

Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius Dalam Keaktifan Siswa

Dhaniar Rafida

Universitas Negeri Jakarta

Desy Safitri

Universitas Negeri Jakarta

Saipiatuddin Saipiatuddin

Universitas Negeri Jakarta

Alamat: Jalan Rawamangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec.Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 13220.

Korespondensi penulis: daniarrafa18@gmail.com

Abstract. *This research aims to determine learning outcomes and student activity. With the learning media Kokami (Mysterious Card Box) it can attract students' interest in participating in the learning process and instill knowledge in students. With Kokami media, students can learn and play at the same time, learn about the material being taught so that the lessons make an impression. The method used in this research is classroom action research (PTK). According to Kemmis and Taggart (1988), action research is a form of self-reflective research carried out by participants in social situations (including education) to improve their own practices. This research has determined the target that will be studied to determine the increase in learning outcomes using the Kokami (Mysterious Card Box) learning media, namely for class VIII.4 students at SMP Negeri 172 Jakarta, totaling 35 students consisting of 17 male students and 18 female students. Kokami (Mysterious Card Box) can improve student learning outcomes with student learning outcomes in cycle 1 amounting to 69% with an average learning score of 79 then increasing in cycle 2 by 83% with an average learning outcome score of 83.*

Keywords: *Kokami (Mysterious Card Box), Students, Classroom Action Research*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Dengan media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) dapat menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan menanamkan pengetahuan kepada siswa. Dengan media Kokami peserta didik dapat belajar sekaligus bermain, belajar mengenai materi yang diajarkan sehingga pelajarannya membekas. 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. Penelitian ini telah menetapkan sasaran yang akan diteliti untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) yaitu padasiswa kelas VIII.4 di SMP Negeri 172 Jakarta yang berjumlah 35 siswa terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Kokami (Kotak Kartu Misterius) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan hasil belajar peserta didik pada siklus 1 sebesar 69% dengan nilai rata-rata belajar 79 kemudian meningkat pada siklus 2 sebesar 83% dengan nilai rata-rata hasil belajar 83.

Kata kunci: Kokami (Kotak Kartu Misterius), Peserta Didik, Penelitian Tindakan Kelas

PENDAHULUAN

Kunci penting dan syarat dari keberhasilan dalam sebuah proses pembelajaran terletak pada bagaimana strategi guru mengajar pada peserta didik. Strategi guru merupakan suatu pola kegiatan mengajar dengan tujuan untuk mempengaruhi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah di tentukan. Guru dituntut harus dapat merancang pembelajaran yang

tidak hanya memenuhi aspek kognitif nya saja, tetapi juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan dan keaktifan para peserta didik. Guru merupakan individu yang berpengalaman serta mampu untuk menstransformasikan pengalamannya itu kepada para peserta didik dengan melakukan beberapa metode yang bervariasi mungkin.

Keaktifan merupakan suatu hal yang penting dalam proses belajar mengajar, ketika di dalam proses pembelajaran terjadi keaktifan, maka siswa akan memiliki rasa antusias dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan dapat dilihat salah satunya yakni dari keikutsertaan siswa dalam melaksanakan tugas belajar.

Kondisi peserta didik dalam menangkap materi pada mata pelajaran IPS di setiap sekolah pada tingkatan SMP berbeda-beda. Hal ini disebabkan karena kondisi sebagian peserta didik yang kurang berkonsentrasi ketika proses pembelajaran berlangsung yang menyebabkan kondisi kelas yang kurang kondusif, sehingga sangat mempengaruhi hasil belajar dan keaktifan siswa. Berdasarkan modul pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VIII hampir sebagian besar materi yang dipaparkan berupa konsep dasar atau teori yang dapat membuat siswa jenuh dan kurang antusias dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada kurikulum merdeka, siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung. permasalahan ini terjadi juga karena tidak ada media pembelajaran yang mendukung dan kurangnya media pembelajaran yang kreatif yang membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan sehingga berpengaruh pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan penulis mengenai keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 172 peserta didik cenderung pasif karena penggunaan media pembelajaran yang monoton yaitu guru hanya menggunakan *Power point* dalam menjelaskan materi dan tidak menciptakan suasana kelas yang interaktif. Penjelasan *Power point* saja membuat peserta didik menjadi cenderung pasif dan merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung pada saat proses pembelajaran berlangsung, sesekali guru sering melontarkan pertanyaan untuk memancing siswa untuk bertanya, dan hanya ada beberapa siswa saja yang bertanya. Proses pembelajaran tersebut termasuk dalam pembelajaran yang kurang efektif dan keadaan siswa yang kurang aktif akan berdampak pada hasil belajar siswa. Pembelajaran yang kurang menarik perhatian peserta didik maka akan mempengaruhi cara mereka bereaksi atau mendengarkan guru. Hal tersebut juga dapat dikarenakan minat dan sikap siswa terhadap subjek tertentu sangat penting untuk dipertimbangkan oleh guru didalam proses pembelajaran. Dan juga banyak siswa yang kurang berani dalam mengemukakan pendapatnya dikarenakan tidak percaya diri terhadap pengetahuannya.

