

Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Terhadap Keterampilan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VI di SDN 48 Cakranegara

Azizah Amini¹, Husniati², Ide Bagus Kade Gunayasa³

^{1, 2, 3} PGSD, FKIP, Universitas Mataram

Email: 1azizahamini03@gmail.com, 2husniati_fkip@unram.ac.id, 3kadegunayasa@gmail.com

Tersedia Online di

<https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia>

Sejarah Artikel

Diserahkan :

Disetujui :

Dipublikasikan :

Kata Kunci:

Media *Kokami*, Keterampilan Menulis, Teks Fabel

Abstrak: The problem that occurs in class VI of SDN 48 Cakranegara is that teachers rarely use learning media in learning Indonesian, especially in fable text material, the teacher only explains the lesson by lecturing and then gives assignments that make students less enthusiastic in learning. This study aims to determine the effect of the mysterious card box learning media (*kokami*) on the writing skills of fifth grade students at SDN 48 Cakranegara". The type of research used in this study is a quantitative research type of experiment. The technique used in collecting data in this research is test and observation. Data analysis used SPSS to test for homogeneity, test hypotheses, and test for normality. The results of this study are that at the homogeneity test stage, a significance (*sig.*) of $0.858 > 0.05$ was obtained, which indicates homogeneous data, while the normality test

obtained a significance of $0.136 > 0.05$ for the Kolmogorov-Smirnov normality test while the Shapiro-Wilk test was $0.161 > 0.05$ which indicates the data is normally distributed. While the hypothesis test obtained a significance of $0.020 < 0.05$ which indicates that there is an influence of *kokami* media on students' writing skills of fable texts. Based on the results of the research that has been done, it can be concluded that the *kokami* media has an effect on the writing skills of the sixth grade students of SDN 48 Cakranegara.

Keywords: *Kokami Media, Writing Skills, Fable Text*

Abstrak: Permasalahan yang terjadi di kelas VI SDN 48 Cakranegara adalah guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks fabel, guru hanya menerangkan pelajaran dengan berceramah kemudian memberikan penugasan yang membuat antusias siswa rendah dalam belajar. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran kotak kartu misterius (*kokami*) terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VI di SDN 48 Cakranegara". Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis eksperimen. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes dan observasi. Analisis data menggunakan SPSS untuk melakukan uji homogenitas, uji hipotesis, serta uji normalitas. Hasil penelitian ini adalah pada tahap uji homogenitas diperoleh signifikansi (*sig.*) sebesar $0.858 > 0.05$ yang menandakan data homogen, sedangkan pada uji normalitas diperoleh signifikansinya sebesar $0,136 > 0,05$ untuk uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* sedangkan uji *Shapiro-Wilk* sebesar $0,161 > 0,05$ yang menandakan data berdistribusi normal. Sedangkan pada uji hipotesis diperoleh signifikansi sebesar $0,020 < 0,05$ yang menandakan ada pengaruh media *kokami* terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *kokami* berpengaruh terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VI SDN 48 Cakranegara.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia sudah diajarkan pada siswa sekolah dasar dimana pembelajaran tersebut diintegrasikan ke dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013. Setiap guru dalam melaksanakan pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013 harus mengembangkan pembelajaran berbasis teks artinya siswa dituntut untuk memahami setiap jenis teks (Isodarus, 2017).

Pembelajaran bahasa Indonesia juga menyesuaikan dengan rambu kurikulum 2013 yang mengembangkan empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempatnya menjadi fokus dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD. Depdiknas menyebutkan keterampilan menulis merupakan keterampilan yang cenderung lebih sulit dibandingkan dengan keterampilan lainnya yang membuat tingkat kemampuan menulis siswa masih cukup rendah (Sukirman, 2020).

Teks fiksi merupakan teks yang berisikan khayalan dikreasikan menjadi sebuah cerita yang tidak perlu dicari tahu kebenarannya. Salah satu jenis teks fiksi yang menarik yakni fabel. Fabel merupakan teks yang menampilkan binatang sebagai tokoh dalam ceritanya. Pada kurikulum 2013, materi menulis teks fabel tidak diajarkan sendiri melainkan digabungkan dengan materi lainnya. Hal ini membuat keterampilan siswa dalam menulis teks fabel cenderung kurang (Fitriani, 2020; Rahmawati et al, 2019).

