

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini yaitu pengembangan media KOKAMI dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang digunakan siswa sekolah dasar kelas IV. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) oleh Sugiyono (2009), dengan langkah yang digunakan pada penelitian ini yaitu potensi dan masalah, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian.

1. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes, yaitu tes awal (*pre test*) dan tes akhir (*post test*). *Pre test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media KOKAMI, dan *post test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media KOKAMI. Lembar tes diberikan pada masing-masing siswa dan dikerjakan secara mandiri yang berisikan soal yang telah dipelajari pada tema 6 subtema 2 Hebatnya Cita-Citaku pembelajaran ke satu.

2. Pengembangan Media KOKAMI

a. Potensi dan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dilihat dari pelaksanaan magang III di SDN Siwalanpanji. Masalah timbul karena guru pada saat pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang cocok

dengan karakter siswa sekolah dasar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yaitu meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam hal ini siswa merasa kurang antusias dan merasa bosan saat pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti sekaligus guru berupaya menggunakan media KOKAMI dalam pembelajaran guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan melatih keterampilan berpikir kreatif dalam membuat tempat kartu soal pada media.

b. Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data pada saat pembelajaran yaitu dengan cara sebagai berikut:

1) Validasi ahli

Validasi ahli ini yaitu dilakukan oleh 2 tim ahli yaitu validasi ahli media dan ahli materi. Ahli media dilakukan oleh dosen dan validasi ahli materi dilakukan oleh guru kelas IV sekolah dasar.

2) Tes hasil belajar

Tes hasil belajar dilakukan sebelum dan sesudah penerapan media yaitu dengan cara memberikan soal *pretest* dan *post test*.

3) Angket respon siswa

Angket respon siswa diberikan untuk mengetahui tanggapan siswa setelah menggunakan media KOKAMI.

4) Observasi

Hasil observasi dilihat dari aktifitas guru dan siswa selama pembelajaran menggunakan media KOKAMI. Hasil observasi dapat dilihat pada tabel observasi pembelajaran dan observasi aktifitas siswa.

a) Observasi aktifitas guru

Observasi aktifitas guru ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan guru dalam mengelola kelas dengan menggunakan media KOKAMI. Berikut ini lembar observasi aktifitas guru:

Tabel 4.1 Observasi Aktifitas Guru

No	Aspek observasi	Penilaian		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Guru mampu memotivasi dan membangkitkan minat siswa dengan menggunakan media	√		Sangat baik
2	Guru mampu menggunakan media dengan mudah	√		Sangat baik
3	Guru secara mudah menyampaikan materi dengan menggunakan media	√		Sangat baik
Persentase		100%		

Berdasarkan tabel diatas observasi aktifitas guru setiap indikatornya memperoleh hasil sangat baik. Maka persentase

observasi aktifitas guru dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{PA guru} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{3}{3} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Diketahui dari perhitungan di atas maka persentase observasi aktifitas guru yaitu sebesar 100% dengan kriteria pencapaian tinggi. Kesimpulan dari observasi aktifitas guru dengan menggunakan media KOKAMI yaitu pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan media KOKAMI dapat digunakan.

b) Observasi aktifitas siswa

Lembar aktifitas siswa bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan keterampilan berpikir kreatif siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media KOKAMI. Aktifitas siswa lebih fokus pada antusias peserta didik, kemampuan berpikir kreatif, dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media KOKAMI.

Tabel 4.2 Observasi Aktifitas Siswa

Nama siswa	Antusias peserta didik	Kemampuan berpikir kreatif	Keaktifan peserta didik	Jumlah skor	Rata-rata	kriteria
ARD	1	1	1	3	2,8	Tinggi
DI	1	1	1	3	2,8	Tinggi
NA	1	1	1	3	2,8	Tinggi
NIA	1	1	1	3	2,8	Tinggi
NP	1	1	1	3	2,8	Tinggi
FWU	1	1	0	2	2,8	Tinggi
Jumlah	6	6	5	17	2,8	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai tertinggi yaitu 3 karena setiap aspek lembar aktifitas siswa memperoleh skor satu dengan kategori sangat baik, kemudian nilai terendah yaitu 2 karena terdapat satu aspek yang memperoleh nilai 0 dengan kategori baik.

Rata-rata dari hasil aktifitas siswa dapat diketahui dari tabel di atas yaitu 2,8. Pengaruh rata-rata dalam penilaian untuk mengetahui nilai setiap siswa. Kriteria pencapaian siswa dikategorikan tinggi karena berada pada kriteria 75% sampai 100%. Hasil aktifitas siswa dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PA \text{ siswa} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{17}{18} \times 100\% = 94,4\%$$

Jadi lembar observasi aktifitas siswa memperoleh persentase nilai 94,4% yang berada pada rentan nilai 75% sampai 100% dengan kriteria pencapaian tinggi.

c. Desain Produk

Untuk desain dari media KOKAMI berpusat pada penyajian media dan susunan materi. Penyajian media ini berupa sebuah kotak yang berisi amplop-amplop kartu pesan yang terdiri dari dari amplop tempat kartu soal dan kartu soal yang berisikan materi. Pembuatan media ini dibuat lebih menarik dengan tempat kartu soal dan kartu soal yang lebih bervariasi dan lebih berwarna. Namun saat diterapkan disiswa untuk tempat kartu soal dibuat oleh masing-masing siswa untuk melatih keterampilan berpikir kreatif siswa.

d. Validasi Desain

Media KOKAMI yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh validator. Validasi media KOKAMI yaitu terdiri dari 2 validator yaitu ahli media dan ahli media materi. Ahli media yaitu seorang dosen dan ahli materi seorang guru kelas IV. Validasi ini dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan media KOKAMI sebelum diuji cobakan di kelas. Berikut hasil validasi dari media KOKAMI:

1) Validasi ahli media KOKAMI

Validasi media bertujuan untuk menilai kelayakan media KOKAMI. Proses validasi media KOKAMI dinyatakan valid oleh

validator ahli media yaitu dengan menggunakan alat ukur berupa angket dengan hasil:

Tabel 4.3 Validasi ahli media

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Nilai				Keterangan
			4	3	2	1	
1	Fisik	Jenis bahan yang digunakan	√				Sangat baik
		Jenis kertas yang digunakan	√				Sangat baik
		Keawtan dan ketahanan media KOKAMI		√			Baik
		Keamanan bahan yang digunakan	√				Sangat baik
2	Pemakaian	Kesesuaian permainan dengan karakteristik siswa kelas IV SD	√				Sangat baik
		Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipindahkan)	√				Sangat baik
		Kemudahan penggunaan media		√			Baik
		Ketepatan media dalam mengembangkan sikap kerja sama		√			Baik
3	Gambar	Kejelasan gambar	√				Sangat baik
		Kesesuaian gambar dengan materi	√				Sangat baik
		Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa kelas IV SD	√				Sangat baik
4	Warna	Keterpaduan warna gambar media KOKAMI	√				Sangat baik

		Komposisi warna, gambar, dan tulisan pada kartu soal	√			Sangat baik
		Kesesuaian warna dengan karakteristik siswa kelas IV SD	√			Sangat baik
5	Tulisan	Kesesuaian ukuran huruf		√		Baik
		Kesesuaian jenis huruf yang digunakan		√		Baik
		Kejelasan tulisan media KOKAMI		√		Baik
Jumlah			62			Sangat baik

Berdasarkan lembar validasi media meperoleh skor sebesar

62. Untuk mengetahui apakah media sudah layak digunakan, maka dapat dihitung dengan rumus dibawah ini:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \\
 &= \frac{62}{68} \times 100\% \\
 &= 91\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas diketahui bahwa penilaian terdiri dari 5 aspek yaitu fisik, pemakaian, gambar, warna, dan tulisan. Setiap aspek memiliki nilai yang berbeda. Aspek fisik terdiri dari jenis bahan, jenis kertas, keawetan, dan keamanan bahan mendapatkan skor 15. Aspek pemakaian terdiri dari kesesuaian dengan karakter siswa, kepraktisan, kemudahan, dan ketepatan mendapatkan skor 14. Aspek gambar terdiri dari kejelasan gambar,

kesesuaian dengan materi, kesesuaian dengan karakter siswa mendapat nilai 12. Aspek warna terdiri keterpaduan warna, komposisi warna, kesesuaian warna mendapat skor 12. Dan pada aspek tulisan terdiri dari kesesuaian ukuran, jenis, dan kejelasan tulisan mendapat skor 9.

