

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOKAMI (KOTAK KARTU MISTERIUS)
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS III UPT SPF SD NEGERI 67
RAPPOKALLING**

Nirmalasari¹, Nasrah², A. Muafiah Nur³

^{1,2,3}PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar

[1nirmalaa25@gmail.com](mailto:nirmalaa25@gmail.com) [2nasrah.fis05@unismuh.ac.id](mailto:nasrah.fis05@unismuh.ac.id)

[3a.muafiahnur@unismuh.ac.id](mailto:a.muafiahnur@unismuh.ac.id)

ABSTRACT

This research is motivated by students who focus only on textbooks and the lack of learning media in the learning process which has an impact on the average low learning outcomes of science. This study aims to determine the learning outcomes of students of UPT SPF SD Negeri 67 Rappokalling in science learning in classes that use kokami media (mysterious card box) and in classes that do not use kokami media (mysterious card box) and to determine the effect of media on science learning outcomes in class III students of UPT SPF SD Negeri 67 Rappokalling. This study uses the Quasi Experimental Design research method. The population in this study were all class III students of UPT SPF SD Negeri 67 Rappokalling. The sampling technique used is the total sampling technique or saturated sample. The instrument used is a test instrument in the form of multiple choice questions to measure student learning outcomes. Based on the results of the study, it shows that the level of student learning outcomes in the experimental class using kokamo media (mysterious card box) was 82% with the category of complete learning and 18% with the category of incomplete learning. The level of student learning outcomes in the control class that did not use kokami media (mysterious card box) was 22% with the category of complete learning and 78% with the category of incomplete learning. The results of the hypothesis test obtained sig 0.000 meaning H_0 is rejected ($0.000 < 0.05$) H_1 is accepted because sig (tailed) $> \alpha$ or ($0.921 > 0.05$). While in the T test analysis, Sig $> t_{table}$ or ($7.964 > 1.994$). Therefore, the hypothesis tester can conclude that there is a significant influence between learning taught using kokami media (mysterious card box) and learning that does not use kokami media (mysterious card box) on the learning outcomes of class III science students at UPT SPF SD Negeri 67 Rappokalling.

Keywords: Learning Outcomes, Kokami learnig Media (Mysterious Card Box), Learning Materials IPAS

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peserta didik yang terfokus hanya pada buku paket pelajaran dan kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang berdampak pada rata-rata hasil belajar IPAS yang rendah. Penelitian ini

bertujuan Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik UPT SPF SD Negeri 67 Rappokalling dalam pembelajaran IPAS dikelas yang menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) dan dikelas yang tidak menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) serta untuk mengetahui pengaruh media terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas III UPT SPF SD Negeri 67 Rappokalling. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Experimental Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III UPT SPF SD Negeri 67 Rappokalling. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik total sampling atau sampel jenuh. Instrument yang digunakan adalah instrument tes berupa soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa, tingkat hasil belajar IPAS peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan media kokamo (kotak kartu misterius) diperoleh 82% dengan kategori tuntas belajar dan diperoleh nilai 18% dengan kategori tidak tuntas belajar. Tingkat hasil belajar IPAS peserta didik pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) diperoleh nilai 22% dengan kategori tuntas belajar dan diperoleh nilai 78% dengan kategori tidak tuntas belajar. Hasil uji hipotesis diperoleh sig 0.000 artinya H_0 ditolak ($0.000 < 0.05$) H_1 diterima karena sig (tailed) $> \alpha$ atau ($0,921 > 0,05$). Sedangkan pada analisis uji T, Sig $>$ ttabel atau ($7.964 > 1.994$). Maka penguji hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran yang diajarkan dengan menggunakan media kokami (kotak kartu mistrius) dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) terhadap hasil belajar IPAS kelas III UPT SPF SD Negeri 67 Rappokalling.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius), Materi Pembelajaran IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses perubahan atau pendewasaan manusia, berawal dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak paham menjadi paham dan sebagainya. Pendidikan pada hakikatnya adalah upaya untuk mengembangkan seluruh potensi

siswa melalui pengembangan bakat, minat dan rekayasa kondisi lingkungan pembelajaran yang kondusif. Adapun peraturan yang mengkaji terkait kegiatan belajar mengajar, yakni UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3, meliputi capaian dari suatu pengetahuan yang memberikan wadah sebagai perkembangan

potensi siswa sehingga dapat tersalurkan secara terarah.

. Pendidikan merupakan proses belajar dan mengajar antara pengajar dan yang diajar untuk mendapatkan suatu pengetahuan. Dalam pengertian garis besar belajar merupakan adanya perubahan tingkah laku seseorang yang baik hal itu dapat dilihat dari perubahan yang cukup signifikan dalam perubahan tingkah lakunya dalam hal baru yang didapatkan. Dengan adanya proses belajar maka individu tersebut akan mendapatkan ilmu yang sebanyak mungkin yang dapat dijadikan sebagai sesuatu yang dapat mewujudkan kehidupan yang lebih baik lagi (Rachmawati & Erwin, 2022).

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Hasil

belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (proses belajar mengajar) (Melandri et al., 2024).

(Wati, 2021) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang fenomena alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya sekedar penguasaan ilmu pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga lebih mengedepankan proses penemuan. Pembelajaran IPA siswa lebih dituntut aktif selama pembelajaran berlangsung, guna membangun pengetahuan mereka melalui serangkaian kegiatan yang mendorong siswa menuju proses penemuan.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di sekolah UPT SPF SD Negeri 67 Rappokalling pada bulan desember terkhusus pada mata Pelajaran IPA kelas III menunjukkan nilai rata-rata yang didapatkan siswa dalam ujian IPA masih berada di standar KKTP. Dilihat dari hasil (KKTP) Kriteria Ketercapainya Tujuan pembelajaran IPAS banyak siswa yang mendapatkan nilai

kurang dari (KKTP) Kriteria Ketercapainya Tujuan Pembelajaran. Yang dimana diketahui bahwa nilai KKTP yaitu dengan nilai rata-rata 75, ada sekitar 25 siswa yang memiliki nilai di bawah kkm yang dimana nilai terendahnya 30 dan ada sekitar 9 siswa yang di atas kkm dengan nilai tertinggi 85, belum mampu mencapai KKTP ternyata tidak sedikit murid yang kesulitan dalam mengikuti mata pelajaran karena metode pembelajaran yang dipilih dan digunakan oleh guru kurang tepat. Dengan demikian siswa dalam proses belajar kurang terlatih dan proses belajar mengajar akan berlangsung secara kaku sehingga kurang mendukung pembangunan pengetahuan dan keterampilan murid.

Adapun Media yang akan peneliti gunakan yaitu media kokami (kotak kartu misterius) media yang dapat digunakan untuk menarik keinginan belajar siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung optimal dan mengasyikkan, media pembelajaran kokami (kotak kartu misterius) ini dapat membuat semua murid terlibat aktif sehingga proses belajar mengajar tidak hanya satu arah saja yaitu guru ke murid saja tapi

bisa menjadi dua arah yaitu guru ke murid dan murid ke murid.

Menurut Agusti & Aslam, (2022) media merupakan komponen pendukung yang sangat penting dalam kaitannya dengan pemberian ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Dengan adanya media, proses pengajaran lebih maksimal dan lebih cepat dipahami oleh peserta didik. Media juga merupakan sarana dan prasarana yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat untuk menyampaikan materi. 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.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Azizah Amini (2022) yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) terhadap Keterampilan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VI di SDN 48 Cakranegara." Pada penelitian ini didapatkan terdapat pengaruh positif antara media pembelajaran kokami terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VI SDN 48 Cakranegara. Hal ini dibuktikan dari Ho ditolak dan Ha

diterima, artinya ada pengaruh media kokami terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VI SDN 48 Cakranegara.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis *Quasi Eksperiment* dengan bentuk *non-equivalent control group design*, yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 67 Rappokalling pada tahun ajaran 2024-2025 sebanyak 71 peserta didik. Dalam penelitian ini, penulis mengambil sampel dengan menggunakan Teknik *total sampling* atau sampel jenuh. Instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes hasil belajar dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari dua bagian yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji uji normalitas, uji homogenitas, uji n-gain dan uji hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

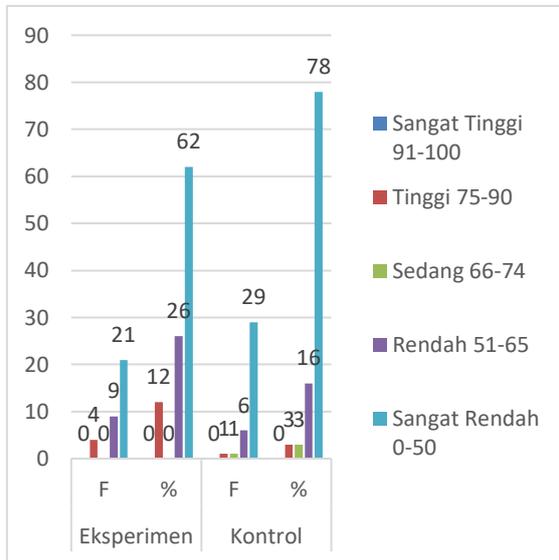
Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di UPT SPF SD Negeri 67 Rappokalling, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa hasil tes yang diberikan kepada siswa pada pretest dan posttest maka diperoleh analisis deskriptif untuk mata pelajaran IPAS pada siswa kelas III UPT SPF SD Negeri 67 Rappokalling dapat dilihat di tabel berikut ini:

Tabel 1 Analisis Deskriptif Statistik Pre-Test dan Post-Test

| | Eksperimen | | Kontrol | |
|----------------|------------|----------|---------|----------|
| | Pretest | Posttest | Pretest | Posttest |
| N | 34 | 34 | 37 | 37 |
| Minimum | 20 | 60 | 20 | 45 |
| Mean | 49.56 | 81.76 | 45.81 | 63.65 |
| Std. Deviation | 15.343 | 9.202 | 11.457 | 9.906 |

Berdasarkan pada tabel diketahui bahwa sampel *Pre-test* kelas kontrol sebanyak 37 orang dengan nilai maksimal 75, nilai rata-rata 45.81, pada sampel *Post-test* kelas kontrol dengan nilai maksimal 85, dengan rata-rata 63.65, sedangkan pada sampel pretest kelas eksperimen sebanyak 34 orang dengan nilai maksimal 80, dengan rata-rata 49.56, kemudian pada sampel Posttest kelas eksperimen

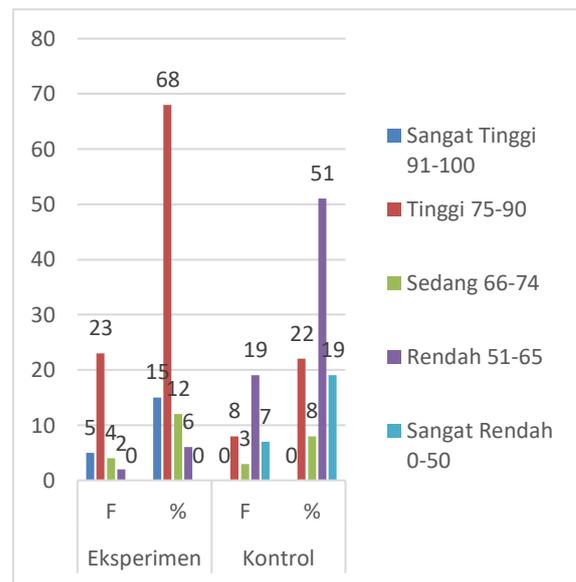
sebanyak 34 orang dengan nilai maksimal 95, dengan rata-rata 81,76.



Grafik 1 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Tes Pre-Test kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan grafik 1 dapat diketahui bahwa skor *Pre-Test* kelas eksperimen yang memperoleh kriteria sangat rendah terdapat 21 peserta didik dengan persentase 62%, kriteria rendah terdapat 9 peserta didik dengan persentase 26%, kriteria sedang terdapat 0 peserta didik dengan persentase 0%, kriteria tinggi terdapat 4 peserta didik dengan persentase 12%, kriteria sangat tinggi 0 peserta didik dengan persentase 0%. Dapat pula diketahui bahwa skor *Pre-Test* kelas kontrol yang memperoleh kriteria sangat rendah terdapat terdapat 29

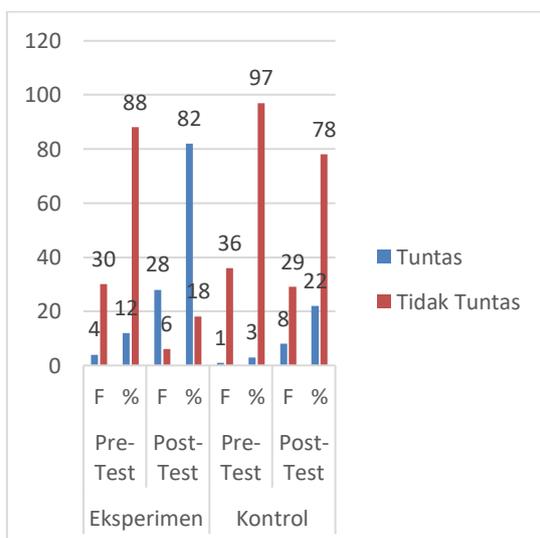
peserta didik dengan persentase 78%, kriteria rendah terdapat 6 peserta didik dengan persentase 16%, kriteria sedang terdapat 1 peserta didik dengan persentase 3%, kriteria tinggi terdapat 1 peserta didik dengan persentase 3%, kriteria sangat tinggi 0 peserta didik dengan persentase 0%.



Grafik 2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Tes Post-Test kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan grafik 3 dapat diketahui bahwa skor *Post-Test* kelas eksperimen yang memperoleh kriteria sangat rendah terdapat terdapat 0 peserta didik dengan persentase 0%, kriteria rendah terdapat 2 peserta didik dengan persentase 6%, kriteria sedang terdapat 4 peserta didik dengan persentase 12%, kriteria tinggi

terdapat 23 peserta didik dengan persentase 68%, kriteria sangat tinggi 5 peserta didik dengan persentase 15%. Dapat pula diketahui bahwa skor *Post-Test* kelas kontrol yang memperoleh kriteria sangat rendah terdapat 7 peserta didik dengan persentase 19%, kriteria rendah terdapat 19 peserta didik dengan persentase 51%, kriteria sedang terdapat 3 peserta didik dengan persentase 8%, kriteria tinggi terdapat 8 peserta didik dengan persentase 22%, kriteria sangat tinggi 0 peserta didik dengan persentase 0%. Dapat disimpulkan bahwa hasil *Pre-Test* kelas kontrol dan kelas eksperimen terbilang rendah sedangkan pada hasil *Post-Test* kelas kontrol dan kelas eksperimen terbilang cukup baik.



Grafik 3 Deskriptif Ketuntasan tes Pre-Test dan Post-Test kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Berdasarkan grafik 3 dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil tes *Pre-Test* kelas eksperimen dan kontrol belum mencapai ketuntasan secara klasifikal, yang dimana ketuntasan klasifikal dapat tercapai apabila minimal 75% dikelas tersebut dan dapat mencapai ketuntasan skor yang telah ditentukan, diketahui pula bahwa ketuntasan hasil *Post-Test* pada kelas eksperimen dan kontrol sudah mencapai ketuntasan klasifikal jadi dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) kepada peserta didik ketuntasan *Post-Test* dapat meningkat.

Pengujian Normalitas

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Data Pre-Test dan Post-Test Shapiro-Wilk

| Kelas | Shapiro-Wilk | | |
|----------------------|--------------|----|------|
| | Statistik | df | Sig |
| Post-Test Eksperimen | 941 | 34 | 0,65 |
| Post-Test Kontrol | 964 | 37 | 0.68 |

Pada tabel hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikan pada *Post-Test* kelas eksperimen

0.065 dan nilai signifikan Post-Test kelas kontrol 0,068. Adapun kriteria pengujian normalitas yaitu $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Dari hasil pengujian maka nilai *Post-Test* kelas eksperimen lebih besar $> \alpha$ ($0,065 > 0,05$) dan nilai *Post-Test* kelas kontrol lebih besar dari $\alpha > 0,05$ ($0,068 > 0,05$), dari hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil tes *Post-Test* kelas eksperimen dan *Post-Test* kelas kontrol pada mata Pelajaran IPA kelas III UPT SPF SD Negeri 67 Rappokalling berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Pengujian Homogenitas

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas

| | Levence Statistik | df1 | df2 | Sig |
|---|--------------------------|------------|------------|------------|
| <i>Based On Mean</i> | 0.010 | 1 | 69 | .921 |
| <i>Based On Mean</i> | 0.020 | 1 | 69 | .887 |
| <i>Based On Median and With Adjusted df</i> | 0.020 | 1 | 68.980 | .887 |
| <i>Based On Trimmed Mean</i> | 0..14 | 1 | 69 | .908 |

Berdasarkan tabel output *<test Of Homogenity Of Variances>* diatas diperoleh nilai $\text{sig} \alpha = 0,908$, ini berarti

nilai sig lebih besar dari α ($0,908 > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok bersifat homogen. Jadi demikian statistic yang digunakan dalam analisis statistic parametrik dengan menggunakan uji-t (*independent sample T-test*).

Pengujian N-Gain

Tabel 4 Hasil Uji N-Gain Data Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

| | Eksperimen | Kontrol |
|----------|-------------------|----------------|
| Mean | 67.13 | 39.50 |
| Minimum | 43 | 0 |
| Maksimum | 83 | 63 |

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain Score menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) N-Gain Score untuk kelas eksperimen adalah 67.13 atau 67% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai N- Gain Score minimum 43 dan maksimal 83. Adapun untuk kelas kontrol nilai rata-rata (mean) adalah 39.50 atau 40% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai N-Gain Score minimum 0 dan maksimum 63. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan pada media kokami (kotak kartu misterius) terhadap kelas eksperimen bisa dibidang cukup efektif dibandingkan

dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) dikategorikan tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar di kelas III dalam mata Pelajaran IPA UPT SPF SD Negeri 67 Rappokalling.

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan pada hasil *Post-Test* kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan pengelolaan hasil hipotesis diperoleh sig (2 tailed) < α atau (0,000 < 0,05) artinya bahwa H_0 ditolak karena sig (2 tailed) < α atau (0,000 < 0,05). H_1 diterima karena sig (tailed) > α atau (0,921 > 0,05). Pada analisis uji T, sig > t tabel atau (0,921 >). Penguji uji hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran yang diajarkan dengan media kokami (kotak kartu misterius) dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas III UPT SPF SD Negeri 67 Rappokalling.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di UPT SPF SD Negeri 67 Rappokalling. Hal ini menunjukkan

hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan media pembelajaran kokami (kotak kartu misterius) lebih tinggi. Sedangkan di kelas kontrol yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional lebih rendah. Dimana hasil peneliti menunjukkan bahwa media kokami (kotak kartu misterius) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPA kelas III UPT SPF SD NEGERI 67 Rappokalling yang menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) diperoleh nilai tertinggi 95 oleh 5 peserta didik dan nilai terendah 60 diperoleh 2 peserta didik sedangkan nilai rata-rata (mean) *Post-Test* kelas eksperimen 81.76 dan standar devision 9.202. Hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS kelas III UPT SPF SD Negeri 67 Rappokalling yang tidak menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) diperoleh nilai tertinggi 85 oleh 1 peserta didik dan nilai terendah 45 oleh 2 peserta didik sedangkan nilai rata-rata (mean) *Post-Test* kelas kontrol 63.65 dan standar devision 9.906.

Penelitian mengenai pengaruh media kokami (kotak kartu misterius)

terhadap hasil belajar tidak hanya dilakukan pada jenjang sekolah dasar. Studi serupa juga yang dilakukan oleh Vani Lastiur Siahaan dkk tahun 2024 dalam penelitian ini berjudul "Pengaruh Media KOKAMI Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia" Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil analisis hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran KOKAMI tergolong baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini juga relevan dengan hakikat pembelajaran IPA sebagaimana ditetapkan dalam BSKAP No.32 Tahun 2024. Hakikat pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka menekankan pada, Integrasi Ilmu Alam dan Ilmu Sosial, Pengembangan Pemahaman Konsep dan Keterampilan Inkuiri, Relevansi dengan Konteks Lokal dan Global, Penumbuhan Kepedulian dan Tanggung Jawab. Mendorong Rasa Ingin Tahu dan Keterlibatan Sifat misterius dari Kokami dapat memicu rasa ingin tahu siswa, mendorong mereka untuk aktif mengeksplorasi isi kartu dan konsep IPAS yang tersembunyi.

Keberhasilan dalam penerapan media pembelajaran kokami memberikan hasil bahwa dalam menggunakan media kokami menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas III setelah diterapkannya sebagai proyek pada jenjang sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan dasar teori belajar konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman langsung. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menggunakan media kokami dapat mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Adapun kelebihan pada media pembelajaran kokami yaitu dapat mendorong siswa untuk bekerja sama secara kelompok dan dapat mengembangkan keterampilan kolaborasinya, pemecahan masalah, dan komunikasi. Media kokami dapat menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar dan memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan secara maksimal, meningkatkan motivasi siswa sehingga siswa bisa lebih fokus dikelas. Sedangkan keterbatasan dalam penelitian ini yaitu terbatasnya waktu di dalam kelas sehingga peneliti

harus mampu memaksimalkan waktu dengan sebaik-baiknya. Selain itu, dalam kerja kelompok sering ditemukan beberapa siswa yang cenderung mendominasi kelompok sementara yang lainnya hanya melihat saja. Adapun para siswa hanya lebih focus pada aspek fisik dari pada pembelajaran yang ada di dalam kotak.

E. Kesimpulan

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran KOKAMI (kotak kartu misterius) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III UPT SPF SD Negeri 67 Rappokalling terdapat hasil belajar yang baik karena dengan menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) pembelajaran peserta didik dapat aktif dan dapat memperoleh nilai yang baik adapun nilai yang diperoleh oleh peserta didik yaitu nilai tertinggi 95 oleh 5 peserta didik dan nilai terendah 60 diperoleh 2 peserta didik sedangkan nilai rata-rata (mean) Post-Test kelas eksperimen 81.76 dan standar devision 9.202. Terdapat pengaruh pada media kokami (kotak kartu misterius) terhadap hasil belajar IPA di kelas III UPT SPF SD Negeri 67 Rappokalling hal ini dapat dibuktikan bahwa

terdapat pengaruh dengan uji hipotesis berdasarkan pengelolaan hasil hipotesis diperoleh sig 0.000 artinya H_0 ditolak ($0.000 < 0.05$) H_1 diterima karena karena sig (tailed) $> \alpha$ atau ($0,921 > 0,05$) penguji hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran yang diajarkan dengan menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) terhadap hasil belajar IPA di kelas III SD Negeri 67 Rappokalling.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Asmayani, A., Nasrah, N., & Magfirah, N. (2023). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Kalukuang

- Il Makassar. *Journal on Education*, 6(1), 1269–1276.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3079>
- Choirunnisa, R., & Sundi, V. H. (2024). *Penerapan Media Kokami (Kotak Kartu Misteri) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran IPA Kelas III UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan.*
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fitra Amalia, Nurlina, & Andi Muafiah Nur. (2023). Penerapan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Batulapisi Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(1), 103–109.
<https://doi.org/10.58738/compass.v1i1.270>
- Melandri, R., Arbani, W., & Mina Putra, M. (2024). *Pengaruh Metode Pembelajaran Tutor Sebaya Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V MIM 10 Karang Anyar Rejang Lebong.*
- Rachmawati, A., & Erwin, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7637–7643.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3613>
- Wati, M. (2021). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Menggunakan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 2(2), 100–108.
<https://doi.org/10.52060/pti.v2i02.630>