Materi menulis teks fabel ini seharusnya mampu membuat guru semakin kreatif dalam menyampaikan materi, namun pada kenyataannya cara guru masih saja kurang bervariasi dalam menyampaikan materi tersebut, salah satunya yakni kurangnya kreatifitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, padahal pemanfaatan media pembelajaran mampu membuat proses pembelajaran menjadi semakin inovatif dan menimbulkan suasana yang menyenangkan (Gustini, 2022; Fathurahman, 2021). Salah satu media yang mampu memberikan pembelajaran inovatif dan menimbulkan suasana yang menyenangkan yakni Kotak Kartu Misterius atau kokami.

Media KOKAMI merupakan media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa yang berbentuk kotak yang di dalamnya berisi petunjuk, gambar, pertanyaan yang dimasukkan ke dalam sebuah amplop tertutup sehingga isi dari kartu tidak diketahui. Gabungan antara media dan permainan ini mampu merangsang daya pikir yang inovatif dan kritis siswa (Rusiana, 2014; Ahriani, 2018).

Meskipun media kokami merupakan media yang digabungkan dengan permainan, tetapi dapat menjadi satu penasar baru bagi dunia belajar siswa yang membuat siswa memiliki semangat baru untuk ikut serta aktif dalam proses pembelajaran. Dengan media kokami diharapkan mampu memberikan pengaruh yang baik bagi siswa agar terampil dalam menuangkan ide atau gagasan menjadi sebuah teks fabel.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis eksperimen. Menurut Sugiyono (2016:72) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dalam penelitian eksperimen peneliti memanipulasi suatu *treatment* atau kondisi-kondisi eksperimental, kemudian menilai pengaruh yang diakibatkan oleh adanya perlakuan atau manipulasi tersebut. Pada penelitian ini nantinya akan dilakukan terhadap dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa

pembelajaran menggunakan media pembelajaran *kokami*, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media pembelajaran *kokami*.

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 bertempat di SDN 48 Cakranegara yang beralamat di jalan Neuningan No. 5 Lendang Lekong, Kecamatan Sandubaya, Kelurahan Mandalika. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas VI di SDN 48 Cakranegara dengan jumlah siswa 40 siswa yang terdiri dari 20 siswa kelas VIA dan 20 siswa kelas VIB. Adapun sampel yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI di SDN 48 Cakranegara, dengan kelompok kelas eksperimen adalah kelas VI A terdiri dari 20 orang siswa, sedangkan kelas kontrol adalah siswa kelas VI B yang terdiri dari 20 orang siswa.

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan SPSS untuk uji hipotesis, uji homogenitas, serta uji normalitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengaruh media kotak kartu misterius (KOKAMI) terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa dilaksanakan selama tiga hari yakni pada hari Rabu, Kamis dan Sabtu tanggal 13, 14, dan 16 April 2022 tahun ajaran 2021/2022 pada siswa kelas VI yang berjumlah 40 siswa di SDN 48 Cakranegara dimana terdapat dua kelas berbeda yang digunakan peneliti untuk melaksanakan penelitian. Pemilihan kelas dalam penelitian ini dilakukan secara tidak random, sehingga peneliti menggunakan kelas VI A terdiri dari 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VI B terdiri dari 20 siswa sebagai kelas kontrol. Pada tahap awal, guru memberikan tes awal (pretest) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan melihat keterampilan menulis teks fabel awal siswa dari masing-masing kelas.

Tahap selanjutnya yakni, guru memberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media *kokami* yang dilakukan dalam waktu 3 x 35 menit. Pada tahap akhir setelah semua perlakuan dilaksanakan, guru memberikan tes akhir (posttest) kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk melihat perbandingan keterampilan menulis teks fabel antara kelas yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *kokami* dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media *kokami* tersebut.

Keterampilan Menulis Teks Fabel Siswa

Data hasil keterampilan menulis teks fabel siswa didapatkan melalui tes unjuk kerja yang terdiri dari pretest dan posttest.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Keterampilan Menulis Teks Fabel Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	Tes	Nilai	Nilai	Rata-rata
			Tertinggi	Terendah	
Eksperimen	20	Pretest	80	72	74
		Posttest	95	75	82
Kontrol	20	Pretest	71	55	65
		Posttest	90	65	76