Dari data perhitungan hasil validasi media menunjukkan sebesar 91% dengan kategori sangat baik sehingga media sangat layak, media sangat menarik, dan media tidak perlu direvisi.

2) Validasi ahli materi

Validasi materi ini bertujuan untuk menilai kelayakan isi, bahasa, dan materi tema 6 cita-citaku subtema 2 hebatnya cita-citaku dengan media KOKAMI, serta memberi masukan dalam pengembangan media KOKAMI dalam pembelajaran tematik. Proses validasi dinyatakan baik oleh validator ahli materi. Proses validasi menggunakan angket dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4 Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Nilai				Keterangan
			4	3	2	1	
1	Materi	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan di kelas IV SD		√			Baik
		Kesesuaian materi dengan indikator dan kompetensi		√			Baik
		Kejelasan isi materi		√			Baik

		Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	√			Baik
		Kesesuaian soal dengan materi	√			Baik
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa	√			Baik
		Kejelasan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi	√			Sangat baik
2	Penyajian materi	Kemudahan memahami materi	√			Sangat baik
		Keseuaian materi dengan media yang digunakan	√			Baik
		Kemenarikan materi dalam menumbuhkan minat belajar siswa	√			Sangat baik
		Jumlah		33		Sangat baik

Berdasarkan data di atas, untuk mengetahui sesuai atau tidaknya sebuah materi dengan media, maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$= \frac{33}{40} \times 100\%$$

$$= 82,5\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, hasil validasi ahli materi terdiri dari 2 aspek yaitu aspek materi dan penyajian materi. Pada

aspek materi yang terdiri dari kesesuaian materi dengan kurikulum, kesesuaian dengan indikator, kejelasan isi, kesesuaian materi dengan karakter siswa, kesesuaian soal, kesesuaian dan kejelasan bahasa mendapat skor 22 dan pada aspek penyajian materi yang terdiri dari kemudahan memahami materi, kesesuaian materi dengan media, kemenarikan materi mendapat skor 11.

Dari data perhitungan hasil validasi materi menunjukkan sebesar 82,5% dengan kategori sangat baik sehingga media sangat layak, media sangat menarik, dan media tidak perlu direvisi.

e. Revisi Desain

Setelah desain media KOKAMI divalidasi oleh ahli media dan materi, validator memberikan tambahan penilaian berupa saran atau masukan untuk memperbaiki kekurangan dari media KOKAMI sebelum media di uji cobakan di kelas. Saran yang diberikan ahli media untuk perbaikan media KOKAMI adalah sebagai berikut:



Sebelum revisi



Sesudah revisi

Gambar 4.1 Media Sebelum dan Sesudah di Revisi

Pada gambar tersebut merupakan perbaikan yang diberikan ahli media untuk mengganti sampul kotak dari gambar kartun menjadi gambar hewan agar sesuai dengan materi pada subtema Hebatnya Cita-Citaku.

f. Uji Coba Produk

Uji coba media KOKAMI ini dilakukan kepada 6 siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan cara mempraktikkan permainan media KOKAMI dengan melatih keterampilan berpikir kreatif siswa dalam membuat tempat kartu soal dan menjawab soal pada media. Pada tahap ini siswa berkelompok dengan jumlah masing-masing kelompok 3 siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan satu media KOKAMI.

1) Ketuntasan belajar

Ketuntasan belajar siswa dapat diketahui dari perubahan nilai tes yang dikerjakan oleh siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media KOKAMI. Berikut hasil tes awal (*pre test*) dan tes akhir (*post test*) siswa kelas IV SDN Grogol:

Tabel 4.5 Nilai Hasil Tes Awal (*pre test*)

No	Nama siswa	Nilai tes awal (<i>pre test</i>)	Kriteria
1	ARD	64,2	Tidak Tuntas
2	DI	64,2	Tidak Tuntas
3	NA	78,5	Tuntas
4	NIA	85,7	Tuntas
5	NP	50	Tidak Tuntas
6	FWU	78,5	Tuntas

Persentase nilai ketuntasan belajar siswa saat tes awal yaitu:

$$\text{Tes awal (pre test): } P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{3}{6} \times 100\%$$

$$P = 50\%$$

Dari perhitungan di atas, persentase tes awal memperoleh hasil sebesar 50%. Hasil tes awal ini berada pada rentang nilai 41%-60% dengan kategori cukup baik. Jika nilai tes awal berada pada rentang 0%-20% maka masuk pada kategori tidak baik, dan pada rentang 21%-40% masuk pada kategori kurang baik, sedangkan rentang 61%-80% masuk kategori baik, untuk rentang 81%-100% masuk pada kategori sangat baik.

Tabel 4.6 Nilai Hasil Tes Akhir (*post test*)

No	Nama siswa	Nilai tes akhir (<i>post test</i>)	Kriteria
1	ARD	85,7	Tuntas
2	DI	92,8	Tuntas
3	NA	92,8	Tuntas
4	NIA	100	Tuntas
5	NP	64,2	Tidak Tuntas
6	FWU	100	Tuntas

Persentase nilai ketuntasan belajar siswa saat tes akhir yaitu:

$$\text{Tes akhir (post test): } P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{5}{6} \times 100\%$$

$$P = 83,3\%$$

Dari perhitungan di atas, persentase tes akhir (*post test*) memperoleh hasil sebesar 83,3%. Hasil tes ini berada pada rentang 81%-100% masuk pada kategori sangat baik.

Tabel 4.7 Nilai Aspek Psikomotor Siswa

No	Nama	Jumlah skor maksimal	Jumlah skor yang diperoleh	Nilai	Kategori
1	A R D	16	14	87,5	Tuntas
2	D I	16	14	87,5	Tuntas
3	F W U	16	14	87,5	Tuntas
4	N I A	16	14	87,5	Tuntas
5	N A	16	14	87,5	Tuntas
6	N P	16	13	81,25	Tuntas

Persentase nilai aspek psikomotor siswa yaitu:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{6}{6} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Dari perhitungan di atas persentase nilai aspek psikomotor siswa dalam membuat tempat kartu soal yaitu sebesar 100%. Hasil nilai ini berada pada rentang 81%-100% masuk pada kategori sangat baik.

Keefektifan media dapat diketahui dari ketuntasan belajar siswa saat tes awal dan akhir. persentase tes awal yaitu memperoleh hasil sebesar 50% dan tes akhir sebesar 83,3%, maka perolehan nilai tes awal dan akhir mengalami peningkatan sebesar 33,3% dari yang awalnya 3 siswa yang tuntas menjadi 5 siswa yang tuntas. Jadi dapat disimpulkan media KOKAMI dikatakan efektif.

2) Tes

Lembar tes diberikan kepada siswa untuk mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, dan sensitivitas tes. Apabila tes telah memenuhi standarisasi pada uji validitas, reliabilitas, dan sensitivitas, maka tes dinyatakan layak untuk diberikan kepada siswa.

a) Hasil perhitungan uji validitas

Validitas soal ini digunakan untuk mengetahui valid tidaknya soal yang akan digunakan dalam penelitian. Pada penelitian ini jumlah siswa yang digunakan yaitu 6 siswa dengan jumlah butir soal 20 dengan menggunakan teknik korelasi *product moment*. Hasil validasi tiap butir soal tes sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Analisis Validasi

No soal	R _{hitung}	R _{tabel}	Sig	A	Ket
1	0,979	0,950	0,001	0,05	Valid
2	0,979	0,950	0,001	0,05	Valid
3	-0,015	0,950	0,977	0,05	Tidak Valid
4	0,979	0,950	0,001	0,05	Valid
5	0,979	0,950	0,001	0,05	Valid
6	0,979	0,950	0,001	0,05	Valid
7	-0,196	0,950	0,710	0,05	Tidak Valid
8	0,979	0,950	0,001	0,05	Valid
9	-0,196	0,950	0,710	0,05	Tidak Valid
10	0,979	0,950	0,001	0,05	Valid
11	0,979	0,950	0,001	0,05	Valid
12	-0,015	0,950	0,977	0,05	Tidak Valid
13	-0,015	0,950	0,977	0,05	Tidak Valid
14	0,979	0,950	0,001	0,05	Valid
15	0,979	0,950	0,001	0,05	Valid
16	0,979	0,950	0,001	0,05	Valid
17	0,979	0,950	0,001	0,05	Valid
18	-0,015	0,950	0,977	0,05	Tidak Valid
19	0,979	0,950	0,001	0,05	Valid
20	0,979	0,950	0,001	0,05	Valid

