

PENGARUH MEDIA KOTAK KARTU MISTERI (KOKAMI) TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA DI SD NEGERI 2 KAWAN BANGLI

Ni Made Wina Swantari¹, I Gusti Ngurah Triyana², I Gede Tilem Pastika³
swanwinwin22@gmail.com¹, ngrtriyana@uhnsugriwa.ac.id², tilempastikaigede@gmail.com³
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

ABSTRAK

Melalui media KOKAMI peserta didik dapat belajar sambil bermain, sehingga menimbulkan perasaan senang dan tidak mudah bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu: apakah terdapat pengaruh media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV pada materi Kekayaan Budaya Indonesia di SD Negeri 2 Kawan Bangli? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV pada materi Kekayaan Budaya Indonesia di SD Negeri 2 Kawan Bangli. Penelitian menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan penelitian quasi eksperimen dan dengan desain penelitian non-equivalent control group design. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Kawan Bangli, dengan subjek penelitian sebanyak 49 peserta didik yang terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar tes objektif untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan media KOKAMI dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media powerpoint. Rata-rata hasil post-test peserta didik pada kelas kontrol adalah 73,6, sedangkan pada kelas eksperimen mencapai 87. Uji independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media KOKAMI berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV pada materi Kekayaan Budaya Indonesia di SD Negeri 2 Kawan Bangli.

Kata Kunci: Media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI), Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

ABSTRACT

Through KOKAMI media, students can learn while playing, so that it creates a feeling of joy and does not get bored easily in participating in learning activities. The problem to be discussed in this study is: is there an influence of the Mystery Card Box (KOKAMI) media on the learning outcomes of fourth grade students in the material of Indonesian Cultural Wealth at SD Negeri 2 Kawan Bangli? This study aims to determine the influence of the Mystery Card Box (KOKAMI) media on the learning outcomes of fourth grade students in the material of Indonesian Cultural Wealth at SD Negeri 2 Kawan Bangli. The study used a quantitative research type with a quasi-experimental research approach and a non-equivalent control group design. This study was conducted at SD Negeri 2 Kawan Bangli, with 49 students as research subjects consisting of the control class and the experimental class. The instrument used in this study used a test sheet with an objective to determine the learning outcomes obtained by students. The results of the study showed that there was a significant difference between the learning outcomes of students who used KOKAMI media and the learning outcomes of students who used powerpoint media. The average post-test result of students in the control class was 73.6, while in the experimental class it reached 87. The independent sample t-test showed a significance value (sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$, so the alternative hypothesis (H_a) was accepted. Thus, it can be concluded that KOKAMI media has a significant effect on the learning outcomes of fourth grade students in the material of Indonesian Cultural Wealth at SD Negeri 2 Kawan Bangli.

Keywords: Mystery Card Box Media (KOKAMI), Learning Outcomes, Natural and Social Sciences (IPAS).

PENDAHULUAN

Keberagaman budaya merupakan kekayaan bangsa Indonesia yang perlu ditanamkan sejak dini agar tidak terlupakan di tengah arus globalisasi. Hal ini untuk dapat memberikan rasa cinta tanah air, menumbuhkan sikap toleransi, dan menciptakan rasa bangga terhadap indahnya keberagaman yang ada. Pendidikan menjadi kunci dalam proses ini, karena

memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik yang mampu menjaga keberagaman budaya (Lolon dkk., 2024). Penanaman keberagaman budaya harus digalakkan sejak di bangku Sekolah Dasar. Di jenjang sekolah dasar, materi keberagaman budaya tercermin dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada topik Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV. Namun dalam praktiknya, pembelajaran masih cenderung monoton dan kurang inovatif. Penggunaan media yang terbatas, seperti PowerPoint saja, dapat menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang memahami materi (Siwi & Puspaningtyas, 2020).

Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satu alternatif yang potensial adalah media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI). Media ini menggabungkan unsur permainan dan kejutan, sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu serta memudahkan siswa memahami materi (Y. Widia Fitri dkk., 2023). Sultonurohmah (2024) menambahkan bahwa penggunaan KOKAMI dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 2 Kawan Bangli, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan belum pernah menerapkan media KOKAMI. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia di SDN 2 Kawan Bangli”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menciptakan hasil belajar peserta didik yang maksimal.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang dipakai pada studi ini yakni penelitian kuantitatif. Studi kuantitatif merupakan sebuah wujud metode studi yang memiliki sifat objektif di mana dalam pengumpulan dan analisis datanya menggunakan metode pengujian statistik (Rukminingsih dkk. 2020: 28). Penelitian kuantitatif sendiri terbagi menjadi beberapa jenis, adapun tipe studi yang dipakai dalam studi ini yaitu Quasi eksperimen. Quasi eksperimen adalah bentuk studi di mana sampel yang dipakai dalam studi dipilih langsung oleh peneliti tanpa proses acak. Ciri-ciri dari Quasi eksperimen yaitu; dalam prosedur pelaksanaan penelitiannya Rancangan dari penelitian yang peneliti teliti meggunakan rancangan non-equivalent control group design. Rancangan desain studi non-equivalent control group design merupakan desain dari quasi eksperimen yang melibatkan 2 grup yang ditunjuk langsung tidak secara acak kemudian dibagikan pre-test guna mengetahui kondisi pertama ke-2 grup, kemudian setelah memperoleh hasil dilanjutkan dengan tindakan kepada kelompok eksperimen dan pada kelompok kontrol tidak diberikan tindakan, setelah proses selesai diberikanlah post-test untuk kedua kelompok (Hartono, 2019). Lokasi studi ini bertempat di SD Negeri 2 Kawan Bangli. Waktu menjalankan studi dilakukan selama 3 bulan yaitu dari bulan Maret sampai bulan Mei 2025, dengan mempertimbangkan situasi, kondisi, dan kegiatan di SD Negeri 2 Kawan Bangli. Peneliti dalam studi ini memakai teknik non-probability samling yakni teknik sampling jenuh. Sampel dari studi ini yakni semua siswa tingkat IV SDN 2 Kawan Bangli, yang terbangun atas 2 bilik ruangan dengan jumlah populasi yaitu 49 orang. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan Tes berupa tes objektif pilihan ganda (PG). Validasi instrumen yang digunakan yakni; Uji Validitas Isi (Pakar), Uji Validitas Butir Soal, Uji Reliabilitas, Uji Tingkat Kesukaran Butir Tes, Uji Pembeda Soal, dan Daya Pengecoh (Distractor). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni; Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum studi ini memiliki sasaran guna mengetahui, apakah terdapat pengaruh media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV pada materi Kekayaan Budaya Indonesia di SD Negeri 2 Kawan Bangli? Dari hasil hipotesis didapatkan adanya efek signifikan dari pemakaian Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV pada materi Kekayaan Budaya Indonesia di SD Negeri 2 Kawan Bangli. Hal ini disimpulkan setelah peneliti melakukan beberapa uji, dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji independen sample t-test memakai aplikasi PAWS Statistics 18. Berdasarkan perbedaan skor mean kelas kontrol dan kelompok eksperimen diperoleh selisih senilai 13,4. Hal ini memperlihatkan bahwasanya mean skor kelompok eksperimen dengan media KOKAMI lebih jauh daripada rata-rata nilai kelompok kontrol dengan media powerpoint. Pada uji hipotesis menggunakan uji independen sample t-test diperoleh nilai sig (2-tailed) senilai 0,000, di mana skor tersebut $< 0,05$ jadi diperoleh kesimpulan bahwa adanya ketidaksamaan mean skor siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sehingga media KOKAMI memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Efektifitas media KOKAMI dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat juga dilihat dari perspektif teori belajar. Relevansi teori belajar dengan efektifitas media kokami terhadap hasil belajar peserta didik dapat dijelaskan melalui tiga pendekatan teori belajar yaitu teori konstruktivisme, teori motivasi belajar, dan teori permainan dalam pembelajaran. Dari sudut pandang teori konstruktivisme, pembelajaran menjadi bermakna ketika peserta didik secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung. Media KOKAMI dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa melalui proses menjawab pertanyaan, mengamati gambar, berdiskusi, dan menyusun informasi. Aktivitas ini mencerminkan prinsip konstruktivis, di mana siswa didorong untuk aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemikiran kritis dan keterampilan kolaborasi (Saputra dan Muqowim, 2024). Dalam kegiatan bermain menggunakan media KOKAMI yang berisi materi budaya Indonesia memberikan konteks nyata yang memudahkan siswa mengkonstruksi pengetahuan mereka secara mandiri maupun kolaboratif.