Berdasarkan Tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai tertinggi pada kelas eksperimen untuk pretest sebesar 80 dan untuk posttest sebesar 95, sedangkan nilai tertinggi pada kelas kontrol untuk pretest sebesar 71 dan untuk posttest sebesar 90. Untuk data hasil menulis teks fabel siswa kelas VI SDN 48 Cakranegara pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada bagian lampiran.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas data hasil *posttest* digunakan untuk mengetahui tindak lanjut dari uji hipotesis yang akan digunakan. Adapun uji homogenitas data *posttest* keterampilan menulis teks fabel siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
hasil belajar siswa			
<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
.032	1	38	.858

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (sig) sebesar $0,858 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelompok *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kontrol adalah sama atau homogen. Dengan demikian, maka salah satu syarat untuk uji independent sample t test sudah dapat terpenuhi.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap data hasil pretest dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui apakah data tersebut terdistribusi normal atau tidak normal serta untuk mengetahui tindak lanjut uji statistik yang akan digunakan untuk menguji hipotesis. Perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Kelas		<i>Tests of Normality</i>					
		<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar	pretest eksperimen	.277	20	.000	.808	20	.001
keterampilan menulis	posttest eksperimen	.250	20	.002	.881	20	.018
	pretest kontrol	.311	20	.000	.753	20	.000
	posttest kontrol	.170	20	.134	.931	20	.162

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.3 di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig) untuk semua data baik pada uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* $> 0,05$. Pada uji *Kolmogorov-Smirnov* besar signifikansinya sebesar $0,136 > 0,05$ sedangkan pada uji *Shapiro-Wilk* sebesar $0,161 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data keterampilan menulis teks fabel siswa kedua kelas terdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji homogenitas dan normalitas data keterampilan menulis teks fabel siswa kedua kelas adalah homogen dan terdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan uji statistik parametrik. Uji statistik parametrik yang digunakan adalah uji *independent samples t-test*.

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Y	Equal variances assumed	.032	.858	2.419	38	.020	5.35000	2.21154	.87297	9.82703
	Equal variances not assumed			2.419	37.945	.020	5.35000	2.21154	.87275	9.82725

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat dilihat hasil uji hipotesis pada Sig. (2-tailed) yaitu sebesar 0,020. Dimana $0,020 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh media *kokami* terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif antara media pembelajaran *kokami* terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VI SDN 48 Cakranegara tahun ajaran 2021/2022. Hal ini dibuktikan dari analisis statistik parametrik diperoleh hasil uji hipotesis pada Sig. (2-tailed) yaitu sebesar 0,020, dimana $0,020 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh media *kokami* terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VI SDN 48 Cakranegara tahun ajaran 2021/2022.

SARAN

Bagi guru, dapat dijadikan sebagai salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dalam belajar, serta dapat memotivasi siswa dalam belajar serta menjadi bahan refleksi untuk mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Apabila menggunakan media *kokami*, pilihlah gambar yang memiliki warna menarik serta berikan petunjuk yang jelas agar dapat menarik perhatian siswa dan dapat memperjelas pengamatan siswa. Bagi siswa, penggunaan media *kokami* mempermudah siswa dalam menuangkan ide dan imajinasinya untuk mengembangkan keterampilan menulis teks fabel. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya dalam mengembangkan kemampuan menulis teks fabel siswa, dengan menggunakan media *kokami* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang akan digunakan. Bagi pengembangan ilmu pendidikan, dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk meningkatkan media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi peneliti, dapat mengadakan penelitian pengembangan tentang media *kokami* pada mata pelajaran lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahriani. (2018). Pengaruh Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V DI SDI Kampung Parang Kabupaten Gowa. *Skripsi*
- Faturrahman, L. Y., Ermiana, I., & Khair, B. N. (2021). Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pemenang. *Progres Pendidikan*, 2(1), 55-63.
- Fitriani, Liswina. (2020). Efektivitas Model Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Fiksi Fabel. *Jurnal Institut Pendidikan*. Vol. 1 (1). Hal. 35 – 36.
- Gustini, D. (2022). Penggunaan Model Picture And Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Cerita Fabel Siswa SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2138-2149.
- Isodarus, P. B. (2017). Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks. *Sintesis*, 11(1), 1-11.
- Rahmawati, I. A., Mudzanatun, M., & Royana, I. F. (2019). Analisis Kesalahan Penerapan Kata Baku Dan Tanda baca dalam menulis Kembali Isi Cerita Fabel. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 259-269.
- Rusiana, Y. (2014). Penggunaan Media KOKAMI pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. *Pancaran Pendidikan*, 3(4), 183-192.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sukirman, S. (2020). Tes Kemampuan Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. *Jurnal Konsepsi*, 9(2), 72-81.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.