸ Muhammad Irfan Wiyono, Brillian Rosy, *Pengembangan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) Pada Kompetensi Dasar menjelaskan Cara Membuat Surat Niaga Siswa Kelas X APK 1 Di SMKN 1 Bangkalan*, Universitas Negeri Surabaya.

<p>berjumlah 20 siswa. Dari penelitian yang dilakukan diperoleh hasil rata-rata nilai 93,27% untuk ahli materi dengan kriteria sangat layak, rata-rata nilai 75% untuk ahli media dengan kriteria layak. Sedangkan rata-rata nilai respon siswa 90,36% dengan kategori sangat layak yang diambil dari uji coba terbatas pada 20 siswa di SMKN 1 Bangkalan dan siswanya menyukai pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan kotak dan kartu misterius (kokami).</p>	
---	--

3. Hasil Penelitian Sri Adelila Sari, Wilta Fajrina

Pengembangan dan Penerapan Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) Pada Materi Hukum-Hukum Dasar Kimia Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa.²⁹

Hasil penelitian	Desain Produk
<p>Penelitian ini menggunakan model ADDIE memiliki lima tahap, <i>Analisis (Analisis)</i>, <i>Perancangan (Design)</i>, <i>Pengembangan (Development)</i>, <i>Penerapan (Implementation)</i>, dan <i>Evaluasi (Evaluation)</i>. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 2 SMA Inshafuddin, Banda Aceh sebanyak 25 siswa yang terdiri dari 18 siswa perempuan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain kotak dibuat dari kardus bekas yang terdiri dari 2 potongan kardus yang digabungkan dengan menggunakan lem kertas. 2. Potongan kardus pertama berukuran 34 x 31 x 12 cm, yang bagian atasnya dilubangi dengan ukuran 2 x 12 cm sebanyak 15 lubang yang bertujuan

²⁹ Sri Adelila Sari, Wilta Fajrina, *Pengembangan dan Penerapan Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) Pada Materi Hukum-Hukum Dasar Kimia Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa*, Seminar Nasional Kimia dan Pembelajarannya (SNKP), (malang, 2016).

<p>dan 7 siswa laki-laki. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar validasi media, angket tanggapan dan lembar observasi aktivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media kokami mendapatkan persentase kelayakan media sebesar 96,53% dengan rincian aspek yang dinilai diantaranya aspek tampilan media, kelayakan media sebesar 96,53% dengan rincian aspek yang dinilai diantaranya aspek tampilan media, materi, dan penggunaan bahasa. Penerapan media kokami dilakukan sebanyak 2 (dua) kali pertemuan, dimana persentase nilai keaktifan siswa sebesar 54,44% dengan kategori cukup pada pertemuan pertama, sedangkan pada pertemuan kedua sebesar 80,00% dengan kategori sangat baik. Uji coba siswa terhadap pengembangan media menunjukkan respon positif dengan perolehan persentase sebesar 87,33%. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa media kokami yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada materi hukum-hukum dasar kimia dan dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa.</p>	<p>sebagai tempat meletakkan amplop soal dan kartu misterius, sedangkan potongan kardus kedua berukuran 21 x 31 x 12 cm yang bagian atasnya juga dilubangi 2 x 12 cm berbentuk persegi panjang sebanyak 6 lubang.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Tiga lubang pada potongan kardus kedua di masukkan amplop kartu bonus dan 3 lubang sisanya di masukkan amplop kartu hukuman. 4. Jarak antara setiap lubang skitar 2 cm. 5. Tahap selanjutnya pembuatan desain bagian-bagian media kokami depan, samping, belakang dan bawah menggunakan program komputer <i>coreldraw</i> yang didesain agar media yang dikembangkan dapat menarik minat siswa untuk menggunakannya sehingga konsep pembelajarannya menjadi lebih menyenangkan. 6. Kertas yang digunakan pada pembuatan setiap bagian kokami adalah <i>sticker glossy foto paper</i> yang tujuannya agar tidak mudah basah jika terkena air. 7. Amplop kokami dibuat dengan ukuran 11 x 13 cm. Karakter gambar yang
--	--

	digunakan pada amplop kokami adalah gambar siswa dan siswi SMA yang menggunakan hijab dan peci.
--	---

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan diatas terdapat kesamaan yaitu terletak pada penggunaan media pembelajaran kokami. adapun beberapa perbedaannya, Diah Kartini Renny Intan Permana menggunakan model R&D berdasarkan teknik sampling *Proportionate Stratified Random Sampling* yang dimana anggota sampel ini dipilih secara acak dari jumlah populasi, sampel kelompok kecil ini akan diambil 13 orang siswa secara acak. Penelitian ini digunakan di kelas II SD.

Muhammad Irfan Wiyono, Brillian Rosy menggunakan penelitian R&D dengan menggunakan model pembelajaran 4-D yaitu *tahap pendefinisian, tahap perencanaan, tahap pengembangan, dan tahap penyebaran*. Namun peneliti tidak menggunakan tahap *Dessiminate* (penyebaran) dikarenakan keterbatasan waktu, biaya dan tenaga. Penelitian ini di gunakan di kelas X SMKN.

Sri Adelila Sari, Wilta Fajrina dimana penelitian ini menggunakan model ADDIE memiliki lima tahap, *Analisis (Analiysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Penerapan (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation)*. Penelitian ini ditujukan untuk kelas X SMA.

Kesimpulannya berdasarkan keterangan penelitian terdahulu letak perbedaan dari ketiga skripsi tersebut adalah terletak pada cara

penggunaan model dari R&D serta pengaplikasian langkah-langkah di dalam skripsi tersebut.

F. Kerangka Berfikir

Dalam setiap pembelajaran guru mengharapkan seluruh peserta didiknya mengikuti kegiatan pembelajaran yang semangat, menyenangkan, menarik, aktif, meningkat, mudah diserap oleh siswa dan lainnya. Namun pada hakikatnya berbeda, siswa masih merasakan malas, berfikir, bosan, jenuh, tidak tertarik pada pelajaran yang sedang dijelaskan, mengantuk, sulit memahami pelajaran, dan masih banyak. Hal ini dikarenakan peserta didik merasakan kegiatan pembelajaran ini sangat membosankan, karena belajar masih monoton, belum menggunakan media.