Keberhasilan penggunaan KOKAMI juga berkaitan dengan teori motivasi belajar. Di mana motivasi merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri individu guna melaksanakan suatu perilaku demi mencapai sasaran yang dimiliki (Muhfizar et al., 2021). Media KOKAMI menumbuhkan motivasi intrinsik siswa melalui suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Rasa penasaran terhadap isi kartu misteri, keinginan untuk menyelesaikan tantangan, serta keterlibatan dalam kegiatan kelompok mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Dengan meningkatnya motivasi, peserta didik menjadi lebih fokus, tekun, dan antusias dalam memahami materi, sehingga berdampak langsung pada hasil belajar mereka. Efektivitas KOKAMI juga dapat dijelaskan melalui teori permainan dalam pembelajaran (game-based learning). Pendekatan ini merupakan suatu kegiatan yang dapat dimainkan oleh peserta didik sebagai hiburan namun dapat juga berperan sebagai media edukasi, meningkatkan motivasi belajar siswa (The dkk., 2022). KOKAMI menghadirkan pembelajaran dalam format permainan edukatif yang menstimulus keterlibatan kognitif dan emosional siswa. Suasana kompetitif yang sehat serta kolaborasi dalam kelompok turut menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga keterampilan sosial dan berpikir kritis peserta didik. Dengan mengaitkan hasil penelitian ini pada tiga teori di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas media KOKAMI tidak hanya ditunjukkan melalui data kuantitatif, tetapi juga didukung secara teoritis. KOKAMI menjadi

media yang mampu mengintegrasikan pembelajaran aktif, meningkatkan motivasi, dan menghadirkan suasana belajar yang inovatif dan menyenangkan melalui pendekatan permainan.

Hasil penelitian ini searah dengan studi Siahaan dkk. (2023) yang berjudul “Pengaruh Media KOKAMI Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas XI Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia”, bahwa dalam penelitian ini menunjukkan nilai sebesar Sig. (2-tailed) < 0,05 yaitu 0,003 dengan hasil penelitian yaitu terdapat pengaruh media KOKAMI terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS pada peserta didik kelas V SDN 2 Beleka Tahun Pelajaran 2020/2021. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penelitian Siahaan dkk. (2023) sama-sama memiliki pengaruh dengan penelitian yang peneliti teliti. Penelitian lainnya yang juga searah dengan penelitian yang peneliti teliti yaitu penelitian Hardiyanti dan Mujazi (2024) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media KOKAMI Terhadap Aktivitas Belajar Peserta didik Kelas V Pada Madrasah Ibtidaiyah Miftah Assa’adah”, bahwa dalam penelitian ini, diperoleh nilai 3,250 (thitung) > 2,032 (ttabel) yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, di mana dimaksudkan bahwa ada dampak positif antara pemakaian media KOKAMI bersamaan dengan kegiatan belajar peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian Hardiyanti dan Mujazi (2024) sama-sama menunjukkan adanya pengaruh dari media KOKAMI dengan penelitian yang peneliti teliti. Selain penelitian itu, penelitian Choirunnisa dan Sundi (2024) yang berjudul “Penerapan Media Kokami (Kotak Kartu Misteri) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pembelajaran IPA Kelas III UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan”., yang memberikan informasi mengenai hasil penelitiannya, bahwa media Kokami (Kotak Kartu Misteri) bisa meningkatkan nilai siswa dengan nilai siswa pada tahap 1 senilai 80% dengan skor mean senilai 78 kemudian bertambah pada tahap 2 senilai 91% dengan skor mean senilai 85. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian Choirunnisa dan Sundi (2024) sama-sama menunjukkan adanya peningkatan dengan penggunaan media KOKAMI dengan penelitian yang peneliti teliti.