Dari hasil perhitungan SPSS dapat diketahui bahwa dari 20 soal yang digunakan terdapat 14 soal yang dinyatakan valid. Soal dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Untuk soal yang tidak valid yaitu 6 dengan nomor 3, 7, 9, 12, 13, 18. Untuk nomor yang valid yaitu 1, 2, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 14, 15, 16, 17, 19, 20.

b) Hasil perhitungan uji reliabilitas

Uji reliabilitas ini menggunakan *Alpha Cronbach's* dengan hasil sebagai berikut:

Cronbach's Alpha	N of Items
,985	14

Gambar 4.2 Analisis Hasil Reliabilitas

Berdasarkan gambar tersebut hasil reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan reliabel dengan kriteria tinggi karena nilai *alpha cronbach* sebesar 0,985 lebih dari 0,6.

c) Hasil perhitungan uji sensitivitas

Untuk menguji kepekaan tes, maka dilakukan uji sensitivitas dengan perhitungan sebagai berikut:

$$I s = \frac{RA - RB}{T}$$

$$I s = \frac{5-3}{6}$$

$$I s = \frac{2}{6}$$

$$I s = 0,33$$

Jadi dapat diketahui jika uji sensitivitas soal sebesar 0,33 dengan kriteria sensitiv.

3) Ketertarikan

Dalam uji coba produk terhadap 6 siswa menggunakan media KOKAMI, dapat diketahui seberapa besar minat dan respon yang diberikan siswa ketika menggunakan media KOKAMI pada saat pembelajaran. Respon tersebut diberikan siswa secara langsung melalui angket respon siswa yang diisi secara individu. Berikut perhitungan nilai respon siswa:

Tabel 4.9 Nilai Respon siswa

No	Nama siswa	Respon siswa	
		Ya	Tidak
1	ARD	9	1
2	DI	9	1
3	NA	9	1
4	NIA	8	2
5	NP	8	2
6	FWU	8	2
Jumlah		51	9

$$\text{Persentase ya : } P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{51}{60} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

$$\text{Persentase tidak : } P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{9}{60} \times 100\%$$

$$P = 15\%$$

Jadi dapat diperoleh jika hasil respon siswa yang menjawab ya sebesar 85% dengan kriteria sangat baik.

g. Revisi Produk

Pada tahap ini media KOKAMI tidak mengalami revisi setelah diuji cobakan pada saat penelitian. Sehingga penelitian dikatakan telah selesai.

B. Pembahasan

Pada pembahasan penelitian ini memaparkan tentang kesesuaian produk akhir dengan tujuan pengembangan dengan pokok bahasan hasil validasi, tes, dan respon siswa pada tahap penggunaan media KOKAMI untuk menentukan kelayakan dan keefektifan media KOKAMI serta respon siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media KOKAMI.

1. Kelayakan Media KOKAMI

Kelayakan media diperoleh dari hasil validasi media dan materi. Hasil validasi media diperoleh dari validasi yang dilakukan oleh dosen dan hasil validasi materi diperoleh dari validasi yang dilakukan oleh guru sekolah dasar. Berdasarkan hasil validitas diatas, diperoleh jumlah validasi dari validator ahli media sebesar 91% dengan kategori sangat baik dan ahli

materi sebesar 82,5% dengan kategori sangat baik. Dari hasil validasi yang telah divalidasi oleh validator dinyatakan sangat baik, maka media KOKAMI dinyatakan layak untuk dijadikan media pada suatu pembelajaran dan dapat melatih keterampilan berpikir kreatif siswa. Namun demikian, media KOKAMI memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

a. Kelebihan produk hasil pengembangan:

- 1) Memiliki variasi warna yang baik sesuai dengan karakter siswa Sekolah Dasar
- 2) Bentuk kartu soal yang cerah dan menarik
- 3) Bentuk tempat kartu soal yang dibuat dengan kreatif dan menarik tidak seperti amplop biasanya.

b. Kekurangan produk hasil pengembangan:

- 1) Menuntut kerapian dan ketepatan dalam pembuatan tempat kartu soal
- 2) Kartu soal yang terbuat dari kertas yang rentan untuk rusak
- 3) Media KOKAMI yang terbuat dari karton sehingga rentan rusak.