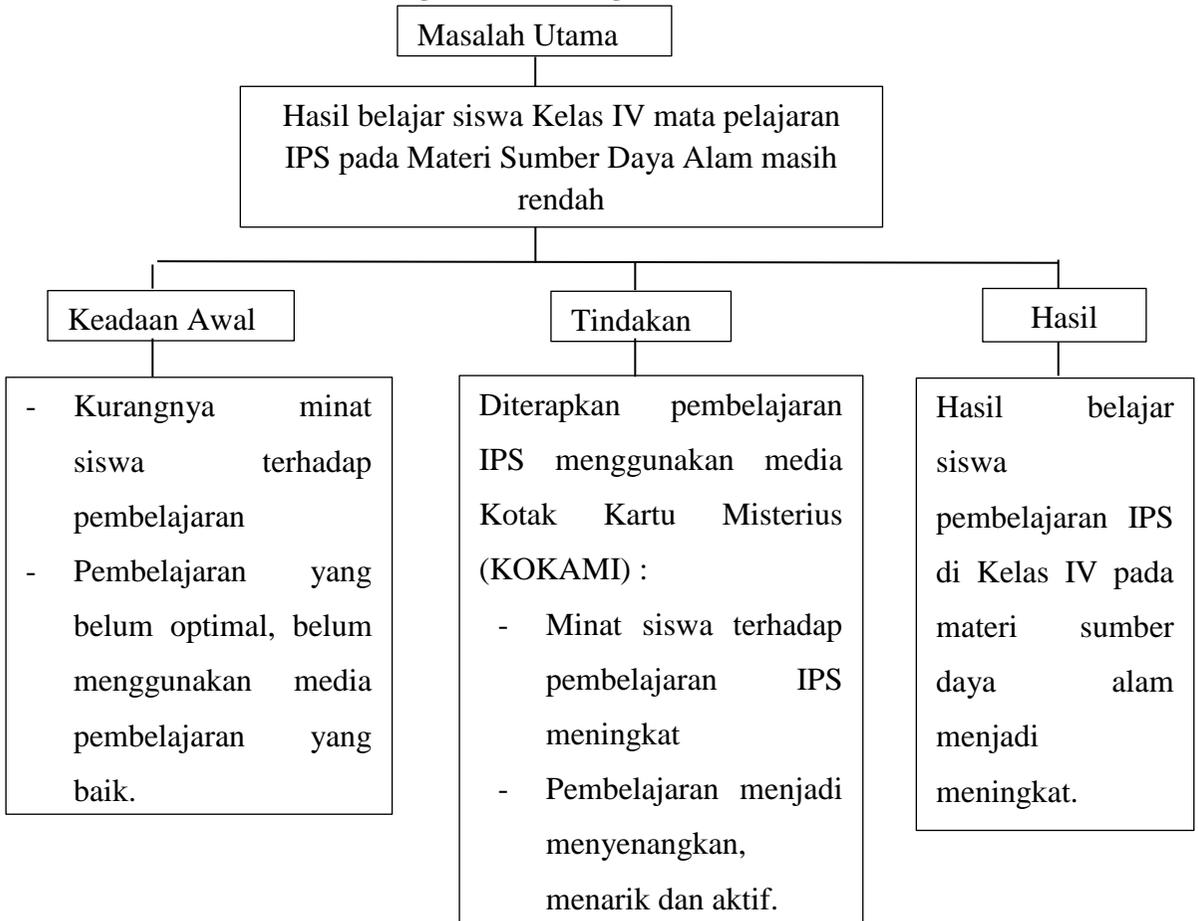
Terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak cukup hanya dengan membaca dan menghafal. Belajar IPS membutuhkan pemahaman yang mendalam agar proses belajar tersebut menjadi bermakna bagi siswa sebagai pembelajar. Pembelajaran yang bermakna sangat diperlukan untuk memahami materi pelajaran IPS. Pemahaman dalam pembelajaran IPS karena hafalan bukanlah jalan satu-satunya.

Memunculkan permainan sebagai pengantar media dalam proses pembelajaran di kelas, pastilah hal yang dapat menimbulkan ketertarikan bagi siswa. Dengan cara melakukan pengembangan media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius). Disini penulis menggunakan penelitian pengembangan *Research Development (R&D)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa saat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berlangsung dengan cara membuat sebuah produk yaitu berupa kotak kartu. Dengan penelitian pengembangan ini, guru dapat

mengaktifkan kembali suasana kelas dan memotivasi siswanya dengan media yang menarik.

Maka dari pernyataan tersebut, penulis akan menggunakan penelitian pengembangan *Research Development (R&D)* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi tentang sumber daya alam yang akan dikembangkan menjadi sebuah kotak kartu.

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Tempat penelitian ini adalah di SDN Purut Kecamatan Curug Kota Serang Provinsi Banten yang beralamatkan di Jalan Koper Desa Sukawana Kecamatan Curug Provinsi Banten.

2. Waktu

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017-2018 dengan alokasi waktu sebagai berikut.

Tabel 3.1 Alokasi waktu penelitian

No	Tanggal / Bulan / Tahun	Pelaksanaan Penelitian
1.	14 – 15 November 2017	Observasi atau wawancara ke wali kelas IV SDN Purut
2.	3 - 5 April 2018	Desain Produk
3.	9 Mei 2018	Uji validasi produk ahli materi kampus UPI Serang
4.	15 Mei 2018	Uji validasi produk ahli media kampus UIN SMH Banten
5.	22 Mei 2018	Revisi Produk Ahli media kampus UIN SMH Banten
6.	17 Juli 2018	Uji Coba Produk di Kelas IV SDN Purut

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development R&D*). Penelitian pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses

yang dipakai untuk mengembangkan dan memvaliditasi produk pendidikan.³⁰

Metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tertentu.³¹

Dimana penelitian dan pengembangan dilakukan berdasarkan model Borg & Gall untuk mengikuti langkah-langkah secara siklus, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas, dan standar tertentu.

C. Desain Penelitian

Desain Penelitian adalah suatu rancangan yang berisi langkah dan tindakan yang akan dilakukan dalam kegiatan penelitian pengembangan, sehingga informasi yang diperlukan mengenai masalah yang diteliti dapat dikumpulkan yang berisi langkah secara faktual. Desain penelitian pengembangan menggambarkan langkah-langkah lengkap yang perlu diambil jauh sebelum pengembangan dilakukan agar data yang semestinya diperlukan dapat diperoleh dengan baik,

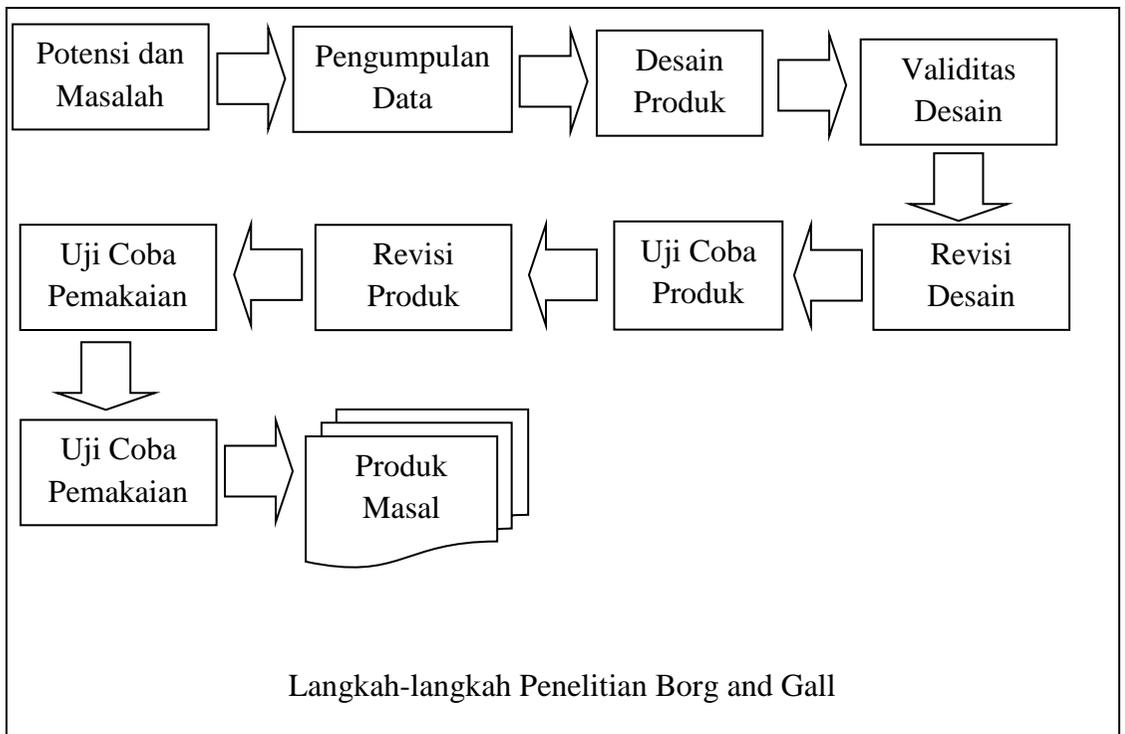
³⁰ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 276.

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta Bandung, 2015), 297.

dapat dianalisis secara objektif, dan dapat ditarik simpulan yang tepat sesuai dengan masalah yang diteliti.³²

Desain penelitian digunakan untuk melakukan prosedur pengembangan yang telah memodifikasi dari model Bord & Gall.

