

Penerapan Media *Kokami* (*Kotak Kartu Misteri*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran IPA Kelas III UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan

Rifda Choirunnisa¹, Venni Herli Sundi²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

rifdachoirunnisa672@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini dilatar belakangi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal dikelas. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III dalam pembelajaran ipa dengan menerapkan media kotak kartu misteri (kokami), Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Kemmis dan Taggart (1988), penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi- situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, dengan masing-masing siklus dua kali pertemuan. Untu masing-masing siklus ada empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. dengan mengambil lokasi di UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan kelas 3. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas 3 yang berjumlah 32 orang. terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 14 siswa Perempuan. Kokami (Kotak Kartu Misteri) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan hasil belajar peserta didik pada siklus 1 sebesar 80% dengan nilai rata-rata belajar 78 kemudian meningkat pada siklus 2 sebesar 91% dengan nilai rata-rata hasil belajar 85.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Kokumi, Pengetahuan, Pembelajaran IPA

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan mendasar yang dapat meningkatkan dan mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilan manusia dalam menjalankan kehidupan. Pendidikan membuat perubahan pada orang yang terlibat didalamnya, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, kemampuan dan perubahan sikap dan perilaku, yang sesuai dengan tujuan dari pendidikan itu sendiri untuk mengubah perilaku dan memberikan pengetahuan yang lebih baik kepada masyarakat. Menurut UU RI Nomor 20 pasal 3 tahun 2003 tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata Pelajaran yang masuk dalam kurikulum SD (Sekolah Dasar). Alasan mata pelajaran IPA dipelajari di SD yakni bahwa ipa merupakan dasar teknologi dan mampu melatih siswa untuk berfikir secara objektif. Pembelajaran IPA sangat berguna, karena IPA berhubungan langsung dengan kehidupan manusia dan semesta. Oleh karena itu, guru harus paham bahwa mata Pelajaran IPA ini perlu diajarkan dengan tepat, karena dari pembelajaran IPA, siswa diberi kesempatan untuk berlatih berpikir kritis.

Proses pembelajaran saat ini cenderung membuat guru lebih aktif sementara siswa pasif, dengan guru yang memberikan materi dan siswa hanya menerima, serta guru yang menjelaskan

sementara siswa hanya mendengarkan. Sehingga, pembelajaran belum dapat menumbuhkan rasa keingintahuan, kemampuan berfikir kritis, serta belum mampu untuk mengaktualisasikan potensi dari diri siswa. Akibatnya, proses untuk pemberdayaan potensi siswa tidak dapat dilakukan secara optimal.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran (Turrahmi, Erfan & Yahya, 2017). media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menarik perhatian dan minat siswa ketika belajar, sehingga siswa menjadi bertambah rasa ingin tahunya untuk memahami pelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran tidak terlepas dari peran penting media pembelajaran.

Pada kenyataannya, masih banyak guru di sekolah yang jarang memanfaatkan media pembelajaran. Selama proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan media seadanya berupa buku, sehingga dirasa masih terdapat kelemahan dalam penggunaannya. Dengan demikian, guru sebaiknya berusaha untuk menciptakan proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif. Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menarik minat dan memotivasi belajar siswa.

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan kemauan, minat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Handhika, 2012) Materi pembelajaran yang disampaikan akan menjadi lebih jelas maknanya, sehingga siswa dapat lebih memahaminya dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Oleh karena itu guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam membuat dan menggunakan berbagai media agar siswa tidak mudah bosan dan dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu dilakukan perbaikan dan modifikasi pembelajaran di kelas. Salah satu cara untuk memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut adalah dengan melakukan perubahan melalui bagaimana penerapan media pembelajaran. Oleh karena itu, Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran berupa media pembelajaran *Kotak dan Kartu Misterius (Kokami)* untuk siswa. Alasan peneliti menggunakan media kokami dalam penelitian ini arena kokami memiliki keunggulan, yaitu permainannya menarik dan kartu-kartu pesannya dirancang dengan variasi dalam bentuk perintah atau bentuk lainnya. Penggunaan media kokami ini diharapkan dapat mempengaruhi siswa dalam belajar dan menguasai materi, sehingga berdampak positif pada prestasi belajar mereka.

