

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN KOTAK DAN KARTU MISTERIUS (KOKAMI) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V

Dewi Yuliani ¹

¹IKIP Siliwangi, Cimahi

¹ dewiyuliani@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan motivasi belajar matematika siswa yang menggunakan media permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) dengan siswa yang tidak menggunakan media permainan KOKAMI/ pembelajaran konvensional. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan dua kelompok siswa yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 76 siswa. 39 orang siswa sebagai kelompok eksperimen dan 37 siswa sebagai kelompok kontrol yaitu kelompok yang tanpa menggunakan KOKAMI. Instrumen yang digunakan angket dan pedoman observasi. Pengumpulan data dilakukan melalui angket awal dan akhir pembelajaran serta pengamatan langsung sebelum dan saat pembelajaran. Analisis data dengan menggunakan uji – t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan motivasi siswa yang menggunakan media permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) dengan siswa yang tidak menggunakan media permainan KOKAMI, ditunjukkan dengan taraf signifikansi 5% diperoleh t hitung angket 6,54; t hitung observasi 3,96 dan t tabel 1,99. t hitung lebih besar dari t tabel sehingga H_0 dalam penelitian ditolak dan H_a diterima, dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan skor motivasi belajar siswa yang menggunakan media permainan KOKAMI dengan motivasi siswa yang tanpa menggunakan KOKAMI dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Media Permainan KOKAMI, Motivasi Belajar Matematika.

Abstract

This study aims to determine whether there are significant differences in the increase in motivation to learn mathematics students who use the media box of the Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) with students who do not use the media KOKAMI / conventional learning. This research is an experimental research with two groups of students namely the experimental group and the control group. The subjects in this study were all grade V students, totaling 76 students. 39 students as the experimental group and 37 students as the control group that is the group without using KOKAMI. The instrument used was a questionnaire and observation guidelines. Data collection is done through a questionnaire beginning and end of learning and direct observation before and during learning. Data analysis using t-test. The results showed that there was a significant difference in the increase in motivation of students who used the Kotak dan Kartu Misterius game media (KOKAMI) with students who did not use the KOKAMI game media, indicated by a significance level of 5%, obtained by t count questionnaire 6.54; t count observation 3.96 and t table 1.99. t arithmetic is greater than t table so that H_0 in the research is rejected and H_a is accepted, thus there is a significant difference in the increase of students' learning motivation scores using the KOKAMI game media with the motivation of students without using KOKAMI in mathematics learning.

Keywords: KOKAMI Game Media, Mathematics Learning Motivation.

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan dirasakan sebagai suatu kebutuhan bangsa yang ingin maju. Dengan keyakinan bahwa pendidikan yang bermutu dapat menunjang pembangunan di segala bidang. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan penyempurnaan revisi kurikulum sekolah oleh pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan dan mutu SDM bangsanya.

Idealnya SDM Indonesia adalah SDM yang handal dan mampu berkompetisi secara global, sehingga diperlukan keterampilan yang tinggi yang melibatkan keterampilan kritis, sistematis, logis, kreatif dan memiliki kemampuan kerjasama yang efektif. Cara berpikir seperti ini dapat dikembangkan melalui pendidikan matematika.

Namun pada kenyataannya matematika seringkali menjadi mata pelajaran yang materi ajarnya dianggap sulit dipahami oleh siswa. Gaya mengajar guru yang terkesan kaku, membuat siswa takut menanyakan kepada guru tentang materi matematika yang belum dipahaminya pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini tergambar dari pernyataan Cram yang mengemukakan bahwa ‘siswa yang sering mengalami kesulitan dalam mempelajari soal-soal matematika. Siswa sering gelisah setiap mengikuti pelajaran matematika.’ (dalam Burhanuddin, dkk, 2012, hlm. 36).

Dalam pembelajaran matematika strategi atau cara sangat diperlukan dalam upaya meningkatkan kemampuan matematika seperti yang diharapkan. Untuk melaksanakan pembelajaran matematika secara bertahap, diperlukan beberapa kecakapan guru untuk memilih suatu cara yang tepat, baik untuk materi ataupun situasi dan kondisi pembelajaran saat itu, sehingga pembelajaran tersebut dapat merangsang siswa untuk memperoleh kompetensi yang diharapkan (Kompasiana :2006)

Merubah sikap siswa menjadi positif terhadap matematika menurut Turmudi (2008: 80) membutuhkan strategi pembelajaran matematika yang menarik bagi siswa, memotivasi mereka belajar, memberikan rasa aman untuk belajar, dan menyenangkan bagi mereka. Apabila pengajaran matematika mengalami kekurangan atau tanpa alat-alat pengajaran (alat peraga, permainan, dan lain-lain) maka menurut Ruseffendi (2006: 69) pengajaran tersebut menjadi abstrak dan kering. Untuk mewujudkan hal tersebut guru harus dapat mengkondisikan kelas dan membuat media belajar siswa semenarik mungkin agar siswa mudah dalam menerima materi yang diajarkan. Rustaman (2003:136) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses belajar mengajar dan bertumpu pada tujuan, materi, pendekatan, metode, dan evaluasi pembelajaran.