Adapun langkah-langkah dalam melakukan Penelitian Bord and Gall dapat digambarkan dalam bagan 3.1 sebagai berikut:

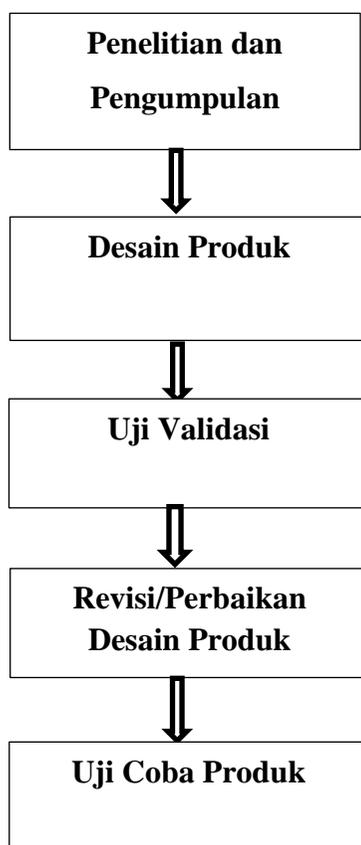


D. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini memodifikasi model Borg & Gall. Peneliti melakukan modifikasi, karena waktu yang terbatas untuk melakukan penelitian dan tidak dimungkinkan untuk

³² Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), 76.

melakukan langkah selanjutnya. Penelitian ini akan dilakukan di SDN Purut pada siswa kelas IV. Peneliti menggunakan 5 tahap penelitian dan pengembangan diantaranya yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) Desain produk, (3) uji validitas, (4) revisi produk, dan (5) uji coba produk. Berikut dipaparkan 5 tahapan penelitian pengembangan media kokami yang disajikan dalam bagan 3.2



Keterangan:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Penelitian dan pengumpulan informasi, yang akan meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi kelas di lakukan di kelas IV SDN Purut pada pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial tentang materi

sumber daya alam, langkah ini bertujuan untuk mengetahui masalah yang ada pada pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial. Sedangkan studi pustaka untuk mengumpulkan dan mengkaji referensi yang berhubungan dengan media dan pengembangannya.

2. Desain Produk

Setelah mendapat informasi yang diperoleh, langkah selanjutnya adalah melakukan desain produk. Pada tahap ini mulai mendesain produk yang akan dikembangkan yaitu media kokami (kotak kartu misterius), langkah awal mendesain media kokami (kotak kartu misterius) diantaranya mempersiapkan bahannya yaitu; kardus, karton, sedotan, benang wol, nama media kokami, gambar buah-buahan, gambar contoh sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui, soal kartu pertanyaan yang akan dipelajari, kartu hukuman dan kartu hadiah. Sedangkan alatnya yaitu; gunting, penggaris, pensil, double tip, spidol, jarum, dan isolasi bening.

3. Melakukan Uji Validasi

Kegiatan untuk menguji coba produk dengan ketentuan tertentu berdasarkan penilaian beberapa instrumen yang berikan kepada ahli (media, materi, dan siswa), saran atau masukan serta kritikan para ahli terkait dengan keabsahan media dan penggunaan media tersebut. Validasi dilakukan untuk memperoleh data kualitas atau kelayakan media kokami (kotak kartu misterius) yang dikembangkan dengan menggunakan instrumen validasi berupa angket.

4. Melakukan Revisi

Perbaikan produk setelah dilakukan validasi maka akan memperoleh masukan dari ahli media dan materi yang akan bermanfaat

melakukan revisi. Hal ini bertujuan supaya media kokami (kotak kartu misterius) yang dikembangkan siap digunakan untuk kegiatan selanjutnya yaitu uji coba produk.

5. Uji Coba Produk

Kegiatan untuk menguji coba produk dilakukan oleh peneliti di SDN Purut. Uji coba pemakaian produk media kokami (kotak kartu misterius) tentang materi sumber daya alam di Kelas IV SDN Purut dengan jumlah 37 siswa. Setelah dilaksanakan kegiatan uji coba pemakaian produk, siswa diminta untuk memberikan tanggapan terhadap media yang dikembangkan melalui angket.

E. Teknik Penelitian

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data berupa wawancara, observasi, angket dan tes.³³

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin menemukan permasalahan yang harus diteliti. Adapun wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu, wawancara terhadap guru dan siswa mengenai proses pembelajaran terutama pada pelajaran Ilmu pengetahuan sosial.

2. Observasi

Observasi ini dilakukan untuk memantau kegiatan proses belajar mengajar yang akan diamati atau diteliti. Instrumen observasi ini diambil dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas guru mengajar.

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 224.

3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.³⁴

Metode penelitian ini merupakan cara pengumpulan data dengan memberikan pernyataan kepada sejumlah responden, dengan harapan responden akan memberikan respon yang baik atau pernyataan tersebut dalam penelitian ini, angket akan dibagikan kepada 37 responden yaitu siswa SDN Purut Kecamatan Curug kota Serang.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen merupakan alat bantu bagi peneliti di dalam menggunakan metode pengumpulan data.³⁵

Instrumen yang dipilih oleh peneliti ada empat yaitu wawancara, observasi, angket/kuesioner dan tes. Berikut ini dijabarkan mengenai instrumen yang digunakan dalam penelitian.

a. Pedoman Wawancara

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini kepada Guru kelas IV mengenai proses pembelajaran terutama pada pelajaran Ilmu pengetahuan sosial (IPS) tentang materi sumber daya alam. Pedoman wawancara digunakan sebagai acuan ketika melakukan wawancara

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 142.

³⁵ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1998), 134.

kepada Guru kelas dan siswa kelas IV SDN Purut Kecamatan Curug Kota Serang.

1. Wawancara Guru kelas IV

Kegiatan wawancara guru kelas dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dan data tentang ketersediaan media pembelajaran dan proses kegiatan pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial di kelas IV tentang materi sumber daya alam. Penelitian ini menggunakan pedoman wawancara kepada guru kelas IV. Kegiatan wawancara ini bersifat tidak berstruktur.

Tabel 3.2 Wawancara kepada guru kelas IV

No.	Indikator
1.	Kesiapan yang dilakukan sebelum memulai kegiatan pembelajaran di kelas
2.	Ketersediaan media di kelas IV untuk membantu siswa memahami materi tentang sumber daya alam
3.	Kesulitan yang dialami siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial
4.	Manfaat menggunakan media pembelajaran IPS dapat meningkatkan minat belajar siswa
5.	Semangat belajar siswa kelas IV pada saat mengikuti pembelajaran IPS

b. Pedoman Observasi

Observasi ini dilakukan untuk memantau kegiatan proses belajar mengajar dikelas yang akan diamati atau diteliti di kelas IV.

Tabel 3.3 Observasi pembelajaran IPS

No.	Observasi	Objek yang diamati
1.	Penggunaan media pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial di kelas	Tidak menggunakan media pembelajaran
2.	Kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran	Siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti proses

	Ilmu pengetahuan sosial	pembelajaran ilmu pengetahuan sosial
3.	Kesulitan memahami materi sumber daya alam	Siswa kurang memahami pembelajaran tentang sumber daya alam

c. Angket

Angket ini digunakan untuk mengetahui validitas produk yang dikembangkan. Angket produk diberikan kepada para ahli media, ahli materi dan siswa.

1. Angket validasi produk kepada Ahli Media

Angket validasi produk digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan berdasarkan ahli media dimana ahli media menilai kelayakan media pembelajaran sebelum digunakan dilapangan.

Tabel 3.4 Instrumen angket validasi produk untuk ahli media (Dosen UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten)

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
Aspek Fisik/Tampilan					
1.	Media tahan lama untuk dipakai				
2.	Media aman digunakan				
3.	Desain media kokami				
4.	Kejelasan ilustrasi bentuk				
5.	Kemenaarikan media kokami				
6.	Ketepatan ukuran huruf				
7.	Ketepatan ilustrasi bentuk dengan materi				
8.	Kesesuaian ukuran bentuk				
9.	Kesederhanaan bentuk				
10.	Variatif warna amplop				
11.	Kesesuaian isi teks				
12.	Kesesuaian ukuran amplop				
Aspek bahan					

1.	Ketepatan pemilihan bahan				
2.	Bahan yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama				
3.	Kekuatan (tidak mudah sobek, lapuk, hancur)				
Aspek Pemanfaatan					
1.	Kemudahan penggunaan media				
2.	Kemudahan membawa media				
3.	Kemudahan pembuatan media				
4.	Kemudahan menyimpan media				
5.	Kesesuaian media pembelajaran dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				
Total					

2. Angket validasi produk kepada Ahli Materi

Angket validasi produk dilakukan kepada guru kelas IV. Angket ini bersifat terbuka, dengan tujuan agar responden dapat memberikan jawaban secara nyata dan sesuai dengan kondisi yang ada.

Tabel 3.5 Instrumen angket produk kepada ahli materi
(Dosen UPI Kampus Serang)

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian media dengan standar kompetensi				
2.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar				
3.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				
4.	Media dapat mendorong aktivitas siswa				
5.	Kelengkapan dan kejelasan contoh				
6.	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik				
7.	Isi materi relevan dengan kehidupan sehari-hari				
8.	Kejelasan materi dengan media pembelajaran				
9.	Penggunaan media dapat memudahkan				

	memahami materi				
10.	Media kokami (kotak kartu misterius) mudah dipahami siswa				
11.	Media mudah digunakan oleh guru				
12.	Media mudah digunakan oleh siswa				
13.	Kesesuaian urutan materi				
14.	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa				
15.	Media mudah digunakan secara kelompok				
16.	Media dapat menciptakan interaksi peserta didik dengan guru				
17.	Meningkatkan minat belajar siswa				
18.	Kemudahan materi dipelajari				
19.	Kebermanfaatan materi				
20.	Variasi soal				
	Total				

3. Angket validasi penyempurnaan produk kepada pengguna siswa setelah di uji validitas dari ahli media dan ahli materi.

Tabel 3.6 Instrumen penilaian siswa

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
Aspek Fisik/Tampilan					
1.	Warna amplop bervariasi sehingga saya semangat belajar				
2.	Media kokami mudah saya pahami				
3.	Media ditampilkan secara sederhana				
Aspek penggunaan					
4.	Media yang disajikan dapat menambah pengetahuan saya				

5.	Media kokami (kotak kartu misterius) dapat membantu saya dalam memahami mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial tentang materi sumber daya alam				
6.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media kokami (kotak kartu misterius)				
7.	Pembelajaran dengan menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) sangat menyenangkan sehingga tidak mengantuk saat pembelajaran berlangsung				
Aspek Pemanfaatan/Tujuan					
8.	Media kokami dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran				
9.	Tujuan pembelajaran dalam setiap pembelajaran disampaikan dengan jelas				
10.	Penyajian media kokami memperjelas pemahaman saya terhadap materi sumber daya alam				
Total					

G. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan memberi penilaian berdasarkan pemikiran rasional, tanpa uji coba di lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan meminta beberapa orang pakar dalam bidangnya untuk menilai desain produk yang kita buat. Para pakar tersebut diminta memberikan masukan yang dapat dijadikan dasar perbaikan desain produk tersebut.³⁶

Validasi produk tentang media kokami (kotak kartu misterius) mencakup validasi ahli media, validasi ahli materi yang dilakukan

³⁶ Emzir, *Metodologi penelitian pendidikan kuantitatif dan kualitatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 273.

dalam bentuk kolom yang sudah revisi oleh masing-masing pakar tenaga ahli di bidangnya. Validasi ahli media dilakukan oleh 1 orang validator yang ahli dari bidang media dan pengembangan produk akhir diberikan kepada siswa berupa angket. Sedangkan validasi ahli materi dilakukan oleh 1 orang validator yaitu tenaga yang ahli dalam pendidikan khususnya dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS), yaitu guru kelas melalui instrumen angket.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses penghimpunan atau pengumpulan, pemodelan dan transformasi data dengan tujuan untuk menyoroti dan memperoleh informasi yang bermanfaat, memberikan saran, kesimpulan dan mendukung pembuatan keputusan. Analisis data mempunyai banyak variasi pendekatan, teknik yang digunakan dan nama atau sebutan bergantung pada tujuan dan bidang ilmu yang terkait.³⁷

Teknik analisis data yang dilakukan adalah menggunakan teknik analisis deskriptif yang memaparkan hasil pengembangan produk berupa media, menguji tingkat validasi dan kelayakan produk mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial tentang materi sumber daya alam. Data yang terkumpul diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh presentase.

Dalam penelitian ini digunakan skala pengukuran rating score dalam skala 4. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain: (a) mengumpulkan data mentah (b) pemberian skor (c) skor yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam penelitian kualitatif. Dari

³⁷ Restu Kartiko Widi, *Asas Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta, Graha Ilmu, 2010), 253.

standar nilai yang telah ditentukan dapat diketahui penilaian terhadap produk yang dibuat.

Untuk menghitung skor total rata-rata dalam penilaian produk digunakan rumus sebagai berikut: $Xi = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$

Keterangan:

Xi = presentase nilai akhir

$\sum x$ = skor mentah (jumlah skor jawaban responden)

n = skor ideal (jumlah skor jawaban tertinggi)

Tabel 3.7 Pedoman pemberian skor

Keterangan	Skor
D = 0% - 25% Kurang	1
C = 26% - 50% Cukup	2
B = 51% - 75% Baik	3
A = 76% - 100% Sangat Baik	4

Keterangan:

$Xi = \text{Presentase nilai akhir} = \frac{\sum x (\text{skor mentah})}{n (\text{skor ideal})} \times 100$

Berdasarkan table diatas, maka produk pengembangan media kokami dapat dinyatakan:

1. Sangat baik (A) apabila jumlah skor yang diperoleh antara 76 sampai dengan 100.
2. Baik (B) apabila jumlah skor yang diperoleh antara 51 sampai dengan 75.
3. Cukup (C) apabila jumlah skor yang diperoleh antara 26 sampai dengan 50 dan seterusnya.

Dalam penelitian ini kelayakan ditentukan dengan nilai minimal “C” dengan kategori “Cukup” jadi jika hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi yang telah dianalisis dengan hasil jumlah skor

memperoleh nilai “C” maka pengembangan media kokami pada mata pelajaran IPS tentang sumber daya alam di kelas IV dianggap “Cukup layak digunakan”.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang dilakukan mengacu pada prosedural pengembangan Borg dan Gall yang disederhanakan hanya pada batas uji validasi ahli dan uji coba produk berupa pengembangan media kokami (kotak kartu misterius). Kelima langkah tersebut adalah (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) pengembangan produk, (3) uji validasi, (4) revisi produk, dan (5) uji coba produk. Berikut ini adalah deskripsi hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan kelima langkah pengembangan.

1. Pengumpulan Informasi

Pengumpulan informasi dimaksudkan untuk mencari permasalahan yang ada di sekolah. Tahap yang dilakukan dalam pengumpulan informasi digunakan teknik observasi kelas, wawancara dan juga angket untuk analisis kebutuhan serta dokumentasi. Maka peneliti melakukan observasi lapangan yang dilakukan di kelas IV SDN Purut Kecamatan Curug Kota Serang. Selain observasi, data juga diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas IV. Dari hasil observasi dan wawancara diperoleh identifikasi sebagai berikut:

a. Informasi dari Guru Kelas IV

Informasi dilakukan kepada Guru kelas IV SDN Purut, dilakukan untuk mencari informasi terkait dengan ketersediaan media pembelajaran dan penggunaannya di sekolah. Selain itu wawancara dimaksudkan untuk mengetahui kesulitan belajar yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran IPS materi sumber daya alam. Wawancara

dilakukan pada tanggal 13 November 2017. Berikut ini dipaparkan mengenai informasi sebagai analisis kebutuhan dalam penelitian:

1. Kesiapan yang dilakukan sebelum memulai kegiatan pembelajaran di kelas. Guru menjawab, yang terpenting mempersiapkan materi yang akan diajarkan.
2. Ketersediaan media di kelas IV untuk membantu siswa memahami materi tentang sumber daya alam. Guru menjawab, belum menggunakan media yang optimal.
3. Kesulitan yang dialami siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial. Guru menjawab, tentang pemahaman apa itu sumber daya alam, menjelaskan materi ke anak SD harus lebih banyak cerita terkait kehidupan sehari-harinya supaya dapat memahami materi tersebut.
4. Manfaat menggunakan media pembelajaran IPS dapat meningkatkan minat belajar siswa. Guru menjawab, pasti akan tercapai sebuah tujuan terutama untuk meningkatkan minat belajar siswa, karena dengan menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami materi yang kita ajarkan.
5. Semangat belajar siswa kelas IV pada saat mengikuti pembelajaran IPS. Guru menjawab, pada saat belajar IPS, kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran.³⁸

Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa sekolah masih minim menggunakan media pembelajaran secara optimal sehingga siswa malas belajar, tidak tertarik pembelajaran, jenuh dan mengantuk saat mengikuti pembelajaran di kelas.

³⁸ Wawancara dengan wali kelas IV SDN Purut Kecamatan Curug Ibu Siti Faojah S.Pd hari Rabu tanggal 13 November 2017

2. Pengembangan Produk

Pengembangan produk media kokami (kotak kartu misterius) untuk proses pemahaman siswa dalam belajar. Setelah tahapan pengumpulan informasi yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan angket selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah penyusunan media pembelajaran. Langkah awal mendesain bahan media adalah menentukan mata pelajaran IPS yaitu tentang sumber daya alam. Langkah selanjutnya adalah penentuan tujuan, pemilihan bahan, pembuatan media. Berikut tahapannya sebagai berikut:

a. Penentuan tujuan/konsep pembuatan media

Tujuan yang dimaksud dalam hal ini adalah tujuan pembelajaran dalam setiap kompetensi dasar. Tujuan tersebut menggambarkan apa yang diharapkan dan dikuasai oleh siswa setelah belajar dengan media tersebut. Pembelajaran menggunakan bahan pembelajaran ini adalah siswa mampu memahami pelajaran IPS dengan media kokami (kotak kartu misterius).

b. Pemilihan bahan/pengumpulan bahan

Pada tahap ini dilakukan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat media kokami (kotak kartu misterius) diantaranya kardus berukuran 30 cm x 15 cm, gunting, penggaris, pensil, karton, double tip, spidol, jarum, dan isolasi bening.

Alasan memilih bahan dari kardus bukan dari triplek atau papan, supaya tidak membahayakan siswa sekolah dasar, karena anak SD itu sangat hiperaktif. Kemudian juga memilih bahan dari kardus karena mudah dicari, dan cara pembuatannya mudah.

c. Desain media/pembuatan media

1. Tahap pertama, mempersiapkan bahannya yaitu; kardus, karton, sedotan, benang wol, nama media kokami, gambar buah-buahan, gambar contoh sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui, soal kartu pertanyaan yang akan dipelajari, kartu hukuman dan kartu hadiah. Sedangkan alatnya yaitu; gunting, penggaris, pensil, double tip, spidol, jarum, dan isolasi bening.
2. Tahap kedua, mulai mengukur tinggi kardus dengan ukuran tinggi 15 cm, panjang 20 cm, dan lebar 30 cm dengan pensil dan penggaris, lalu diberikan garis lurus untuk memudahkan cara memotong agar sesuai dengan ukuran yang ditentukan.
3. Tahap ketiga, mempersiapkan karton warna putih, double tip, dan gunting untuk mendesain supaya lebih menarik kemudian membungkusnya.
4. Tahap keempat, berikan double tip ke setiap sisi yang akan di tempelkan. Setelah itu, bagian atas di garis-garis lalu diberikan warna warni dengan spidol dan membuat lubang kecil-kecil berbentuk lingkaran untuk dimasukkan soal pertanyaan, hadiah, dan hukuman yang dimasukkan dengan benang warna warni dan jarum ke sedotan di dalam kotak media kokami tersebut yang sudah ditentukan sebanyak 10 lubang dan 5 tentang pertanyaan, 3 hukuman, 2 hadiah.
5. Tahap kelima, mulai masukkan kartu pertanyaan soal materi yang akan dipelajari, hadiah, hukuman, ke dalam sedotan dengan benang wol dan jarum.

6. Tahap keenam, kemudian bagian atas benang wol menempelkan gambar buah-buahan supaya menarik minat perhatian siswa.
7. Tahap ketujuh, bagian depannya juga diberikan garis-garis warna warni dengan spidol.
8. Tahap kedelapan, untuk memperindah tampilan, tempelkan gambar contoh sumber daya alam di samping-samping kardus, kemudian menempelkan nama media kokami (kotak kartu misterius) di bagian depan kardus.
9. Tahap kesembilan, kemudian menempelkan isolasi bening di setiap samping-samping dan bagian depan kardus media kokami, supaya gambar-gambarnya tahan lama dan tidak mudah terkena air dan sobek.
10. Tahap kesepuluh, mulai memperagakan media kokami ini pada saat di lapangan.

3. Uji Validasi

Uji validasi yang merupakan kegiatan menguji produk dengan menilai berbagai kriteria penilaian oleh para ahli dibidang media dan materi.

a. Validasi Ahli Media

Produk yang sudah selesai, selanjutnya dilakukan uji validasi. Uji Validasi pada produk ini dilakukan menggunakan lembar angket yang didalamnya memuat aspek-aspek penilaian, serta berisi komentar, saran dan masukan sebagai evaluasi untuk diperbaiki.

Validasi produk dilakukan oleh satu dosen ahli dari UIN SMH Banten, diminta untuk menjadi validator ahli media karena memiliki kemampuan lebih dalam bidang penilaian produk, sehingga

penelitian pengembangan ini membutuhkan saran dan komentar yang membangun dari dosen tersebut. Dilakukan validasi pada tanggal 15 mei 2018 dan revisi 22 mei 2018. Kriteria aspek ini peneliti dapatkan dari beberapa sumber dan disesuaikan dengan aspek media yang akan dihasilkan dan analisis kebutuhan dilapangan. Hasil yang diperoleh adalah data kuantitatif yang berupa skor digunakan untuk menentukan kelayakan media, sedangkan data kualitatif yang berupa saran digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Kedua data tersebut akan dideskriptifkan menjadi analisis deskriptif.

Tabel 4.1. Hasil Uji Validasi oleh Dosen Ahli Media Sebelum Revisi

No	Indikator	Uji Ahli	Skor Mth	Skor Ideal	(%)	Klasifikasi
1.	Media tahan lama untuk dipakai	2	2	4	50	Cukup
2.	Media aman digunakan	4	4	4	100	Sangat Baik
3.	Desain media kokami	2	2	4	50	Cukup
4.	Kejelasan ilustrasi bentuk	3	3	4	75	Baik
5.	Kemenarikan media kokami	3	3	4	75	Baik
6.	Ketepatan ukuran huruf	3	3	4	75	Baik
7.	Ketepatan ilustrasi bentuk dengan materi	2	2	4	50	Cukup
8.	Kesesuaian ukuran bentuk	3	3	4	75	Baik
9.	Kesederhanaan bentuk	4	4	4	100	Sangat Baik
10.	Variatif warna amplop	4	4	4	100	Sangat Baik
11.	Kesesuaian isi teks	3	3	4	75	Baik
12.	Kesesuaian ukuran amplop	4	4	4	100	Sangat Baik
13.	Ketepatan pemilihan	3	3	4	75	Baik

	bahan					
14.	Bahan yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama	2	2	4	50	Cukup
15.	Kekuatan (tidak mudah sobek, lapuk, hancur)	2	2	4	50	Cukup
16.	Kemudahan penggunaan media	4	4	4	100	Sangat Baik
17.	Kemudahan membawa media	4	4	4	100	Sangat Baik
18.	Kemudahan pembuatan media	4	4	4	100	Sangat Baik
19.	Kemudahan menyimpan media	4	4	4	100	Sangat Baik
20.	Kesesuaian media pembelajaran dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	4	4	4	100	Sangat Baik
Total		64	64	80	80	Sangat Baik

Berdasarkan validasi oleh dosen ahli media dengan perolehan skor seperti tabel 4.1, aspek media pembelajaran yang dikembangkan masih perlu dilakukan perbaikan. Berikut komentar dan saran dari dosen ahli media, “Bahan dapat dipertimbangkan dengan bahan lain agar lebih awet dan menarik, desain agar dibuat lebih antistatik, buku pedoman agar di tambahkan daftar isi”.

Tabel 4.2. Hasil Uji Validasi oleh Dosen Ahli Setelah Media Direvisi

No	Indikator	Uji Ahli	Skor Mth	Skor Ideal	(%)	Klasifikasi
1.	Media tahan lama untuk dipakai	3	3	4	75	Baik
2.	Media aman digunakan	4	4	4	100	Sangat Baik
3.	Desain media kokami	3	3	4	75	Baik
4.	Kejelasan ilustrasi bentuk	3	3	4	75	Baik

5.	Kemenarikan media kokami	3	3	4	75	Baik
6.	Ketepatan ukuran huruf	3	3	4	75	Baik
7.	Ketepatan ilustrasi bentuk dengan materi	4	4	4	100	Sangat Baik
8.	Kesesuaian ukuran bentuk	3	3	4	75	Baik
9.	Kesederhanaan bentuk	4	4	4	100	Sangat Baik
10.	Variatif warna amplop	4	4	4	100	Sangat Baik
11.	Kesesuaian isi teks	3	3	4	75	Baik
12.	Kesesuaian ukuran amplop	4	4	4	100	Sangat Baik
13.	Ketepatan pemilihan bahan	3	3	4	75	Baik
14.	Bahan yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama	3	3	4	75	Baik
15.	Kekuatan (tidak mudah sobek, lapuk, hancur)	3	3	4	75	Baik
16.	Kemudahan penggunaan media	4	4	4	100	Sangat Baik
17.	Kemudahan membawa media	4	4	4	100	Sangat Baik
18.	Kemudahan pembuatan media	4	4	4	100	Sangat Baik
19.	Kemudahan menyimpan media	4	4	4	100	Sangat Baik
20.	Kesesuaian media pembelajaran dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	3	3	4	75	Baik
Total		69	69	80	86,25	SangatBaik

Mengetahui bagaimana tingkat kelayakan produk media pembelajaran yang di kembangkan setelah dilakukan revisi, peneliti melakukan validasi untuk yang kedua kalinya kepada dosen ahli materi

sebagai penguat. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media sebelum diuji kelayakan oleh siswa di lapangan. Perolehan skor dari dosen ahli media terhadap aspek ini setelah dilakukan revisi dapat dilihat pada tabel 4.2 di atas.

b. Validasi Ahli Materi

Penilaian ahli materi adalah menilai isi materi pembelajaran yang terdapat pada produk media. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah dari Universitas Pendidikan Indonesia. Validasi dilakukan pada tanggal 9 Mei 2018.

Validasi ahli media berupa angket tentang kriteria penilaian yang isi bahasan atau materi dan komentar, saran dan masukan sebagai evaluasi untuk diperbaiki. Hasil yang diperoleh adalah data kuantitatif yang berupa skor yang digunakan untuk menentukan kelayakan media, sedangkan data kualitatif yang berupa saran digunakan untuk memperbaiki produk, alat peraga yang dikembangkan. Adapun kriteria pada validasi materi ini diambil dari beberapa sumber dan analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di lapangan dalam pembelajaran.

Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Uji Ahli	Skor Mth	Skor Ideal	(%)	Klasifikasi
1.	Kesesuaian media dengan standar kompetensi	4	4	4	100	Sangat Baik
2.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar	4	4	4	100	Sangat Baik
3.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4	4	4	100	Sangat Baik
4.	Media dapat mendorong	4	4	4	100	Sangat Baik

	aktivitas siswa					
5.	Kelengkapan dan kejelasan contoh	3	3	4	75	Baik
6.	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik	3	3	4	75	Baik
7.	Isi materi relevan dengan kehidupan sehari-hari	3	3	4	75	Baik
8.	Kejelasan materi dengan media pembelajaran	4	4	4	75	Baik
9.	Penggunaan media dapat memudahkan memahami materi	4	4	4	100	Sangat Baik
10.	Media kokami (kotak kartu misterius) mudah dipahami siswa	3	3	4	75	Sangat Baik
11.	Media mudah digunakan oleh guru	4	4	4	100	Sangat Baik
12.	Media mudah digunakan oleh siswa	4	4	4	100	Sangat Baik
13.	Kesusaian urutan materi	3	3	4	75	Baik
14.	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa	3	3	4	100	Baik
15.	Media mudah digunakan secara kelompok	3	3	4	75	Baik
16.	Media dapat menciptakan interaksi peserta didik	3	3	4	75	Baik
17.	Meningkatkan minat belajar siswa	3	3	4	75	Baik
18.	Kemudahan materi dipelajari	4	4	4	100	Sangat Baik
19.	Kebermanfaatan materi	4	4	4	100	Sangat Baik
20.	Variasi soal	3	3	4	75	Baik
Total		66	66	80	82,5	Sangat Baik

Setelah dilakukan uji coba oleh ahli media berdasarkan saran yang diberikan, seluruh butir pada aspek penyajian dinilai “Baik” oleh dosen ahli materi sesuai dengan perolehan skor yang tercantum pada Tabel 4.3 di atas. Berdasarkan validasi tersebut, dosen ahli menyatakan bahwa ada beberapa yang harus di revisi.

4. Revisi Produk

a. Revisi Produk dari Ahli Materi

1. Revisi Pertanyaan di Tes

Ada beberapa pertanyaan di tes yang masih ambigu, harus direvisi supaya pertanyaan harus clear tanpa menimbulkan ganda yaitu Ahli materi memberikan revisi terkait pertanyaan yang ada di tes, bahwa membuat pertanyaan harus disebutkan minimal satu atau dua, misalnya; sebutkan sumber daya alam yang dapat diperbaharui minimal 2.

2. Revisi Instrumen Penilaian Ahli

Instrumen penilaian untuk ahli materi ada beberapa pernyataan yang memerlukan perbaikan karena ada pernyataan yang tidak terkait dengan materi, tetapi implementasi pada saat pembelajaran sehingga mensulitkan validator untuk menilai, jadi membuat pernyataan harus terkait dengan materi.

b. Revisi Produk dari Ahli Media

Validasi produk oleh dosen ahli dilakukan dua kali. Berdasarkan validasi produk tersebut, diperoleh beberapa masukan dan saran perbaikan. Berikut ini yang harus direvisi. Hasil revisi oleh Ahli Media:

1. Revisi Aspek fisik/tampilan diantaranya; bahan dapat di pertimbangkan dengan bahan lain agar lebih awet dan menarik; saya memilih bahan dari kardus bukan dari triplek atau papan,

karena mudah dicari, cara pembuatannya mudah, dan supaya tidak membahayakan siswa, karena anak SD itu sangat hiperaktif.

2. Revisi aspek bahan diantaranya; desain agar dibuat lebih antistatik, yaitu harus lebih kelihatan rapih dan bagus.
3. Revisi buku pedoman diantaranya; buku pedoman agar ditambahkan daftar isi.

5. Uji Coba Produk

Tahapan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah uji coba siswa secara terbatas terhadap produk berupa media kokami (kotak kartu misterius) untuk Siswa Kelas IV SDN Purut. Uji coba ini sebatas tanggapan dan respon siswa selaku pengguna media pembelajaran. Penilaian yang dilakukan siswa mencakup tiga aspek, yaitu aspek fisik/tampilan, aspek penggunaan, aspek pemanfaatan/tujuan. Uji coba produk ini dilakukan di SDN Purut.

Tabel 4.4 Hasil Uji produk oleh Siswa (Angket respon siswa)

No	Pernyataan	Tanggapan				Presentase (%)			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Warna amplop bervariasi sehingga saya semangat belajar	0	0	4	33	0	0	10,8	89,1
2.	Media kokami mudah saya pahami	1	1	12	23	2,7	2,7	32,4	62,1
3.	Media ditampilkan secara sederhana	0	4	5	28	0	10,8	13,5	75,6
4.	Media yang disajikan dapat menambah pengetahuan saya	2	0	13	22	5,4	0	35,1	59,4
5.	Media kokami (kotak kartu misterius) dapat membantu saya dalam memahami mata pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial tentang	6	1	3	27	16,2	2,7	8,1	72,9

	materi sumber daya alam								
6.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media kokami (kotak kartu misterius)	0	5	5	27	0	13,5	13,5	72,9
7.	Pembelajaran dengan menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) sangat menyenangkan sehingga tidak mengantuk saat pembelajaran berlangsung	0	7	2	28	0	18,9	5,4	75,6
8.	Media kokami dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran	1	2	9	25	2,7	5,4	24,3	67,5
9.	Tujuan pembelajaran dalam setiap pembelajaran disampaikan dengan jelas	1	1	7	28	2,7	2,7	18,9	75,6
10.	Penyajian media kokami memperjelas pemahaman saya terhadap materi sumber daya alam	1	3	8	25	2,7	8,1	21,6	67,5

Pernyataan 1. Warna amplop bervariasi sehingga saya semangat belajar

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban	Presentase (%)
1.	0% - 25 Kurang	0	0
2.	26% - 50 Cukup	0	0
3.	51% - 75% Baik	4	10,8
4.	80% - 100% Sangat Baik	33	89,1
Jumlah		37	99,9

Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa dari 37 siswa, “warna amplop bervariasi sehingga saya semangat belajar” memperoleh 89,1 dengan kategori “Sangat baik”.

Pernyataan 2. Media kokami mudah saya pahami

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban	Presentase (%)
1.	0% - 25 Kurang	1	2,7
2.	26% - 50 Cukup	1	2,7
3.	51% - 75% Baik	12	32,4
4.	80% - 100% Sangat Baik	23	62,1
Jumlah		37	99,9

Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa dari 37 siswa “media kokami mudah saya pahami” memperoleh 62,1 dengan kategori “Sangat baik”.

Pernyataan 3. Media ditampilkan secara sederhana

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban	Presentase (%)
1.	0% - 25 Kurang	0	0
2.	26% - 50 Cukup	4	10,8
3.	51% - 75% Baik	5	13,5
4.	80% - 100% Sangat Baik	28	75,6
Jumlah		37	99,9

Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa dari 37 siswa “media ditampilkan secara sederhana” memperoleh 75,6 dengan kategori “Sangat baik”.

Pernyataan 4. Media yang disajikan dapat menambah pengetahuan saya

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
-----	--------------------	-----------	------------

		Jawaban	(%)
1.	0% - 25 Kurang	2	5,4
2.	26% - 50 Cukup	0	0
3.	51% - 75% Baik	13	35,1
4.	80% - 100% Sangat Baik	22	59,4
Jumlah		37	99,9

Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa dari 37 siswa “media yang disajikan dapat menambah pengetahuan saya” memperoleh 59,4 dengan kategori “Sangat baik”.

Pernyataan 5. Media kokami (kotak kartu misterius) dapat membantu saya dalam memahami mata pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial tentang materi sumber daya alam

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban	Presentase (%)
1.	0% - 25 Kurang	6	16,2
2.	26% - 50 Cukup	1	2,7
3.	51% - 75% Baik	3	8,1
4.	80% - 100% Sangat Baik	27	72,9
Jumlah		37	99,9

Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa dari 37 siswa “media kokami (kotak kartu misterius) dapat membantu saya dalam memahami mata pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial tentang materi sumber daya alam” memperoleh 72,9 dengan kategori “Sangat baik”.

Pernyataan 6. Saya tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media kokami (kotak kartu misterius)

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban	Presentase (%)
1.	0% - 25 Kurang	0	0
2.	26% - 50 Cukup	5	13,5
3.	51% - 75% Baik	5	13,5

4.	80% - 100% Sangat Baik	27	72,9
Jumlah		37	99,9

Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa dari 37 siswa “saya tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media kokami (kotak kartu misterius)” memperoleh 72,9 dengan kategori “Sangat baik”.

Pernyataan 7. Pembelajaran dengan menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) sangat menyenangkan sehingga tidak mengantuk saat pembelajaran berlangsung

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban	Presentase (%)
1.	0% - 25 Kurang	0	0
2.	26% - 50 Cukup	7	18,9
3.	51% - 75% Baik	2	5,4
4.	80% - 100% Sangat Baik	28	75,6
Jumlah		37	99,9

Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa dari 37 siswa “pembelajaran dengan menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) sangat menyenangkan sehingga tidak mengantuk saat pembelajaran berlangsung” memperoleh 75,6 dengan kategori “Sangat baik”.

Pernyataan 8. Media kokami dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban	Presentase (%)
1.	0% - 25 Kurang	1	2,7
2.	26% - 50 Cukup	2	5,4
3.	51% - 75% Baik	9	24,3
4.	80% - 100% Sangat Baik	25	67,5

Jumlah	37	99,9
---------------	----	------

Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa dari 37 siswa “media kokami dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran” memperoleh 67,5 dengan kategori “Sangat baik”.

Pernyataan 9. Tujuan pembelajaran dalam setiap pembelajaran disampaikan dengan jelas

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban	Presentase (%)
1.	0% - 25 Kurang	1	2,7
2.	26% - 50 Cukup	1	2,7
3.	51% - 75% Baik	7	18,9
4.	80% - 100% Sangat Baik	28	75,6
Jumlah		37	99,9

Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa dari 37 siswa “tujuan pembelajaran dalam setiap pembelajaran disampaikan dengan jelas” memperoleh 75,6 dengan kategori “Sangat baik”.

Pernyataan 10. Penyajian media kokami memperjelas pemahaman saya terhadap materi sumber daya alam

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban	Presentase (%)
1.	0% - 25 Kurang	1	2,7
2.	26% - 50 Cukup	3	8,1
3.	51% - 75% Baik	8	21,6
4.	80% - 100% Sangat Baik	25	67,5
Jumlah		37	99,9

Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa dari 37 siswa “penyajian media kokami memperjelas pemahaman saya terhadap materi sumber daya alam” memperoleh 67,5 dengan kategori “Sangat baik”.

2. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil Uji validasi oleh dosen ahli media, ahli materi, dan siswa menunjukkan bahwa media kokami (kotak kartu misterius) yang dikembangkan masuk dalam kategori “sangat layak atau sangat baik”. Sebagaimana yang ditunjukkan berdasarkan hasil analisis kelayakan yang telah dilakukan, jumlah skor yang diperoleh dari ahli media sebelum direvisi adalah 80%. Setelah direvisi jumlah skor yang diberikan adalah 86,25% yakni berada dalam kategori “sangat baik”. Sedangkan hasil kelayakan produk yang dinilai dari ahli materi memperoleh jumlah skor 82,5%, yakni berada dalam kategori “sangat baik”. Dapat dikatakan pada pengklasifikasikan interval empat seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya dinyatakan persentase 80-100% berada dalam kategori “sangat baik” atau dalam hal ini dinyatakan “sangat baik” (sangat layak) karena yang diperhitungkan adalah tingkat kelayakan media pembelajaran untuk digunakan.

Hasil dari setiap indikator dengan jumlah skor yang diberikan pada setiap indikator yaitu pada indikator dengan pernyataan : 1). Warna amplop bervariasi sehingga saya semangat belajar, Siswa memberikan jumlah skor pada indikator ini adalah 99,9%. 2) Media kokami mudah saya pahami, siswa memberikan jumlah skor 99,9%. 3) Media ditampilkan secara sederhana, siswa memberikan jumlah skor 99,9%. 4) Media yang disajikan dapat menambah pengetahuan saya, siswa memberikan jumlah skor 99,9%. 5) Media kokami (kotak kartu misterius) dapat membantu saya dalam memahami mata pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial tentang materi sumber daya alam, siswa memberikan jumlah skor 99,9%. 6) Saya tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media kokami (kotak kartu

misterius), siswa memberikan jumlah skor 99,9%. 7) Pembelajaran dengan menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) sangat menyenangkan sehingga tidak mengantuk saat pembelajaran berlangsung, siswa memberikan jumlah skor 99,9%. 8) Media kokami dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, siswa memberikan jumlah skor 99,9%. 9) Tujuan pembelajaran dalam setiap pembelajaran disampaikan dengan jelas, siswa memberikan jumlah skor 99,9%. 10) Penyajian media kokami memperjelas pemahaman saya terhadap materi sumber daya alam, siswa memberikan jumlah skor 99,9%.³⁹

Siswa memberi skor sama tinggi dengan nilai yang diberikan oleh dosen ahli media, ahli materi seluruh indikator. Dapat diketahui bahwa siswa sebagai pengguna media pembelajaran mampu menemukan kekhususan media yang dikembangkan dibandingkan dengan media yang belum dikembangkan di sekolah.

Kegiatan pembelajaran pada media kokami yang dikembangkan mengandung aspek keaktifan siswa adalah memotivasi siswa untuk menggali pengetahuan dan mengutarakan jawaban yang sudah diajarkan sebelumnya secara berkelompok. Keaktifan siswa dapat dilihat ketika mengikuti kegiatan uji coba produk media kokami yang dikembangkan.

Pada penelitian ini, kelayakan media yang dikembangkan ditentukan dengan skala 2 nilai minimal “C”, yaitu kategori “cukup”. Berdasarkan skala empat nilai “C” berada pada rentang skor persentase 26-50%. Sementara itu, skor yang diperoleh berdasarkan penilaian ahli

³⁹ Siswa-siswi kelas IV SDN Purut, Instrumen penilaian siswa pada tanggal 17 Juli 2018.

media, ahli materi, dan tanggapan siswa pada penelitian ini adalah klasifikasi “sangat baik” dengan nilai “A”. Jumlah skor yang diperoleh dari seluruh validator pada semua indikator adalah mencapai dalam kategori “sangat baik” dengan nilai “A” dan tingkat kelayakan mencapai 82,5% dalam kategori “sangat layak”. Dengan demikian, media yang dikembangkan ini dianggap layak digunakan pada proses pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Research and Development (R&D) pada kelas IV SDN Purut Kecamatan Curug Kota Serang pada mata pelajaran IPS pada materi sumber daya alam dengan menggunakan media kokami (kotak kartu misterius), maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kokami (kotak kartu misterius) dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV menggunakan langkah-langkah Borg & Gall, yang terdiri dari 5 langkah yaitu: penelitian dan pengumpulan informasi, pengembangan produk, uji validitas, revisi produk, dan ujicoba produk. Media kokami (kotak kartu misterius) yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran IPS. Ketercapaian tujuan pembelajaran yang dilakukan setelah uji coba produk media kokami (kotak kartu misterius) oleh siswa kelas IV SDN Purut menunjukkan persentase tertinggi mencapai 99,9 (termasuk kategori sangat baik). Bahwa uji coba produk media kokami yang dilakukan oleh siswa kelas IV dinyatakan sangat baik (sangat layak) untuk digunakan pada mata pelajaran IPS materi sumber daya alam di kelas IV SD Semester ganjil.

B. Saran

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, beberapa saran yang dapat disampaikan dari hasil penelitian Pengembangan Research and Development (R&D) ini antara lain sebagai berikut:

1. Kepada Dinas Pendidikan

Bagi dinas pendidikan kota serang agar memberikan kebijakan khusus dalam pemanfaatan media pembelajaran di Sekolah, misalkan dengan memberikan penyuluhan dan pelatihan kepada guru-guru terkait pemanfaatan media. Serta memberikan anggaran khusus kepada sekolah terkait fasilitas-fasilitas media pembelajaran yang lengkap.

2. Kepada Kepala Sekolah SDN Purut

Bagi kepala sekolah diharapkan dapat memotivasi para guru dan menyediakan fasilitas yang dibutuhkan oleh guru dan siswa untuk mendukung proses pembelajaran supaya hasil pembelajaran yang dicapai akan lebih baik.

3. Kepada Guru

Bagi guru, dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas hendaknya guru kreatif menggunakan media yang tepat agar mampu membuat proses pembelajaran aktif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Mudyahardjo, Redja, 2008, *Filsafat Ilmu Pendidikan*, Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Surya, Muhammad, 2004, *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*, Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Hidayatullah, dkk, 2014, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*, Lembaga penjaminan mutu institut agama islam negeri sultan Maulana Hasanuddin Banten.
- 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 Pancaran, Vol. 3, No. 4, November.
- Sadiman, Arief, (dkk), 2006, *Media pendidikan, pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad, 2014, *Pengembangan pembelajaran IPS*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arsyad, Azhar, 2011, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Putri Eka Kurniasari Widodo, Suprayitno, 2017, *Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo*, Jurnal JPGSD, Volume 05 Nomor 03, Surabaya.
- Puji Astutik, 2015, *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Problem Based Instruction Berbantuan Media Kokami Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Bebengan Kendal*, Semarang.

- Fendy Saputra, Siti Roudlotul Hikamah, Minahur Rohman, 2013, *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) dengan Media Kokami dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi*, Jurnal Bioshell vol.2. no.1, November,.
- Susanto, Ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sapriya, 2012, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Gunawan, Rudi, 2013, *Pendidikan IPS Filosofi, konsep dan aplikasi*, Bandung: Alfabeta.
- R, Isdiman, dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas IV*, 5.
- Tantya Hisnu P. Winardi, 2008, *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas 4*, Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Diah Kartini Renny Intan Permana, 2012, *Pengembangan Permainan Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris dengan Materi Animal, Fruits dan Part Of The Body Pada Kelas II SDN I Mojosari Kab. Mojokerto*, Jurnal. Volume 01 Nomor 01, Surabaya.
- Muhammad Irfan Wiyono, Brillian Rosy, *Pengembangan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) Pada Kompetensi Dasar menjelaskan Cara Membuat Surat Niaga Siswa Kelas X APK 1 Di SMKN 1 Bangkalan*, Universitas Negeri Surabaya.
- Sri Adelila Sari, Wilta Fajrina, 2016, *Pengembangan dan Penerapan Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) Pada Materi Hukum-Hukum Dasar Kimia Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar*

- Siswa*, Seminar Nasional Kimia dan Pembelajarannya (SNKP), Malang.
- Setyosari, Punaji, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono, 2015, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta Bandung.
- Arifin, Zainal, 2011, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi, 1998, *Manajemen Penelitian*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Emzir, 2015, *Metodologi penelitian pendidikan kuantitatif dan kualitatif*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Kartiko Widi, Restu, 2010, *Asas Metodologi Penelitian*, Yogyakarta, Graha Ilmu.