Maka dari itu, perlu dilakukan penelitian tindakan kelas menggunakan media pembelajaran

Kokami (Kotak Kartu Misterius) karena media pembelajaran ini mampu mempengaruhi hasil belajar dan keaktifan peserta didik berdasarkan temuan pada penelitian Awaningrum Kartikasari dalam penelitian yang berpendapat bahwa dalam penggunaan media pembelajaran Kokami mampu mempengaruhi hasil belajar dan keaktifan siswa hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan nilai akhir siswa setelah melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran Kokami. Media kokami bertujuan untuk menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan menanamkan pengetahuan kepada siswa. Dengan media Kokami peserta didik dapat belajar sekaligus bermain, belajar mengenai materi yang diajarkan sehingga pelajarannya membekas.

KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Suryani, dkk. 2018).

KOKAMI (Kotak Kartu Misterius)

Kokami (Kotak Kartu Misterius) adalah salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Media kokami merupakan gabungan antara permainan dengan media (Desiningrum, 2014). Media permainan kokami ini menjadi salah satu alternatif yang berfungsi merangsang kegiatan belajar menjadi lebih aktif dan mampu menarik perhatian siswa dari kejenuhan.

Kokami diperkenalkan oleh Abdul Kadir, dengan media ini beliau meraih juara 2 lomba kreatifitas guru tingkat SMP tahun 2003 yang diselenggarakan oleh Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) permainan ini menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian siswa selain itu untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berkesan (Rini Budiharti, 2010). Hal yang perlu disiapkan dalam media Kokami adalah kotak dan kartu pesan. Kartu pesan tersebut berisi materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa, kemudian diformulasikan dalam bentuk perintah, petunjuk, pertanyaan, pemahaman gambar, bonus, dan sanksi.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Dimiyati dan Mudjiono 2013). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut mencakup aspek Kognitif, Afektif, Psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi. Instrument yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek Kognitif dapat berupa test.

Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMA/MA/SMK. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (E. Mulyasa, 2007). Dari pengertian di atas dapat dikatakan bahwa IPS merupakan studi social yang memadukan ilmu sosial dan humaniora untuk meningkatkan kompetensi kewarganegaraan. Dengan program sekolah, IPS dikembangkan dengan perpaduan yang sistematis berdasarkan disiplin ilmu antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filosofi, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, serta materi yang diperlukan dari ilmu humaniora, matematika, dan ilmu alam.

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. Dengan demikian, akan diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai praktik dan situasi di mana praktik tersebut dilaksanakan. Penelitian ini dikaji dengan menggunakan penelitian tindakan kelas sebagai refleksi bagi peneliti dalam mengukur keberhasilan penerapan metode pembelajaran untuk melihat hasil belajar siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Mengetahui apakah penerapan media pembelajaran KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 172 Jakarta.
- 2) Mengetahui apakah penerapan media pembelajaran KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 172 Jakarta.

Penelitian ini telah menetapkan sasaran yang akan diteliti untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) yaitu padasiswa kelas VIII.4 di SMP Negeri 172 Jakarta yang berjumlah 35 siswa terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil peneliti dalam melakukan penelitian dengan menerapkan media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) di kelas VIII.4 SMP Negeri 172 Jakarta selama bulan Maret 2024. Penelitian ini dilakukan dengan tindakan siklus 1 sampai dengan siklus 2 dimana setiap siklus dilakukan 3 kali pertemuan. setiap pertemuan pertama pada siklus diawali dengan mengerjakan *pre test* dan pertemuan terakhir dengan mengerjakan *post test*.

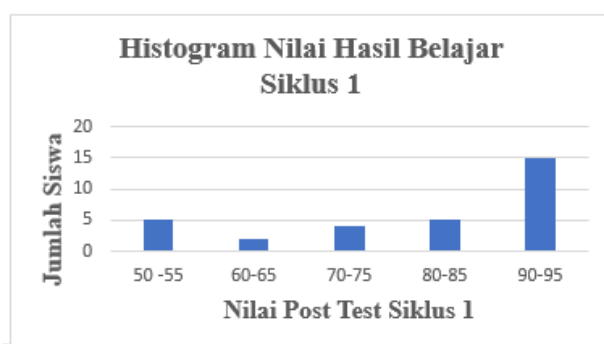
Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1

Data hasil belajar peserta didik kelas VIII.4 pada siklus 1 dilihat dari tes hasil belajar peserta didik, berikut tabel distribusi frekuensi hasil belajar siklus 1, sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII.4 Siklus 1

NO	Skor Nilai	Hasil Belajar	
		F	%
1.	50 -55	5	14%
2.	60-65	2	6%
3.	70-75	4	11%
4.	80-85	9	26%
5.	90-95	15	43%
Jumlah		35	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi kelas VIII.4 diatas, maka dapat dijabarkan histogram hasil belajar siklus 1 adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Histogram Nilai Hasil Belajar Siklus 1

Pada data tabel distribusi dan histogram hasil belajar peserta didik siklus 1 diperoleh presentase 31% atau 11 peserta didik yang masih dibawah KKM 80, dan 69% atau 28 peserta didik 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).

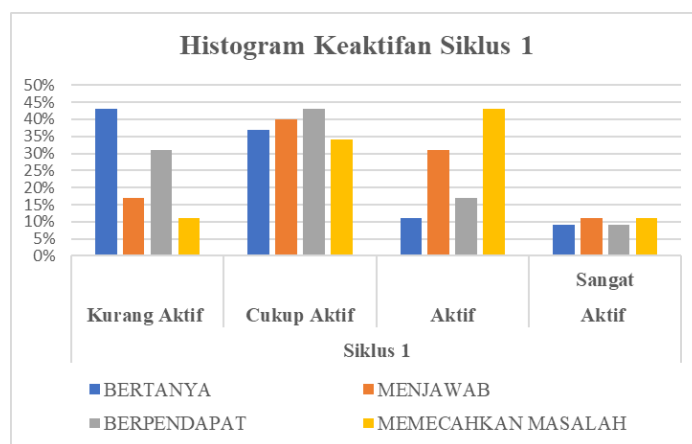
1. Data Keaktifan Siswa Siklus 1

Dalam pemantauan tindakan ditemukan data keaktifan siswa yang diperoleh berdasarkan aspek kemampuan bertanya, menjawab, berpendapat, dan memecahkan masalah. Adapun data keaktifan siswa yang diperoleh pada siklus 1 digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 2 Presentase Kaktifan Siswa Siklus 1

KEMAMPUAN	Siklus 1			
	Kurang Aktif	Cukup Aktif	Aktif	Sangat Aktif
BERTANYA	43%	37%	11%	9%
MENJAWAB	17%	40%	31%	11%
BERPENDAPAT	31%	43%	17%	9%
MEMECAHKAN MASALAH	11%	34%	43%	11%

Dalam pelaksanaan pembelajaran selama siklus 1 ditemukan data keaktifan siswa yaitu dari aspek, (a) kemampuan bertanya siswa yang kurang aktif sebanyak 43% atau sebanyak 15 peserta didik, kategori cukup aktif sebanyak 37% atau sebanyak 13 peserta didik, kategori siswa yang aktif sebanyak 11% atau sebanyak 4 peserta didik, serta sisanya siswa dalam kategori sangat aktif sebanyak 9% atau sebanyak 3 peserta didik, (b) kemampuan menjawab siswa yang kurang aktif sebanyak 17% atau sebanyak 6 peserta didik kategori cukup aktif sebanyak 40% atau sebanyak 14 peserta didik, kategori aktif sebanyak 31% atau sebanyak 11 peserta didik, serta sisanya siswa dalam kategori aktif sebanyak 11% atau sebanyak 4 peserta didik, (c) kemampuan berpendapat bertanya siswa yang kurang aktif sebanyak 31% atau sebanyak 11 peserta didik, kategori cukup aktif sebanyak 43% atau sebanyak 15 peserta didik, kategori siswa yang aktif sebanyak 17% atau sebanyak 6 peserta didik, serta sisanya siswa dalam kategori sangat aktif sebanyak 9% atau sebanyak 3 peserta didik, (d) kemampuan memecahkan masalah siswa yang kurang aktif sebanyak 11% atau sebanyak 4 peserta didik, kategori cukup aktif sebanyak 34% atau sebanyak 12 peserta didik, kategori siswa yang aktif sebanyak 43% atau sebanyak 15 peserta didik, serta sisanya siswa dalam kategori sangat aktif sebanyak 11% atau sebanyak 4 peserta didik. Adapun persentase data keaktifan siklus 1 yang disajikan dalam bentuk histogram, sebagai berikut:



Gambar 2 Histogram Keaktifan Siswa Siklus 1

Dari hasil data histogram yang diperoleh selama siklus 1 dapat dikatakan bahwa pelaksanaan siklus 1 belum memenuhi target yang diinginkan yaitu 80% dari jumlah siswa yang ada dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor seperti peserta didik yang belum memahami alur pelaksanaan media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius), selain itu, dalam pelaksanaan siklus 1 masih banyak peserta didik yang belum aktif dalam kegiatan berdiskusi pada saat pembelajaran.

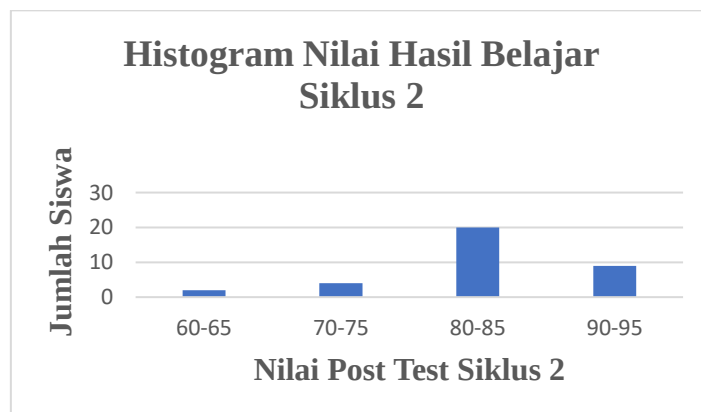
Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 2

Data hasil belajar siklus 2, dipaparkan dengan tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII.4 Siklus 2

NO	Skor Nilai	Hasil Belajar	
		F	%
1.	60-65	2	6%
2.	70-75	4	11%
3.	80-85	20	57%
4.	90-95	9	26%
Jumlah		35	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi kelas VIII.4 diatas, maka dapat dijabarkan histogram hasil belajar siklus 2 adalah sebagai berikut:



Gambar 3 Histogram Keaktifan Siswa Siklus 2

Dari data tabel distribusi dan histogram hasil belajar peserta didik kelas VIII.4 pada siklus 2, bisa terlihat bahwa frekuensi peserta didik dengan nilai KKM diatas 80 lebih banyak dibandingkan yang dibawah KKM 80, dengan yang tuntas dalam mengerjakan test hasil belajar siklus 2 mengalami peningkatan dari siklus 1 yaitu terdapat 29 peserta didik dengan persentase 83% sedangkan peserta didik yang tidak tuntas atau nilainya dibawah KKM terdapat 6 peserta didik dengan persentase 17%. Rata-rata nilai di siklus 2 pun meningkat menjadi 83 dari siklus 1 yang hanya 79. Hal tersebut terjadi karena faktor peserta didik sudah mulai terbiasa menerapkan strategi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius). Dari hasil data yang diperoleh selama siklus 2 dapat dikatakan bahwa pelaksanaan siklus 2 sudah memenuhi target yang diinginkan yaitu 80%.

1. Data Keaktifan Siklus 2

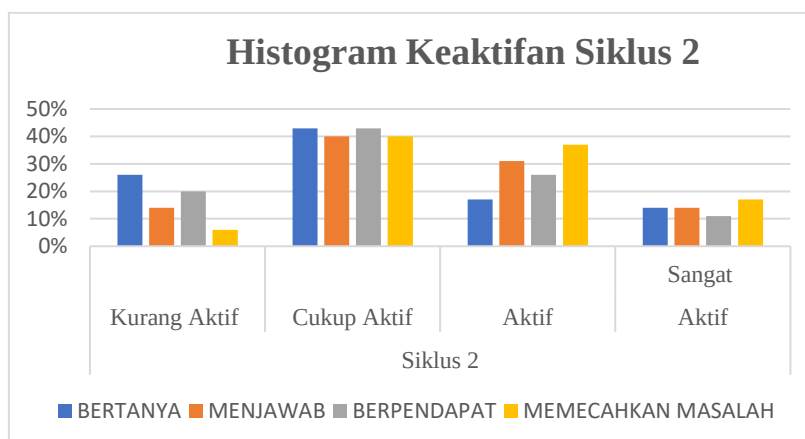
Dalam pemantauan tindakan ditemukan data keaktifan siswa yang diperoleh berdasarkan aspek kemampuan bertanya, menjawab, berpendapat, dan memecahkan masalah. Adapun data keaktifan siswa yang diperoleh pada siklus 2 digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 4 Presentase Keaktifan Siswa Siklus 2

KEMAMPUAN	Siklus 2			
	Kurang Aktif	Cukup Aktif	Aktif	Sangat Aktif
BERTANYA	26%	43%	17%	14%
MENJAWAB	14%	40%	31%	14%
BERPENDAPAT	20%	43%	26%	11%
MEMECAHKAN MASALAH	6%	40%	37%	17%

Dalam pelaksanaan pembelajaran selama siklus 2 ditemukan data keaktifan siswa yaitu dari aspek, (a) kemampuan bertanya siswa yang kurang aktif sebanyak 26% atau sebanyak 9 peserta didik, kategori cukup aktif sebanyak 43% atau sebanyak 15 peserta didik, kategori siswa yang aktif sebanyak 17% atau sebanyak 5 peserta didik, serta sisanya siswa dalam kategori sangat aktif sebanyak 14% atau sebanyak 5 peserta didik, (b) kemampuan menjawab siswa yang kurang aktif sebanyak 14% atau sebanyak 5 peserta didik kategori cukup aktif sebanyak 40% atau sebanyak 12 peserta didik, kategori aktif sebanyak 31% atau sebanyak 11 peserta didik, serta sisanya siswa dalam kategori aktif sebanyak 14% atau sebanyak 5 peserta didik, (c) kemampuan berpendapat bertanya siswa yang kurang aktif sebanyak 20% atau sebanyak 7 peserta didik, kategori cukup aktif sebanyak 43% atau sebanyak 15 peserta didik, kategori siswa yang aktif sebanyak 26% atau sebanyak 9 peserta didik, serta sisanya siswa dalam kategori sangat aktif sebanyak 11% atau sebanyak 4 peserta didik, (d) kemampuan memecahkan masalah siswa yang kurang aktif sebanyak 6% atau sebanyak 2 peserta didik, kategori cukup aktif sebanyak 40% atau sebanyak 14 peserta didik, kategori siswa yang aktif sebanyak 37% atau sebanyak 13 peserta didik, serta sisanya siswa dalam kategori sangat aktif

sebanyak 17% atau sebanyak 6 peserta didik. Adapun persentase data keaktifan siklus 2 yang disajikan dalam bentuk histogram, sebagai berikut:



Gambar 4 Histogram Keaktifan Siswa Siklus 2

Dari hasil data yang diperoleh selama siklus 2 dapat dikatakan bahwa pelaksanaan siklus 1 belum memenuhi target yang diinginkan yaitu 80% dari jumlah siswa yang ada dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor seperti peserta didik yang belum memahami alur pelaksanaan media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius), selain itu, dalam pelaksanaan siklus 1 masih banyak peserta didik yang belum aktif dalam kegiatan berdiskusi pada saat pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) pada mata pelajaran IPS di kelas VIII.4 SMP Negeri 172 Jakarta berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik terjadi secara bertahap pada setiap siklusnya. Pada siklus 1 presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik sebesar 69% dengan nilai rata-rata belajar 79 kemudian meningkat pada siklus 2 sebesar 83% dengan nilai rata-rata hasil belajar 83, dimana hasil tersebut telah mencapai target Indikator Pencapaian Hasil (IPH) $\geq 80\%$ dari KKM 80. Selain itu, penerapan media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas VIII.4 SMP Negeri 172 Jakarta. Hasil keaktifan peserta didik pada siklus 1 didominasi oleh peserta didik yang kurang aktif dalam aspek bertanya, menjawab, berpendapat, dan kerja sama. Pada siklus 1 hanya terdapat 3 peserta didik yang sangat aktif dari aspek kemampuan bertanya dan aspek berpendapat dan terdapat 4 peserta didik yang sangat aktif dari aspek menjawab dan memecahkan masalah. Kemudian pada siklus 2 terdapat 5 peserta didik yang sangat aktif dari aspek kemampuan bertanya dan kemampuan menjawab, terdapat 4 peserta didik yang sangat aktif dalam aspek berpendapat, sedangkan pada aspek memecahkan masalah terdapat 6 peserta didik yang sangat aktif.

Berdasarkan permasalahan di atas, saran yang dapat diajukan adalah agar para guru tetap menerapkan media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) di dalam proses pembelajaran karena media ini sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Diharapkan guru juga bisa memanfaatkan media pembelajaran yang lebih variatif di kelas agar peserta didik dalam pembelajaran dikelas tidak merasa bosan untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus keaktifan peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tentunya dalam penyusunan penelitian ini terdapat dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak hingga dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada orang tua yang telah memberi dukungan dan semangat, dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan, serta para guru SMP Negeri 172 Jakarta dan peserta didik kelas VIII.4 SMP Negeri 172 Jakarta yang bersedia membantu dan bekerja sama untuk keberhasilan penelitian ini. Penelitian ini juga merupakan bagian dari skripsi yang dibuat oleh peneliti sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2009). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers
- Awallia. (2008). Pelajaran dengan Permainan Kokami. Dipetik Desember 06, 2023, dari <http://cephy-net.blogspot.com/2008/12/pelajaran-denganpermainan-kokami.html>
- Deswanda, F., & Satriyani, F. Y. (2023). Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V pada Muatan IPA Materi Ekosistem Melalui Penerapan Media Mystery Box Berbantuan Video Animasi. *BASICA: Journal of Primary Education*, 3(1), 133-150.
- Hakim. (2011). Media Pengajaran KOKAMI (Kotak Kartu Misterius). Dipetik Desember 06, 2023, dari <http://learningmodels.blogspot.com/2011/05/media-pengajaran-kokami-kotak-dan-kartu.html>
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164-172.
- Marga, K. M. (2018). Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Ketrampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 4(2), 18-22.
- Pratama, R. E., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran daring dan luring pada masa pandemi covid-19. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1(2), 49-59.

- Ratnaningsih, S., & Putri, M. A. Upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas iv pada materi benda dan sifatnya melalui penerapan metode eksperimen (Penelitian Tindakan Kelas di MI Al-Islamiyah Jakarta Selatan) (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Rifki, M. (2022). Pengaruh media pembelajaran kotak kartu misterius (kokami) terhadap minat belajar siswa Kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Hidayatus Shibyan Parit Na'im (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Sapriyah, S. (2019, May). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).
- Sitaasih, D. K. (2020). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Proses Pembelajaran di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 241-247.
- Subudi, I. K. (2023). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Sebagai Dampak Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(1).
- Wahidin, U. (2017). Interaksi komunikasi berbasis media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(07), 197.
- Wibowo, H. (2020). Pengantar Teori-teori belajar dan Model-model pembelajaran. Puri cipta media.