Dari pembahasan peneliti di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media KOKAMI efektif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dalam proses pembelajaran menggunakan media KOKAMI peserta didik menjadi sangat aktif, partisipasinya tinggi, fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan memiliki semangat yang membara. Penelitian ini menunjukkan bahwa media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV pada materi Kekayaan Budaya Indonesia di SD Negeri 2 Kawan Bangli. Hasil uji hipotesis menggunakan independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05), dengan selisih rata-rata nilai sebesar 13,4 poin antara kelas eksperimen yang menggunakan media KOKAMI dan kelas kontrol yang menggunakan media PowerPoint. Hal ini menandakan bahwa peserta didik yang belajar dengan menggunakan media KOKAMI memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi. Secara teoritis, efektivitas KOKAMI dapat dijelaskan melalui tiga pendekatan teori belajar, yaitu teori konstruktivisme, teori motivasi belajar, dan teori pembelajaran berbasis permainan. Dari perspektif konstruktivisme, KOKAMI mendorong keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, seperti menjawab pertanyaan, mengamati gambar, dan berdiskusi. Sementara itu, teori motivasi belajar menunjukkan bahwa KOKAMI mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui suasana belajar yang menyenangkan, penuh tantangan, dan interaktif. Selain itu, melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan, KOKAMI memanfaatkan elemen-elemen seperti aturan main, tantangan, dan kolaborasi, yang membuat proses belajar lebih menarik dan bermakna. Temuan ini diperkuat oleh hasil-hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa

KOKAMI efektif dalam meningkatkan hasil belajar di berbagai jenjang dan mata pelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media KOKAMI tidak hanya efektif secara empiris dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga didukung secara teoritis sebagai media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV pada materi Kekayaan Budaya Indonesia di SD Negeri 2 Kawan Bangli. Hal ini didasarkan pada hasil perhitungan statistik yang mendukung, yaitu hasil post-test peserta didik di kelas kontrol memperoleh rata-rata 73,6, sedangkan hasil post-test kelas eksperimen memperoleh rata-rata 87. Setelah melalui beberapa uji, diperoleh dari uji independen sample t-test nilai sig.2 tailed sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan “adanya pengaruh yang signifikan antara Media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV pada materi Kekayaan Budaya Indonesia di SD Negeri 2 Kawan Bangli” diterima berdasarkan hasil uji sample t-test. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh media KOKAMI terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV pada materi Kekayaan Budaya Indonesia di SD Negeri 2 Kawan Bangli.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Adawiyah, T. A., Harso, A., & Nassar, A. (2020). Hasil Belajar IPA Berdasarkan Gaya Belajar Siswa. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.31539/spej.v4i1.1636>
- Agustina, I. M., dkk. (2023). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Aspek Berkhebinekaan Global Pada Pelajaran Ipas Materi Kekayaan Budaya Indonesia Di Kelas Iv Sdn Peterongan. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4795–4803. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1121>
- Akbar, M. A., dkk. (2024). Pengembangan Media Kokami (Kotak Kartu Misteri) Berbasis Qr Code Pada Pembelajaran Tematik Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 621–628.
- Alfianti, E., & Kartikasari, W. (2023). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran SBDP Siswa Kelas V SD Inpres 3/77 Data Kecamatan Mare Kabupaten Bone. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 1(2), 127–134. <https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v1i2.19>
- Amir, A. (2020). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Eksakta*, 2(1), 34–40. <https://doi.org/10.35905/jmlipare.v1i1.3259>
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan (Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan)*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Annita, S., dkk. (2023). *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*. Jayapura: CV. Angkasa Pelangi.
- Ariyani, Y. D., dkk. (2023). *Panduan Proyek Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD pada Kurikulum Merdeka (disertai lembar kerja peserta didik)*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Azis, R. M., Fauzi, R. A., & Rukmana, A. (2024). Upaya Meningkatkan Sikap Cinta Tanah Air Melalui Permainan Tradisional Egrang. *Jurnal Porkes*, 7(2), 662–672. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7i2.25862>
- 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. *Fakultas Ilmu Pendidikan*, 1(2), 919–928.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468–470.
- Erfan, M., dkk. (2020). Analisis Kualitas Soal Kemampuan Membedakan Rangkaian Seri dan Pararel Melalui Teori Tes Klasik dan Model Rasch. *Indonesian Journal of Educational*