Salah satu cara untuk mengurangi bahkan bila mungkin menghilangkan anggapan sebagian besar siswa bahwa matematika merupakan suatu mata pelajaran yang sukar dan kurang menarik , yakni dengan mengajak siswa untuk melakukan hal – hal yang unik dan menarik, serta melibatkan siswa dalam permainan matematika. Dengan terlibatnya siswa dalam suatu permainan matematika, siswa diharapkan senang sehingga tanpa disadari siswa belajar matematika dan menyelesaikan masalah matematika. Karena senang, minat belajar siswa tumbuh dan meningkat, sehingga rasa takut terhadap matematika akan hilang (Hirdjan : 1997)

Motivasi belajar yang tinggi yang dimiliki siswa memungkinkan bahwa belajar yang akan dicapai tinggi pula. Sumadi Suryabrata (1987 : 12) menyatakan “jika motivasi bertambah maka hasil belajar pada umumnya akan meningkat “ demikian pula diungkapkan Bimo Walgito (1991: 123) , “Bila anak mempunyai motivasi yang cukup tinggi untuk belajar maka ia akan

berusaha agar dapat belajar dengan sebaik – baiknya sehingga dapat dibayangkan bahwa hasil belajarnya akan baik pula.

Media mempunyai arti yang sangat penting dalam pembelajaran karena media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Oleh karena itu diperlukan media atau alat peraga agar siswa dapat menguasai materi dengan baik. Kokami (kotak dan kartu misterius) merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa (Kadir, 2004:1).

Media Permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI)

Media pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius merupakan media pembelajaran yang berbentuk permainan. Media ini merupakan perpaduan antara media dan permainan, media ini dibuat dari sebuah kotak yang dijadikan wadah untuk amplop – amplop yang berisi pesan atau materi serta kartu pesan itu sendiri. Kartu pesan dibuat dari kertas HVS berukuran index cards yang kemudian dilaminating. Dalam permainan ini yang menjadi titik penting adalah adanya kartu pesan yang berisikan materi.

Untuk melakukan pembelajaran ini, perlu disiapkan kelengkapan seperti sebuah kotak berukuran 30 x 20 x 15 cm, 15 buah amplop ukuran 15 x 9 cm, dan 15 lembar kartu pesan ukuran 6 x 12 cm. Kokami dapat dibuat secara sederhana yang fungsinya sebagai wadah tempat amplop dan amplop yang berisi kartu pesan. Sedangkan kartu pesan berisi materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa, diformasikan dalam bentuk perintah, petunjuk, pertanyaan, pemahaman gambar, bonus atau sanksi (Kadir, 2004:1).

Aturan dalam pembelajaran ini adalah:

1. Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Tiap kelompok duduk berhadapan. Media kokami dan kelengkapannya diletakkan didepan papan tulis di atas meja.
2. Anggota setiap kelompok diwakili seorang juru bicara (pelapor) yang dipilih oleh guru bersama-sama siswa.
3. Selama permainan berlangsung, juru bicara (pelapor) setiap kelompok dibantu sepenuhnya oleh anggota.
4. Juru bicara (pelapor) dalam 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 semua anggota.
5. Anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan kartu dalam kotak misteri.
6. Kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.
7. Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan berhak mendapatkan bonus.
8. Kelompok yang mendapatkan skor terendah akan mendapatkan sanksi (Kadir, 2004:11).

Dengan digunakannya media permainan dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam upaya menyerap materi pelajaran, dapat meminimalisir verbalisme karena tidak semata-mata mengerjakan soal, juga dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya dapat mengubah atmosfer proses belajar mengajar yang dianggap menjemukan.

Motivasi Belajar Matematika

Suatu situasi yang berada di dalam maupun diluar individu yang mampu mendorong atau merangsang kondisi yang ada dalam diri individu yang mampu menggerakkan tingkah laku

untuk belajar matematika yang berupa ketekunan untuk belajar, minat dan perhatian terhadap materi, serta usaha untuk memecahkan kesulitan dalam belajar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan dua kelompok siswa yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, dimana semua data yang diperoleh dapat dirangkum, dianalisis dan diolah secara statistic. Desain penelitian yang digunakan adalah desain dua kelompok pra uji-pasca uji . penelitian ini tidak menggunakan sampel dalam analisis datanya , karena semua anggota dalam populasi menjadi subyek penelitian.