Media Kokami merupakan gabungan antara media dan permainan. Media Kokami ini menjadi salah satu alternatif yang tidak hanya menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan cara yang menarik dan berkesan, tetapi juga berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian mereka. Menurut Kadir dalam Rusiana (2021: 56), media Kokami merupakan jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Media kokami ini bertujuan untuk menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan menanamkan pengetahuan kepada siswa. Sesuai dengan namanya, Kokami terdiri dari sebuah kotak yang berisi berbagai kartu pesan. Pesan-pesan tersebut dapat berupa perintah, pertanyaan, dan hukuman yang ditulis pada potongan kertas karton dan dimasukkan ke dalam amplop tertutup. Kartu-kartu tersebut

merupakan komponen penting dalam permainan menggunakan media Kokami, karena arah kegiatan belajar mengajar tertuang di dalamnya.

Dapat disimpulkan bahwa Media Kokami juga memiliki beberapa kelebihan, yaitu alat dan bahannya mudah dan murah, cara pembuatannya mudah, bentuknya sederhana, serta mudah digunakan oleh guru dan siswa. Dengan kelebihan yang dimiliki, media ini dapat dibuat dan digunakan oleh guru sebagai sarana yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media tersebut diharapkan sebagai solusi dari permasalahan yang dihadapi guru maupun siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Kemampuan intelektual siswa diperkirakan dapat mempengaruhi kesuksesan mereka dalam meraih prestasi. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan suatu evaluasi Tujuannya adalah untuk mengetahui prestasi yang dicapai siswa setelah proses pembelajaran selesai. Hasil belajar merupakan hal yang dapat di pandang dari dua sisi yaitu peserta didik dan guru. Menurut Oumar Hamalik (2007), hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Hasil observasi awal dengan guru yang mengajar mata Pelajaran IPA, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa kelas UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan dalam mata pelajaran IPA masih tergolong rendah. Ini disebabkan oleh kurangnya metode pembelajaran yang inovatif dan penggunaan media yang kurang beragam selama proses pembelajaran, sehingga membuat siswa merasa bosan. Batas nilai KKM IPA adalah 72, Berdasarkan hasil ujian semester, diketahui namun sebanyak 19 siswa (59,37%) belum tuntas dalam hasil belajar, dari jumlah total 32 siswa yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau rata-rata nilai yang ditetapkan untuk mata pelajaran IPA, yaitu 72.

Dengan demikian, disimpulkan bahwa Permasalahan terkait rendahnya hasil belajar harus segera diatasi. Salah satu cara untuk mengatasinya adalah dengan menerapkan pembelajaran yang inovatif. Metode ini dapat menciptakan suasana yang partisipatif dan menyenangkan. Salah satu contohnya adalah dengan menggunakan permainan kotak kartu misterius (kokami) untuk meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang menarik perhatian, siswa menjadi semakin kesulitan dalam memahami materi. maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran kotak kartu misterius (Kokami), yakni media pembelajaran yang membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar serta mampu merangsang pemikiran yang inovatif, kreatif, dan kritis, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA melalui penelitian berjudul: “Penerapan Media Kokami (Kotak Kartu Misteri) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran IPA Kelas III UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan”.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau Classroom Action Research. Menurut Kemmis dan Taggart (1988), penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri. Paizaluddin

& Ermalinda (2015), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berasal dari bahasa Inggris Classroom Action Research, yang artinya penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu objek penelitian dalam kelas tersebut. Langkah-langkah dalam penelitian tindakan ini meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Suyadi, 2010).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa PTK merupakan penelitian yang dilakukan guru sebagai perencanaan dan pelaksanaan di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan menambah keahlian dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih bervariasi. Dan menghasilkan mutu pembelajaran yang lebih baik.

Penelitian tindakan dalam dunia pendidikan merupakan penelitian yang diarahkan untuk memecahkan masalah yang berfungsi untuk mencari tindakan yang dapat diberikan sebagai cara dalam meningkatkan atau perbaikan. Guru-guru mengadakan pemecahan terhadap masalah-masalah yang dihadapi dalam kelas, kepala sekolah mengadakan perbaikan terhadap manajemen di sekolahnya.

Penelitian dilaksanakan di kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan tahun ajaran 2023/2024 subjek yang dipilih dalam penelitian adalah siswa kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan dengan jumlah 32 siswa. terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 14 siswa Perempuan. Selain itu seorang Guru mata pelajaran dan teman sejawat menjadi observasi dalam proses penilaian penelitian pada pelaksanaan per siklus. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan, Instrument penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode observasi, metode angket, metode tes dan metode dokumentasi. Berikut ini disajikan dalam tabel parameter penelitian.

Adapun kategorisasi nilai hasil belajar siswa dibedakan dengan merujuk pada Kriteria Ketuntasan Minimum sebagai berikut:

Tabel 1.

Kriteria Ketuntasan Minimum

SKOR	KATEGORI
≥ 78	TUNTAS
< 78	TIDAK TUNTAS

Tabel 2.

Kategori Standar Penilaian Berdasarkan DEPDIKNAS

SKOR	KATEGORI
0 – 49	Sangat Rendah
50 – 59	Rendah
60 – 69	Sedang

70 – 80

Tinggi

85 – 100

Sangat Tinggi

Penelitian ini dikaji dengan menggunakan penelitian tindakan kelas sebagai refleksi bagi peneliti dalam mengukur keberhasilan penerapan media pembelajaran untuk melihat hasil belajar siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

Mengetahui apakah penerapan media pembelajaran KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPA di UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan.

Prosedur dan langkah – langkah dalam melaksanakan tindakan penelitian terdiri atas perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Setelah refleksi akan diikuti dengan perencanaan kembali yang merupakan dasar pemecahan masalah berikutnya.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil peneliti dalam melakukan penelitian dengan penerapan media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) dalam pembelajaran IPA di kelas III UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas mulai pra siklus I hingga siklus II. setiap pertemuan pertama pada siklus I diawali dengan observasi/pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan permainan kotak kartu misterius (Kokami).

3.1 aktivitas pembelajaran peserta didik pada siklus I

Hasil penelitian aktivitas belajar peserta didik pada siklus I mengalami peningkatan dari pertemuan satu ke pertemuan dua. Dapat dilihat pada uraian penjelasan dari persentase pertemuan pertama yaitu dari 43% meningkat dipertemuan kedua menjadi 58,5%. Rata-rata setiap aspek yang diamati juga mengalami peningkatan meskipun peningkatan pada siklus I sudah cukup baik, tetapi perbaikan tetap perlu dilakukan agar dalam proses pembelajaran aktivitas siswa lebih optimal.

Tabel 3.

Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik Pada Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Pertemuan		Rata-Rata
		I	II	
1.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru	40%	65%	52,5%
2.	Siswa yang aktif bertanya kepada guru	20%	38%	29%
3.	Siswa yang bekerja sama dengan kelompok	78%	85%	81,5%
4.	Partisipasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran	34%	46%	40%

Jumlah	172%	234%	203%
Persentase	43%	58,3%	50,7%

3.1 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Setelah siswa melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan kotak kartu misterius (Kokami) selanjutnya dilakukan penilaian hasil belajar siswa. Yaitu dengan mengerjakan soal pretest dan posttest yang sudah diberikan oleh guru kepada siswa kelas III dengan jumlah 32 siswa.

Berikut ini hasil tes siklus I dapat dilihat pada tabel 4. sebagai berikut:

Tabel 4.

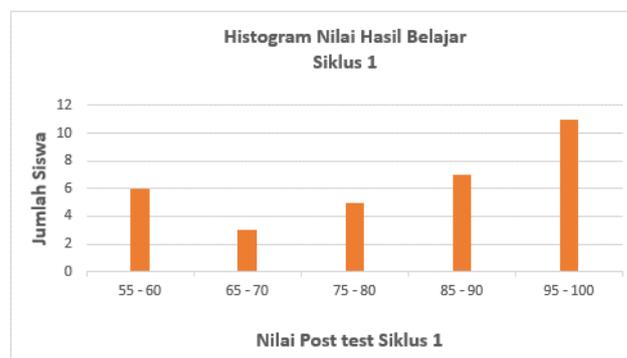
Hasil Tes Siklus I Siswa Kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan

No	Skor Nilai	Hasil Belajar	
		Frekuensi	%
1.	55 – 60	6	15%
2.	65 – 70	3	5%
3.	75 – 80	5	7%
4.	85 – 90	7	24%
5.	95 – 100	11	45%
Jumlah		32	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi kelas III. diatas, maka dapat dijabarkan histogram hasil belajar siklus 1 adalah sebagai berikut:

Gambar 1.

Histogram Nilai Hasil Belajar Siklus 1



Hasil pretest pada tabel distribusi dan histogram diatas diperoleh persentase dari sebanyak 32 orang. Diperoleh 31% atau 14 siswa yang masih dibawah KKM 72, dan 80% atau 23 siswa

mendapat nilai diatas KKM. Hasil Post Test siklus 1 belum sesuai target yang diinginkan hal ini, dikarenakan pada siklus pertama peserta didik belum terbiasa belajar dengan media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius).

3.3 Aktivitas Belajar Peserta Didik siklus II

Pengamatan atau observasi pada aktivitas siswa dapat diamati ketika siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan kotak kartu misterius (Kokami). Observasi dilakukan pada setiap pertemuan siklus II. bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dari pertemuan satu ke pertemuan dua. Dapat dilihat pada uraian penjelasan dari persentase pertemuan pertama yaitu dari 84,5% meningkat dipertemuan kedua menjadi 90%. Berdasarkan aktivitas tersebut., dapat diketahui bahwa dari rata-rata aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pada setiap aspek yang telah diamati mengalami peningkatan sudah sangat baik pada siklus II. Karena siswa lebih fokus dan mampu mengikuti pembelajaran sesuai harapan, mereka juga menjadi lebih antusias, aktif, dan berani dalam bertanya serta menyampaikan hasil kerja kelompok mereka.

Berikut ini data aktivitas pembelajaran peserta didik pada siklus II pada tabel 5. sebagai berikut:

Tabel 5.

Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik Pada Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan		Rata - Rata
		I	II	
1.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru	80%	100%	90%
2.	Siswa yang aktif bertanya kepada guru	78%	85%	81,5%
3.	Siswa yang bekerja sama dengan kelompok	90%	100%	95%
4.	Partisipasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran	90%	96%	93%
Jumlah		338%	381%	360%
Persentase		84,5%	95,2%	90%

3.4 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Dari hasil tes pada hasil belajar peserta didik kelas III pada siklus II dari 32 siswa, terlihat bahwa frekuensi peserta didik dengan mendapatkan nilai KKM diatas 78 lebih banyak dibandingkan yang dibawah KKM 78, dengan yang telah tuntas dalam mengerjakan test hasil belajar siklus II mengalami peningkatan dari siklus I yaitu terdapat 29 dengan persentase 91% siswa yang tuntas, dan 3 siswa dengan persentase 9% yang tidak tuntas atau nilainya dibawah KKM.

Berikut ini hasil tes siklus II siswa kelas 3 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6.

Hasil Tes Siklus II Siswa Kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan

No	Skor Nilai	Hasil Belajar	
		Frekuensi	%
1.	65 – 70	3	9%
2.	75 – 80	6	17%
3.	85 – 90	15	50%
4.	95 – 100	8	24%
Jumlah		32	100%

Berdasarkan hasil pra observasi awal di UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan, peneliti melihat langsung bagaimana terjadinya aktivitas proses pembelajaran pada kelas 3 dimana hasil temuan observasi oleh peneliti, yaitu guru masi monoton dalam menjelaskan materi atau hanya berjalan satu arah sehingga tidak ada adanya feedback (timbang balik dari siswa sehingga siswa). Sehingga siswa cepat jenuh untuk mengikuti prosesnya pembelajaran di selama pembelajaran berlangsung dikelas. hal ditunjukkan di atas yang menjadi satu factor rendahnya hasil belajar siswa, selanjutnya, tahap Langkah awal yang diambil oleh peneliti yaitu dengan penerapan media pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (Kokami). Tahap selanjutnya sebelum masuk dalam tahapan penelitian Tindakan kelas peneliti memberikan soal pretest untuk mengukur atau mengetahui sejauh mana kemampuan siswa kelas 3 dalam memahami suatu pembelajaran IPA.

Penelitian bertahap dari siklus I hingga siklus II peneliti menggunakan 2 siklus karena pada siklus pertama terdapat kekurangan dalam proses selama pembelajaran berlansung, sehingga pada siklus ke I perbaikan daari setiap masalah yang ada pada siklus I, selain itu penelitian diatas dapat dikatakan berhasil jika siswa kelas 3 yang mengikuti aktivitas belajar dengan menerapkan media pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) telah memperoleh nilai sesuai dengan standar KKM yang ditentukan yaitu 78 atau dikatakan berhasil jika persentase ketuntasan mencapai 100%.

Data hasil pengamatan yang telah dilakukan dari aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *Kotak dan Kartu Misterius (Kokami)* dalam mengukur hasil belajar siswa terjadi diperoleh rata-rata persentase hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 80% dan pada siklus II sebesar 91%. peningkatan pada siklus I ke siklus II, yaitu sebesar 11%, Adanya peningkatan tersebut karena guru merasa perlu memperbaiki media yang dia gunakan pada saat proses pembelajaran agar peserta didik dapat lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Tabel 7.

Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I & Siklus II

Siklus I	Siklus II	Jumlah	Rata-Rata
80%	91%	171%	85,5%

Berdasarkan Tabel diperoleh rata-rata persentase hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 80% dan pada siklus II sebesar 91%. Kemampuan siswa pada siklus I untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan media pembelajaran *Kotak dan Kartu Misterius (Kokami)*.

Hasil penelitian dan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan kotak kartu misterius (Kokami) mengalami sebuah peningkatan, Selain mempengaruhi hasil belajar siswa di setiap siklus, juga meningkatkan aktivitas guru dalam proses pembelajaran Hal ini terjadi karena guru secara optimal menerapkan media pembelajaran kotak kartu misterius (Kokami) dengan langkah-langkah yang tepat. Sehingga Dengan judul “Penerapan media *kokami (kotak kartu misteri)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pembelajaran IPA”, berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa dengan guru pada siklus I berkategori cukup sedangkan siklus II berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian disimpulkan bahwa penelitian ini dapat membuktikan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran *Kotak dan Kartu Misterius (Kokami)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

4. Simpulan dan Saran

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan pembahasan yang dilakukan, Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kotak kartu misterius (Kokami) dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas III di UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dengan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pada siklus 1 persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik sebesar 80% dengan nilai rata-rata belajar 78 kemudian meningkat pada siklus 2 sebesar 91% dengan nilai rata-rata hasil belajar, dimana hasil tersebut telah mencapai target Indikator Pencapaian Hasil (IPH) $\geq 80\%$ dari KKM 78.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka terdapat beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan permainan kotak kartu misterius (Kokami) pada mata pelajaran IPA lebih ditingkatkan lagi, Meskipun hasil belajar telah mencapai target, masih ada beberapa siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM.
2. Bagi siswa, agar senantiasa membiasakan diri untuk belajar dan bekerja sama dengan siswa lain, untuk memperkaya pengetahuan dan informasi secara maksimal agar mencapai hasil belajar yang baik.
3. Penulis menyarankan siswa agar lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran.

4. Untuk sekolah, penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan memperbaiki proses belajar mengajar dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang sesuai.

5. Ucapan Terima Kasih

Kami menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Demikian peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada pihak mitra yaitu Sekolah SD UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan yaitu para guru yang memberikan izin untuk melakukan penelitian dan bersedia membantu dan bekerja sama untuk keberhasilan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Ananda, R., Rafida, T., & Syahrudin, S. (2015). Penelitian tindakan kelas. <http://repository.uinsu.ac.id/2464/1/ISI%20PENELITIAN%20TINDAKAN%20KELAS.pdf>
- Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. (2022). (n.p.): CV BATAM PUBLISHER.
- 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. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/article/view/123>
- Omeri, N. (2015). Pentingnya pendidikan karakter dalam dunia pendidikan. *Manajer Pendidikan: Jurnal Ilmiah Manajemen Pendidikan Program Pascasarjana*, 9(3). <https://doi.org/10.33369/mapen.v9i3.1145>
- Yuningtyas, S. A., Reffiane, F., & Ysh, A. S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantu Media Kokami Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Perubahan Wujud Zat Siswa Kelas IV SD Negeri Kauman 03 Batang. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(1), 160-171.