2. Keefektifan media KOKAMI

Keefektifan media KOKAMI dapat diketahui dari beberapa cara sebagai berikut:

a. Tes

Keefektifan media dapat diketahui dari perubahan nilai tes yang dikerjakan oleh siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan

menggunakan media KOKAMI. Hasil dari tes awal (*pre test*) dan tes akhir (*post test*) siswa mengalami peningkatan. Ketuntasan belajar diperoleh apabila siswa tersebut mendapat nilai ≥ 70 . Persentase nilai tes awal sebesar 50% dengan jumlah siswa 6 namun yang dikatakan tuntas belajar 3 siswa. Sedangkan persentase tes akhir sebesar 83,3% dengan jumlah siswa 6 dan dapat dinyatakan 5 siswa yang tuntas belajar. Jadi dapat diketahui jika 5 siswa dinyatakan tuntas, maka media KOKAMI dikatakan efektif.

b. Aktifitas guru dan siswa

Keefektifan media dapat dilihat dari aktifitas guru dan siswa pada saat pembelajaran menggunakan media KOKAMI. Observasi aktifitas guru digunakan untuk mengamati aktifitas guru saat menggunakan media KOKAMI dalam pembelajaran. Hasil observasi aktifitas guru memperoleh nilai sebesar 100%, nilai tersebut menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dengan kriteria pencapaian tinggi.

Observasi aktifitas siswa dilakukan peneliti untuk mengetahui aktifitas siswa saat pembelajaran menggunakan media KOKAMI. Hasil observasi aktifitas siswa memperoleh nilai sebesar 94,4%, berdasarkan pedoman kriteria keaktifan siswa termasuk kategori tinggi. Jadi aktifitas siswa dapat dinyatakan meningkat. Sehingga media KOKAMI dikatakan efektif untuk diterapkan pada pembelajaran.

3. Respon siswa tentang media KOKAMI

Tanggapan siswa setelah menggunakan media KOKAMI selama pembelajaran sangat positif. Siswa dinilai dapat menerima dan menggunakan media KOKAMI dijadikan media saat pembelajaran dengan baik. Hasil respon siswa setelah media KOKAMI digunakan yaitu dengan persentase 85% untuk jawaban ya. Sedangkan jawaban tidak sebesar 15%. Jadi respon siswa setelah menggunakan media KOKAMI sudah berhasil karena telah mencapai presentase 85% dan masuk dalam kategori sangat baik.

Teori pendukung untuk media KOKAMI yaitu teori belajar Piaget (2010). Tahap-tahap belajar menurut Piaget (2010) dibagi menjadi empat yaitu: (1) tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun). Pada tahap ini kemampuan anak tampak dari kegiatan motorik dan persepsi yang sederhana seperti suka memperhatikan sesuatu lebih lama, (2) tahap praoperasional (usia 2-7 tahun) pada tahap ini siswa mulai mengenal penggunaan simbol atau bahasa tanda seperti mampu mengumpulkan barang menurut kriteria, (3) tahap operasional konkret (usia 7-12 tahun) pada tahap ini siswa sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis akan tetapi hanya pada benda-benda yang bersifat konkret, dan (4) tahap operasional formal (12-18 tahun) pada tahap ini siswa sudah mampu berpikir abstrak dan logis, anak juga mulai mampu menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan hipotesis.

Penggunaan media KOKAMI ini didukung teori belajar Piaget yang termasuk pada tahapan operasional konkret karena dengan menggunakan

media KOKAMI yang termasuk benda kongkrit. Dengan media kongkrit berupa media KOKAMI ini siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Tujuan penggunaan teori pendukung ini yaitu agar penelitian lebih terarah dan hasil penelitian sesuai dengan yang diharapkan. Teori pendukung ini berfungsi untuk agar penelitian ini memiliki dasar yang jelas dan tepat. Jadi dapat disimpulkan bahwa teori yang melandasi penggunaan media KOKAMI yaitu teori belajar dari Piaget.

Kendala dalam penelitian ini adalah pada waktu pengambilan data karena penelitian dilakukan pada saat pandemi covid 19, sehingga peneliti mengalami kesulitan untuk melakukan penelitian di sekolah. Peneliti mengalami kesulitan dalam mencari responden untuk menerapkan media KOKAMI sehingga membuat proses pembelajaran menjadi kurang maksimal.