Tahap awal kelas eksperimen diberikan treatment pembelajaran dengan menggunakan media permainan KOKAMI dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Setelah keduanya mendapatkan perlakuan, peneliti menguji kembali hasil dari pendekatan tersebut melalui soal postes. Soal pretes dan postes dijadikan pembandingan untuk mengukur ketercapaian media permainan KOKAMI terhadap motivasi belajar matematika siswa.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan motivasi belajar matematika siswa yang menggunakan media permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) dengan peningkatan motivasi belajar siswa yang tanpa menggunakan media permainan KOKAMI / dengan pembelajaran konvensional.

Data penelitian diperoleh dari angket dan observasi. Data tersebut terdiri dari data motivasi sebelum perlakuan dan data motivasi setelah perlakuan. Dari hasil analisis data dan hasil pengujian dengan uji –t diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan peningkatan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan media permainan KOKAMI dengan siswa yang tanpa menggunakan KOKAMI.

Dari hasil uji – t diperoleh t hitung angket sebesar 6,54 dan t hitung observasi 3,96 yang kemudian dikonsultasikan dengan t tabel pada taraf signifikansi 5% dengan db = 74 sebesar 1,99 ternyata t hitung lebih besar dari t table , ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan KOKAMI dengan siswa yang tanpa menggunakan KOKAMI. selain dengan uji t perbedaan peningkatan motivasi ditunjukkan pula dengan perolehan skor angket awal rata – rata dan skor angket akhir rata – rata kedua kelompok.

Tabel 1.
Tabel Skor Angket Peningkatan Motivasi Belajar
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	Skor Angket Awal dan Kategori	Skor Angket Akhir dan Kategori	Peningkatan
Eksperimen	90,33/ sedang	99,06/ tinggi	8,73
Kontrol	89,84/ sedang	84,50/ sedang	-5,34

Tabel 2.
Tabel Skor Observasi Peningkatan Motivasi Belajar
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	Skor Observasi		Peningkatan
	Awal dan Kategori	Akhir dan Kategori	
Eksperimen	9,36 / sedang	10,63/ tinggi	1,28
Kontrol	9,50 / sedang	9,12/sedang	-0,38

Dari tabel diatas dapat diketahui ternyata penggunaan media permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) lebih tinggi dalam peningkatan motivasi belajar dibandingkan dengan metode konvensional.

KESIMPULAN

Peningkatan motivasi belajar yang terjadi pada kelompok eksperimen dikarenakan dengan penggunaan media permainan memberikan nuansa yang baru pada siswa, siswa lebih tertarik karena pesan atau materi disajikan secara berbeda yaitu materi dituangkan dalam bentuk teks dan visual sebagai ilustrasi pendukung pesan atau materi. Isi materi dalam media ini berkaitan langsung dengan kehidupan siswa sehingga dengan demikian siswa memperoleh pengalaman yang nyata dan sesuai dengan yang ia temui dalam kehidupannya sehari-hari. Keterlibatan secara aktif dan pengalaman belajar langsung pada diri siswa, unsur kompetisi yang ada menumbuhkan emosional yang berguna bagi perkembangan siswa, adanya umpan balik langsung yang membuat siswa menjadi tahu hasil dari apa yang telah mereka kerjakan dan karena dilakukan dengan bermain siswa tidak merasakan beban sedang belajar. Rasa ketertarikan terhadap pembelajaran yang ada secara berkelanjutan akan menimbulkan dorongan dalam diri siswa untuk tetap belajar , dengan demikian motivasi belajar akan tetap timbul.

REFERENSI

- Arikunto, S. (1998). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* . Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hirdjan. (1997). *Permainan Matematika*. Yogyakarta: FP.MIPA IKIP Negeri.
- Kadir, A. (2006). *Menguasai Bahasa Inggris melalui KOKAMI*. Diunduh secara online.
- Latuheru, J., D. (1998). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mudjiono dan Dimyati, M. (1992). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Prayitno, E. (1989). *Motivasi dalam Belajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Ruyan, T. (1998). *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Simanjuntak, L. (1993). *Metode Mengajar Matematika*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (1989). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soedarsono, F., X. (1993). *Beberapa Prinsip Dalam Penelitian*. Yogyakarta: SEMA FIP.
- Soedjadi. (2000). *Kiat pendidikan matematika di Indonesia*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.
- Sudjana, N. (1989). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2005). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiyati. (2006). *Media Pembelajaran*. Diunduh secara online.

Susetyowati, E. (2005). *Teknologi pembelajaran matematika*. Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta.