PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOKAMI TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS V PADA MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAH ASSA'ADAH

Reza Putri Hardiyanti[1] , Mujazi[2]
[1,2]PGSD FKIP Universitas Esa Unggul Jakarta
[1]Rezaputriaja56@gmail.com, [2]Mujazi@esaunggul.ac.id

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using kokami media on student learning activities. The method in this research uses a quantitative approach, this research uses numbers as data. The method used is a survey method, with data collection techniques using questionnaires or questionnaires. The sample in this research was class V B which consisted of 36 students. This research was conducted on September 15 2023. This research used the t-test to determine the research hypothesis, based on calculations the t count was 3.250. So that way we can write 3,250 (t_{hitung}) > 2,032 (t_{table}). Thus it can be concluded that H_0 rejected and H_1 accepted, which means there is a positive influence between the use of kokami media and student learning activities. So, changes in learning can adapt to student behavior in elementary school. With this, students' learning activities greatly influence them in becoming someone who can express an opinion on anything they feel is inappropriate and becoming a more critical person will emerge ideas that they consider important to convey. Student learning activities are an important factor in the learning process. This activity includes active participation by students in teaching and learning activities in the classroom. This means that students must be actively involved in learning in class so that students can develop the potential that exists within them

Keywords : Kokami Media, Learning Activities, Students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kokami terhadap aktivitas belajar siswa. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode dengan pendekatan kuantitatif, penelitian ini menggunakan angka-angka sebagai data. Metode yang digunakan metode survey, dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner atau angket. Sampel dalam penelitian ini adalah keas V B yang terdiri dari 36 siswa. Penelitian ini telah dilakukan pada tanggal 15 September 2023. Penelitian ini menggunakan Uji-t dalam menentukan hipotesis penelitian, berdasarkan perhitungan didapat t hitung sebesar 3,250. Jadi dengan begitu dapat dituliskan 3,250 (t_{hitung}) > 2,032 (t_{tabel}). Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh positif antara penggunaan media kokami dengan aktivitas belajar siswa. Maka, dalam perubahan pembelajaran dapat menyesuaikan tingkah laku siswa di sekolah dasar. Dengan hal ini, aktivitas belajar siswa sangat mempengaruhi untuk menjadi seseorang yang bisa mengemukakan pendapat terhadap apa saja yang mereka rasa tidak tepat dan menjadi orang yang lebih kritis akan muncul sebuah ide-ide yang mereka anggap penting untuk disampaikan. Aktivitas belajar siswa adalah faktor penting dalam

proses pembelajaran. Aktivitas ini mencakup partisipasi aktif yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan belajar-mengajar di dalam kelas. Artinya, siswa harus secara aktif terlibat dalam belajar di kelas sehingga siswa dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya.

Kata Kunci : Media Kokami, Aktivitas Belajar,Siswa

A. Pendahuluan

Rendahnya kualitas pendidikan di indonesia adalah permasalahan bagi bangsa indonesia. Rendahnya kualitas pendidikan ditandai dengan rendahnya guru dan siswa serta aktivitas belajar yang rendah. Dalam peningkatan kualitas pendidikan dibutuhkan sebuah inovasi yang seiring dengan perkembangan zaman (Ratnawati Susanto, 2022), sehingga sekolah yang berpartisipasi dalam proses pendidikan menentukan proses pembelajaran. proses siswa berinteraksi yang menjadikan guru serta siswa dalam melalui komunikasi untuk menanggapi tujuan belajar. Pendidikan berkualitas yaitu pembelajaran yang dapat membuat suasana kelas menjadi kondusif, menyenangkan dan tidak membosankan.

Dengan berkembangnya pendidikan proses pembelajaran yang melibatkan kompetensi guru secara unik sebagai bentuk kemampuan pengkondisian belajar melalui media. Media sebagai alternatif pembelajaran meliputi berbagai alat bantu pembelajaran guna menciptakan suatu sistem bagi tercapainya sebuah sistem bagi tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. pembelajaran yang menarik memudahkan peserta didik untuk memperhatikan guru, memperdalam pemahaman materi, dan menjadikan peserta didik serta pengajar sebagai komponen kunci strategis pada saat menciptakan proses pengalaman belajar. Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang meliputi peserta didik, pendidik, materi dalam pembelajaran, teknik, dan alat yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Di antara beberapa faktor yang telah disebutkan, faktor tersebut mempunyai fungsi untuk menunjang tercapainya aktivitas belajar siswa .maka guru dituntut perlu kreatif dalam menggunakan media pembelajaran (Afriyani & Ratnawati, 2022).

Penggunaan media sebagai alat pembelajaran tentunya memiliki banyak fungsi salah satunya yaitu menciptakan situasi belajar kondusif dan menyenangkan. Minimnya penggunaan media pada kegiatan pembelajaran dapat menurunkan daya pikir serta prestasi belajar, peserta didik menjadi cenderung merasa jenuh, tidak bersemangat, dan mudah mengantuk dengan pembelajaran yang hanya menggunakan media yang terbatas atau seadanya, terlebih untuk siswa di tingkat sekolah dasar, karena untuk siswa di tingkat sekolah dasar pembelajaran perlu menggunakan media yang sesuai, konkret, menarik, serta bervariasi.

Maka, dalam perubahan pembelajaran dapat menyesuaikan tingkah laku siswa di sekolah dasar. Dengan hal ini, aktivitas belajar siswa sangat mempengaruhi untuk menjadi seseorang yang bisa mengemukakan pendapat terhadap apa saja yang mereka rasa tidak tepat dan menjadi orang yang lebih kritis akan muncul sebuah ide-ide yang mereka anggap penting untuk disampaikan. Aktivitas ini mencakup partisipasi aktif yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan belajar-mengajar di dalam kelas. Dalam hal ini tidak hanya diperhatikan dari satu sisi, melainkan bisa diamati dari berbagai sisi dengan ketetapannya (Ratnawati susanto, 2023). Dan aktivitas belajar siswa tidak hanya mendengarkan dan mencatat saja. Kegiatan belajar akan dikatakan efektif jika siswa aktif dalam pembelajaran berlangsung sehingga menggali potensi yang dimiliki oleh siswa. Sehingga dari jumlah 36 siswa, terdapat 5 siswa (14%) yang mengemukakan pendapat dan 11 siswa (31%) bermain di dalam kelas sehingga permasalahan tersebut dapat menyebabkan siswa Madrasah Ibtidaiyah Miftah Assa'adah sangat rendah dalam mengikuti aktivitas belajar secara langsung. Dan terdapat beberapa peristiwa di dalam kelas siswa yang mendengarkan hanya 7 siswa (19%) dan ada beberapa yang bertanya hanya 4 siswa (11%) saja, sehingga beberapa ada yang mencatat hanya 9 siswa (25%). Sehingga permasalahan tersebut sangat rendah dan berdampak pada aktivitas belajar di Madrasah Ibtidaiyah Miftah Assa'adah. Meskipun guru telah menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran, metode ceramah dan diskusi ini masih dianggap kurang efektif, hal ini terlihat ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, siswa terlihat sangat sulit memahami apa yang dikata gurunya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti oleh wali kelas V Madrasah Ibitidaiyah Miftah Assa'adah yaitu guru masih menggunakan metode ceramah dan diskusi, sehingga perlu adanya pembaharuan seperti dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada siswa Madrasah Ibitidayah Miftah Ass'dah di dalam kelas V sehingga media yang di gunakan oleh peneliti tersebut tetap awet. Dan guru kelas V belum bisa membuat media yang cocok digunakan secara terus menerus karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi saja sehingga media pembelajaran tersebut tidak dipakai sama sekali di kelas V. Maka, dengan adanya media kotak dan kartu misterius (kokami) yang digunakan dalam proses pembelajaran diharapkan mampu dan dapat dimanfaatkan untuk menyajikan mata pelajaran yang kian beragam ,termasuk pemaparan bahan ajar yang lebih aktif bagi siswa tingkat sekolah dasar, khususnya siswa kelas V. Hal ini menyebabkan siswa kurang energik sehingga malas untuk bertanya atau mengemukakan pendapat pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga kurangnya pemahaman pengajar dan menyebabkan kegiatan pembelajaran pasif, kurang bermanfaat serta menurunnya aktivitas belajar siswa

pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. media kokami adalah alat pemainan edukatif yang sangat efektif untuk anak sekolah dasar khususnya kelas V. Dengan menggunakan media kokami ini diharapkan siswa dapat mengembangkan segala aspek keaktifan siswa di dalam kelas.

Kajian Teori

Aktivitas berartikan sebagai dengan kata lain keaktifan lalu sebab itu sesuatu yang akan dikerjakan ataupun tindakan yang seharusnya ada didalam fisik serta non fisik disebut aktivitas. Aktivitas ialah prinsip yang begitu penting. Jika tidak ada aktivitas maka tidak ada belajar (Mujazi, 2020) berpendapat, bahwa aktivitas adalah aspek yang seharusnya mempengaruhi suatu pencapaian prestasi belajar siswa. Sedangkan pendapat menurut (Syamsidar, 2020) menyatakan bahwasanya aktivitas ialah suatu prinsip yang seharusnya begitu penting didalam sebuah interaksi belajar mengajar. Dari pendapat di atas, maka bisa diartikan aktivitas ialah berupa suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa sehingga terciptanya suatu interaksi pembelajaran mengajar yang seharusnya baik.

Aktivitas belajar tidak hanya sekedar mendengarkan dan mencatat saja. Akan tetapi banyak aktivitas-aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan belajar, seperti yang ditemukan oleh (Nuraini et al., 2018), yang dikategorikan aktivitas belajar yaitu: (1) *Visual activities,* (2) *Oral activities,*(3) *Listening activities*, (4) *Writing activities*, (5) *Motor activities,* (6) *Drawing activities* (7) *Mental activities,* (8) *Emotional activities,*

Salah satu komponen sistem pembelajaran adalah media pembelajaran. di dunia pendidikan, secara bahasa media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar dalam pembelajaran. pemilihan dan penggunaan media pengajaran yang tepat dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar , dengan harapan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. (Oktafiani & Mujazi, 2022).

Dalam penelitian ini, Peneliti memilih untuk mempergunakan media pembelajaran kokami, agar dapat mencapai tujuan belajar yang maksimal, hal ini media kokami merupakan gabungan antara permainan bahasa, dapat berfungsi sebagai penemuan baru dalam dunia pendidikan dan mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar-mengajar (Ahriani, 2018) . Media pembelajaran Kokami, juga dikenal sebagai kotak kartu misterius, adalah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam bentuk permainan. Ini memiliki potensi untuk meningkatkan minat siswa, meningkatkan aktivitas belajar, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif (Nuralisa et al., 2021). Dengan pendukung permainan kokami ini, pelajar dapatlah menarik perhatian dari kejenuhan serta bermain dengan materi yang seharusnya diajarkan sekaligus. (Winara & Haniyyah, 2019). Dan ada beberapa indikator mengenai

Media kokami: (1) siswa tertarik dengan adanya media kokami; (2) siswa lebih mudah memahami materi; (3) siswa lebih mudah memahami pesan dari guru; (4) siswa dapat mengembangkan kegiatan aktivitas belajar didalam kelas; (5) siswa dapat mengemukakan pendapat ketika guru dan siswa melakukan refleksi.

Media Kokami juga memiliki kelebihan yaitu, menanamkan pengetahuan kepada siswa secara menarik dan berkesan, serta merangsang minat dan perhatian siswa. Dengan kelebihan yang dimiliki, media ini dapat dibuat dan digunakan oleh guru sebagai sarana yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Media ini sebelumnya tidak pernah digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan adanya media tersebut diharapkan sebagai solusi dari permasalahan yang dihadapi guru maupun siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. kekurangan dari media kokami, siswa mengalami kesulitan jika belum terbiasa, kelas akan ramai saat permainan berlangsung jika guru kurang dapat mengkondisikan siswa.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dipergunakan yaitu kuantitatif. Metode yang dipergunakan yaitu metode survey. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengaan membagikan angket atau kuesioner pada dua variabel yaitu Media Kokami dan Aktivitas belajar siswa. Populasi penelitian ialah kelas V B di Madrasah Ibtidayah Miftah Assa'dah sejumlah 36. siswa sebagai sampel penelitian. Hal ini memilki tujuan guna mengetahui sebab akibat serta memecahkan permasalahan dari aktivitas belajar siswa yang rendah. Sementara kelas V B 36 siswa ditentukan sebagai sampel untuk uji coba. Pengaruh penggunaan media kokami terhadap aktivitas belajar siswa kelas V Madrasah Ibtidayah Miftah Assa'dah.

Teknik penganalisisan yang dipergunakan ialah uji coba instrument dengan melaksanakan pengujian realibilitas dan pengujian validitas. Dalam uji persyaratan analisis dilaksanakan uji normalitas data serta uji regresi linier sederhana. Selain itu, uji hipotesis dilaksanakan uji korelasi, uji determinasi serta uji parsial. Penganalisisan dilaksanakan dengan *SPSS 23.*

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum menyelenggarakan penelitian, terlebih dahulu melakukan uji coba terhadap angket, selanjutnya angket uji coba di uji validitas secara reabilitas. Hasil uji coba di kelas V B pada uji validitas angket aktivitas belajar 32 butir pertanyaan yang valid hanya 30 pernyataan. 2 pertanyaan yang tidak valid dan tidak dipergunakan dan angket disebarkan kembali dikelas V A dengan demikian hasil uji validitas angket didapatkan 30 pernyataan yang valid. Selanjutnya Uji Regresi linear sederhana digunakan untuk menguji seberapa besar pengaruh antara variabel X dan variabel Y. yaitu uji korelasi dapat

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	29.151	8.971		3.250	.003
	Media kokami	1.730	.116	.932	14.939	.000

a. Dependent Variable: Aktivitas Belajar

dilakukan dengan menggunakan nilai pearson correlation, apabila nilai pearson correlation > rtabel artinya ada korelasi dan apabila nilai pearson correlation < r tabel maka korelasi. Pada hasil tabel di atas didapatkan nilai pearson correlation 0,932 dan r tabel 0,3202. Sehingga dapat di interprestasikan sebagai berikut 0,932 > 0,3202, artinya ada korelasi antara variabel penggunaan media kokami dan variabel aktivitas belajar siswa. Peneliti juga telah melakukan uji hipotesis dengan uji Parsial-t dan dari tabel signifikan 0,05 dengan df= n-k-l dituliskan 36-1-1=34, maka didapat ttabel sebesar 2,032 . jadi dengan begitu dapat dituliskan thitung 3,250 > 2,032 (ttabel). Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa H0 di tolak dan H1 diterima yang artinya terdapat pengaruh positif antara penggunaan media kokami dengan aktivitas belajar siswa.

	Shapiro-Wilk		
Variable	Statistic	Df	Sig.
Media kokami	.976	36	.599
Aktivitas Belajar	.949	36	.097

Tabel 1. Uji Normalitas

		Media Kokami	Aktivitas Belajar
Media Kokami	Pearson Correlation	1	.932**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	36	36
Aktivitas Belajar	Pearson Correlation	.932**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	36	36

Berdasarkan nilai uji Shapiro Wilk untuk variabel media kokami nilai 0,599 > 0,05 dan variabel aktivitas belajar diperoleh nilai sig 0,097 >0,05.

Tabel 2. Uji Korelasi

Tabel 4 Uji Parsial

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai korelasi variabel independen (media kokami) dan variabel dependen (aktivitas belajar) yaitu untuk nilai *pearson correlation* 0,932 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Sehingga didapatkan hasil signifikansi 0,000 < 0,05 artinya ada korelasi antara variabel independen (media kokami) dan variabel dependen (aktivitas belajar). Selain itu uji korelasi dapat dilakukan dengan mennggunakan nilai *pearson correlation* > r tabel artinya maka korelasi. Pada hasil tabel diatas didapatkan nilai *pearson correlation* 0,932 dan r tabel 0,3202 , sehingga dapat di interprestasikan sebagai berikut 0.932 > 0,3202 , artinya ada korelasi antara variabel media kokami

dan variabel aktivitas belajar siswa.

Tabel. 3 Uji Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.932[a]	.868	.864	3.818

Berdasarkan pada tabel summary, diatas hasil hitung uji determinasi diketahui *R square* sebesar 0,868. Sehingga pengaruh variabel penggunaan media kokami secara parsial terhadap aktivitas belajar yaitu 86,8% sedangkan 13,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor diluar dari penelitian.

Pada hasil penetapan keputusan, signifikan 0,05 dengan df= n-k-l (n adalah jumlah data dan k adalah jumlah variabel bebas) atau dapat dituliskan 36-1-1=34,maka didapat t tabel sebesar 3,250. Berdasarkan perhitungan diatas dapat di hitung sebesar 3,250. Jika dengan begitu dapat dituliskan 3,250 (t_{hitung}) > 2,032 (t_{tabel}). Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh positif antara penggunaan mendia kokami dengan aktivitas belajar siswa.

Pembahasan

Pada penelitian ini diperoleh gambaran pengaruh penggunaan media kokami terhadap aktivitas belajar siswa pada kelas V madrasah ibtidayah miftah assa'dah Tangerang. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket pada variabel penggunaan media kokami dengan 3 indikator dan dokumentasi untuk variabel aktivitas belajar. Indikator pada variabel penggunaan media kokami yang dugunakan dalam penelitian ini berdasarkan dari sintesa teori yaitu : 1) interaktif mampu mengkondisikan peserta didik berinteraktif dengan media. Materi, guru dan siswa; 2) variatif, mampu mengkondisikan peserta didik memunculkan ide, gagasan, jawaban pemecahan soal secara bervariatif; 3) memotivasi, mampu mengkondisikan siswa memiliki semangat dan keinginan untuk menguasai materi melalui media kokami.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat dinyatakan bahwa media kokami memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar dan memudahkan interaksi antara guru dan siswa,Memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, media kokami dapat menunjang kegiatan pembelajaran, dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dengan menggunakan media kokami. Hal ini dikarenakan siswa bisa dengan mudah menerima pelajaran yang diajarkan oleh guru dengan cara mengamati dan mendengarkan. Oleh karena itu, penggunaan media yang sesuai dengan keadaan pikiran siswa menjadi lebih mudah dipahami dan pelajaran dapat diserap secara maksimal (Yuliani, 2020).

Pada awalnya siswa belum fokus dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan kegiatan pembelajaran yang cenderung diam dan jenuh, tidak

dapat menarik perhatian siswa. Maka, dengan adanya penelitian ini kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik serta siswa terfokus untuk memperhatikan media yang ditampilkan. Sebelumnya peneliti juga telah melakukan uji determinasi yang berfungsi untuk mengetahui besar presentase pengaruh dari variabel bebas yaitu pengaruh penggunaan media kokami (X) terhadap variabel terikat yaitu aktivitas belajar siswa (Y). Dari hasil pengujian menggunakan *SPSS 23* didapatkan hasil nilai R *square* sebesar 0,868, sehingga pengaruh variabel penggunaan media kokami secara parsial terhadap aktivitas belajar siswa yaitu 86,8% sedangkan 13,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor diluar dari penelitian ini. Sebelumnya telah kita ketahui dari teori yang telah dalam (Jayanti, 2020), bahwa ada beberapa faktor yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri atas, perhatian, rasa ingin tahu, kebutuhan motivasi yang muncul untuk mencapai suatu sasaran. Faktor eksternal terdiri atas, lingkungan, bergaul dengan teman-teman. Dan keluarga. Dari paparan diatas kita ketahui bahwa ada beberapa faktor yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di luar dari media pembelajaran kokami contohnya seperti faktor keluarga, dan faktor lingkungan.

Selain itu peneliti juga telah melakukan uji korelasi dan didapatkan nilai *pearson correlation* 0,932 dan nilai signifikansi sebesar 0,00. Sehingga nilai signifikansi 0,000 < 0,05 artinya ada korelasi antara variabel independen (penggunaan media kokami) dan variabel dependen (aktivitas belajar). Selain itu uji korelasi dapat dilakukan dengan menggunakan nilai *pearson correlation,* apabila nilai *pearson correlation* > r_{tabel} artinya ada korelasi dan apabila nilai *pearson correlation* < r tabel maka korelasi. Pada hasil tabel di atas didapatkan nilai *pearson correlation* 0,932 dan r tabel 0,3202. Sehingga dapat di interprestasikan sebagai berikut 0,932 > 0,3202, artinya ada korelasi antara variabel penggunaan media kokami dan variabel aktivitas belajar siswa. Peneliti juga telah melakukan uji hipotesis dengan uji Parsial-t dan dari tabel signifikan 0,05 dengan df= n-k-l dituliskan 36-1-1=34, maka didapat t_{tabel} sebesar 2,032 . jadi dengan begitu dapat dituliskan t_{hitung} 3,250 > 2,032 (t_{tabel}). Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh positif antara penggunaan media kokami dengan aktivitas belajar siswa.

Dari paparan diatas dapat kita ketahui penggunaan media pembelajaran efektif untuk digunakan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penggunaan media kokami memiliki kelebihan seperti yang diutarakan oleh (Nurmalitta, 2017), yaitu sebagai berikut : penggunaan media kokami dapat menanamkan pengetahuan kepada siswa secara menarik dan berkesan, serta merangsang minat dan perhatian siswa menjadi lebih aktif dan semangat dalam proses belajar, menjadikan pembelajaran lebih seru

dengan menggunakan media kokami yang diberikan oleh guru. Hal ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Dengan adanya media kokami, peserta didik menjadi lebih bisa memahami materi yang sedang dipelajari. Hal ini terbukti dengan aktivitas belajar siswa yang lebih tinggi dibandingan sebelumnya memakai media kokami. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Miaga, 2016)

Selain itu hasil penelitian ini didukung dengan penelitian (Azizahamini, 2022) yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Terhadap Hasil Belajar bahasa Indonesia. Dalam penelitian tersebut hasilnya menyatalan bahwa media kokami dapat meningkatkan hasil hasil belajar kelas V di SDN 48 Cakranegara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi kenaikan sebesar 87,69% (0,858 > 0,05) pada kelas eksperimen dan sebesar (0,020< 0,05) pada kelas kontrol, sehingga dapat dinyatakan media pembelajaran kotak kartu kisterius (Kokami) terhadap hasil belajar bahasa indonesia.

Atas kajian tersebut maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan media kokami terhadap aktivitas belajar dan dapat diambil jika penggunaan media kokami dengan indikator mudah dipahami, menarik perhatian, mengembangan imajinasi dan daya pikir siswa, menumbuhkan antusias kepada siswa seperti bertanya,memperhatikan dan menulis, serta memberikan pengalaman yang nyata (dari suatu yang abstrak menjadi konkret), sehingga pembelajaran didalam kelas lebih inovatif tidak selalu berarti penerapan media pembelajaran yang benar-benar baru namun lebih dari perubahan yang terjadi pada pembelajaran konvensional ke pembelajaran aktif dan interaktif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, maka hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media kokami terhadap aktivitas bealajar siswa kelas V Madrsah Ibtidayah Miftah Assa'dah, dapat ditarik kesimpulan yaitu bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media kokami terhadap aktivitas belajar siswa. Dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 < 0,05, dengan demikian hasil ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kokami dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V Madrasah Ibtidayah Miftah Assa'dah.

Pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media kokami, siswa tidak cepat bosan dalam pembelajaran dan berinteraksi baik dengan teman sekelompok, menumbuhkan kreatifitas dan dapat menumbuhkan keberanian dalam menyapaikan jawaban di depan kelas. Siswa juga menjadi lebih serius antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran didalam kelas karena menggunakan media kokami tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Ahriani. (2018). Pengaruh Media Kokami (Kotak Kartu Misterius)

Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Di Sdi Kampung Parang Kabupaten Gowa. *Pengaruh Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Di Sdi Kampung Parang Kabupaten Gowa*, *6*(1), 1–8. Http://Journals.Sagepub.Com/Doi

Azizahamini. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (Kokami) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (Kokami) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia*, *2*, 231–236.

Jayanti. (2020). Analisis Faktor Internal Dan Eksternal Kesulitan Belajar Di Sekolah Dasar. *Sistema : Jurnal Pendidikan*, *01*(01), 1–7.

Miaga, N. (2016). Pengaruh Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Aktivitas Belajar Sekolah Dasar. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 175.

Mujazi. (2020). *332233-Penggunaan-Metode-Pembelajaran-Kooperati-B0ee465a*. *1*, 448–457.

Nuralisa, S. F., Vitasari, M., & Nestiadi, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Tema Pelestarian Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, *12*(1),33. Https://Doi.Org/10.20527/Quantum.V12i1.10251

Nurmalitta. (2017). *Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Iv Sdn Sumbersari 01 Jember*. *12*(1), 15.

Oktafiani, O., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jpgi (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, *7*(1), 124.

Ratnawati Susanto, Razela Putri. (2023). *Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Menggunakan Model Two Stay Two Stray*. *8*(1), 111–124.

Shoimah, R. N. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iii Mi Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan. *Mida : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *3*(1), 1–18. Https://Doi.Org/10.52166/Mida.V3i1.1836