- Research and Review, 3(1), 11–19.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJERR/article/view/24080/pdf>
- 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://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.123>
- Firdaus, Z. A., Hadi, F. R., & R, F. D. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas iv sd mata pelajaran ipas materi bagian tubuh tumbuhan menggunakan media papan tumbuhan. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11), 1–18.
- Fitri, Amalia, dkk. (2023). Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Fitri, Anisa, dkk. (2023). Dasar-dasar Statistika untuk Penelitian. Yayasan Kita Menulis.
- Fitri, Y. widia., Ifrianti, S., & Fiteriani, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Media Kokami terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 167–175. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1952>
- Fitriani, N. (2021). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, Dan Efektivitas Pengecoh Soal Pelatihan Kewaspadaan Kegawatdaruratan Maternal Dan Neonatal. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 199–205. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v12i2.4956>
- Hajaroh, S., & Raehanah. (2021). Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik). Mataram: Sanabil.
- Haniel, S. T. C., & Yusuf. (2024). Pemanfaatan Media Word Wall Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Bidang Studi Matematika SDN 18 Gunug Agung. *Jurnal Strategi Pembelajaran*, 1(1), 37–47.
- Hardani., dkk. (2020). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Hardiyanti, R. P., & Mujazi. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Kokami Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas V Pada Madrasah Ibtidaiyah Miftah Assa’adah. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 812–821.
- Hartanto, D., & Yuliani, S. (2019). Statistik riset pendidikan. Pekanbaru: Cv. Cahaya Firdaus.
- Hartono. (2019). Metodologi Penelitian. Pekanbaru: Zanafa.
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). Metode Penelitian. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Inanna, Rahmatullah, & Hasan, M. (2021). Evaluasi Pembelajaran: Teori dan Praktek. Makasar: Tahta Media Group.
- Islami, D. (2024). Toleransi Beragama dalam Cara Pandang Pancasila. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 232–236. <https://doi.org/10.24114/ph.v9i1.58145>
- Isnawan, M. G. (2020). Kuasi-Eksperimen. Lombok Tengah: Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Kania, N., dkk. (2023). Evaluasi Pendidikan (Sebuah Tinjauan Kritis). Jawa Barat: CV. Edupedia Publisher.
- Kasim, N. A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Tihink Pair Share pada Siswa Kelas VIII SMPN 3 Sungguminasa.
- Lolon, M., Sakdiyah, S. H., & Yulianti. (2024). Peran Guru dalam Membangun Karakter Siswa Peduli Lingkungan Melalui Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Bandung Rejosari 1. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(11), 550–560.
- Magdalena, I., dkk. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 150–165. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Malay, M. N. (2022). Belajar Mudah & Praktis (Analisis Data dengan SPSS dan JASP). CV. Madani Jaya. Bandar Lampung: CV. Madani Jaya.
- Mawardah, D. A., & Rukmi, A. S. (2024). Pengembangan Media Kotak Kartu Misteri (Kokami) Untuk Keterampilan Menulis Puisi Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPGSD*, 12(5), 775–785.
- Mirawati, Sulfasyah, & Rahmawati. (2022). Validitas Buku Saku Digital Muatan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Lima Sekolah Dasar berbantuan Aplikasi Android. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 6(2), 253–262. <https://doi.org/10.20961/jdc.v6i2.62650>

- Mu'minah, N., & Purmadi, A. (2022). Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Dan Kartu Misteri) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 104–110. <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5122>
- Muhfizar, dkk. (2021). *Pengantar Manajemen (Teori dan Konsep)*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Nadhifah, Y., dkk. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Pagarra, H., dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pasaribu, B., dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi dan Bisnis*. Tangerang: Media Edu Pustaka.
- Rahim, R., dkk. (2021). *Metodologi Penelitian (Teori dan Praktik)*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, 2(8), 289–302.
- Ridhahani. (2020). *Metodologi Penelitian Dasar Bagi Mahasiswa dan Peneliti Pemula*. Banjarmasin: Pascasarjana Universitas Islam Negeri Antasari.
- Rodliyah, I. (2021). *Pengantar Dasar Statistika Dilengkapi Analisis Dengan Bantuan Software SPSS*. Jombang: LPPM Unhasy Tebuireng Jombang.
- Rohmatin, L., Sujiran, & Puspananda, D. R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(2), 134–146. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i02.1796>
- Rukminingsih., Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas)*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Saputra, W., & Muqowim. (2024). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran SKI: Studi Kasus pada Madrasah Aliyah di Kota Pekanbaru. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 4048–4056. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7143>
- Setyawan, D. A. (2021a). *Hipotesis Dan Variabel Penelitian*. Surakarta: Tahta Media Group.
- Setyawan, D. A. (2021b). *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Uji Homogenitas Data dengan SPSS*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Setyawan, D. A., dkk. (2021). *Buku Ajar Statistika*. Jawa Barat: Penerbit Adab.
- Siahaan, V. L., dkk. (2023). Pengaruh Media KOKAMI Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia. *Tut Wuri Handayani : Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 41–51. <https://doi.org/10.59086/jkip.v2i1.274>
- Siregar Aisyah, N., Harahap Royani, N., & Harahap Sari, H. (2023). Hubungan Antara Pretest dan Posttest dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Di MTS Alwashliyah Pantai Cirebon. *Eduonomika*, 07(01), 2–3.
- Siwi, F., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Kognitif Dalam Materi Persamaan Garis Lurus Menggunakan Video Di Era 4.0. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 7–10. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i1.251>
- Suhelayanti, Z, S., dkk. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Sultonurohmah, N. (2024). Peran Media Pembelajaran dan Permainan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(2), 107–116. <https://doi.org/10.37680/basic.v3i2.4632>
- The, R., Kurniawan, D., & Firdaus, M. (2022). Penerapan Teori Game Dalam Perancangan “ Belajar Budaya Nusantara Indonesia ” Yang Edukatif Untuk Anak -Anak Richard The Pendahuluan. *Jurnal DKV Adiwarna*, 11(1), 1–9.
- Ulfah, A. K., dkk. (2022). *Ragam Analisis Data Penelitian (Sastra, Riset dan Pengembangan)*. Pamekasan: IAIN Madura Press.
- Ulumuddin, I., dkk. (2019). *Pemanfaatan Penilaian Hasil Belajar Dalam Meningkatkan Mutu pembelajaran*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Widodo, S., dkk. (2023). Buku Ajar Metode Penelitian. Pangkal Pinang: Cv Science Techno Direct.
- Widyastuti, S. R. (2022). Bahan Ajar Statistika Inferensial (Jilid 1). Cirebon: UNU Cirebon Press.
- Wirda, Y., dkk. (2020). Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>
- Yuliani, D. (2020). Penggunaan Media Permainan Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Journal of Elementary Education*, 03(02), 33–38.
- Zulfikar, R., dkk. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif Teori, Metode dan Praktik. Bandung: Widina Media Utama.