

SKRIPSI
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MELALUI
PERMAINAN KOTAK KARTU MISTERIUS
(KOKAMI) PADA MATA PELAJARAN IPA
KELAS III SD NEGERI 2 BUMIHARJO
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Disusun Oleh:

MIFTAKHUL MUNAWAROH
NPM. 14120325



JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1441 H/2019M

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MELALUI PERMAINAN
KOTAK KARTU MISTERIUS (KOKAMI) PADA MATA
PELAJARAN IPA KELAS III SD NEGERI 2 BUMIHARJO TAHUN
PELAJARAN 2019/2020

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Akhir Dan Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Serjanah Pendidikan (S.Pd)

Disusun Oleh:

MIFTAKHUL MUNAWAROH
NPM. 14120325

Pembimbing I : Nurul Afifah, M.Pd.I.
Pembimbing II : Muhammad Ali, M.Pd.I.

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1441 H/2019M

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MELALUI PERMAINAN KOTAK KARTU MISTERIUS (KOKAMI) PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS III SD NEGERI 2 BUMIHARJO TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Nama : Miftakhul Munawaroh
NPM : 14120325
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro

Pembimbing I

Metro, Desember 2019
Pembimbing II



Nurul Afifah, M.Pd.I.
NIP. 19781222 201101 2 007



Muhammad Ali, M.Pd.I.
NIP. 19780314 200710 1 00



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.idE-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : **Pengajuan Munaqosyah**

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro

Assalamualaikum. Wr. Wb

Setelah membaca dan mengadakan bimbingan serta perbaikan seperlunya maka skripsi yang disusun oleh:

Nama : Miftakhul Munawaroh
NPM : 14120325
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MELALUI PERMAINAN KOTAK KARTU MISTERIUS (KOKAMI) PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS III SD NEGERI 2 BUMIHARJO TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Sudah dapat kami setujui dan dapat diajukan untuk dimunaqosyahkan. Demikian harapan kami dan atas perhatiannya, kami ucapkan terimakasih.

Wassalammu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Nurul Afifah, M.Pd.I.
NIP. 19781222 201101 2 007

Metro, Desember 2019
Pembimbing II

Muhammad Ali, M.Pd.I.
NIP. 19780314 200710 1 003

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI

Nurul Afifah, M.Pd.I.
NIP. 19781222 201101 2 007



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN

No: B-0041/11-28-1/D/PP.00-9/01/2020

Skripsi dengan, PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI PERMAINAN KOTAK KARTU MISTERIUS (KOKAMI) PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS III SD NEGERI 2 BUMIHARJO TAHUN PELAJARAN 2019/2020, disusun oleh: MIFTAKHUL MUNAWAROH, NPM 14120325, Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah telah diujikan dalam Ujian Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/ tanggal: Senin / 30 Desember 2019.

TIM PENGUJI:

Ketua/Moderator : Nurul Afifah, M. Pd. I

Penguji I : Dra. Isti Fatonah, MA

Penguji II : Muhammad Ali, M. Pd.I

Sekretaris : Asih Fitriana Dewi, M. Pd



Mengetahui,
Dekan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Akla, M.Pd

NIP. 19621008 200003 2 005

ABSTRAK

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MELALUI PERMAINAN KOTAK KARTU MISTERIUS (KOKAMI) PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS III SD NEGERI 2 BUMIHARJO TAHUN PELAJARAN 2019/2020 OLEH:

MIFTAKHUL MUNAWAROH

Pada pembelajaran di kelas tidak terlepas dari beberapa masalah yang muncul salah satu masalah yang muncul adalah rendahnya hasil belajar siswa. Sebagai contoh, pada mata pelajaran IPA di kelas III SD Negeri 2 Bumiharjo yang di temukan sebesar 56,25% tidak tuntas, ini di pengaruhi oleh beberapa faktor, Dari aspek afektif dikatakan siswa masih pasif dalam menanggapi materi yang disampaikan oleh guru. Kemudian pada aspek psikomotor siswa kurang minat dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan kurang maksimalnya siswa dalam unjuk kerja, kurang konsentrasi dan kurang memperhatikan penjelasan guru, sehingga siswa yang menganggap pembelajaran IPA adalah pelajaran yang sulit. oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan menggunakan kotak kartu misterius (Kokami).

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis melakukan “meningkatkan hasil belajar melalui permainan kotak kartu misterius (kokami) pada mata pelajaran IPA kelas III SD Negeri 2 Bumiharjo tahun pelajaran 2019/2020”, sebanyak 32 siswa pada materi penggolongan makhluk hidup dengan permainan kotak kartu misterius (Kokami). Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan melakukan proses pembelajaran 2 siklus dengan 4 kali pertemuan. Setiap siklus mempunyai tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian dengan menggunakan kotak kartu misterius (Kokami) menunjukan kegiatan pembelajaran pada siklus I sebesar 54,8% yang kemudian mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 92,3%. sedangkan untuk hasil belajar siklus I 53,13% yang kemudian mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 81,25%, hasil ini menegaskan bahwa dengan permainan kotak kartu misterius (Kokami) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III SD Negeri 2 Bumiharjo Tahun Pelajaran 2019/2020.

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Miftakhul Munawaroh

NPM : 14120325

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, November 2019

Yang menyatakan



Miftakhul Munawaroh
14120325

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٥) إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٦) فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ (٧)
وَأِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ (٨)

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhan-mulah hendaklah kamu berharap. (QS. Al-Insyirah: 5-8)¹

¹ Al-Qur'an surah Al-Insyirah ayat 5-8

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah hirobbil'amin saya ucapkan karena atas nikmat sehat dan perlindungan Allah SWT sehingga penelitian dan penulisan skripsi ini berjalan dengan lancar, hasil penelitian ini kupersembahkan kepada:

1. Ibu ku tersayang Umi Sya'diyah dan ayah ku tercinta Jumiran yang dengan penuh kasih sayangnya telah mendidik, membimbing, membina, memberikan dorongan baik berupa moril maupun materil dan senantiasa mendo'akan dan menantikan keberhasilan dengan penuh kesabaran.
2. Teman-temanku Elsa Nopica, Fanny Faradipa, dan Siti Isnaini yang senantiasa mendo'akan dan men *support* ku selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi hingga menyelesaikan tugas akhirku.
3. Almamater Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, yang telah mendidik dan membinaku.

KATA PENGANTAR

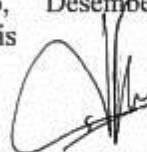
Alhamdulillah *robbil 'alamin* penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas taufik hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Tarbiyah IAIN Metro guna memperoleh gelar S. Pd.

Penulisan mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberi bantuan dan bimbingan kepada penulis, terimakasih penulis haturkan kepada Prof. Dr.Enizar, M.Ag selaku Rektor IAIN Metro, Dr. Akla, M.Pd selaku Ketua Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan IAIN Metro, Nurul Afifah, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus pembimbing I dan Muhammad Ali, M.Pd. I. selaku pembimbing II yang telah memberikan motivasi dan bimbingannya dalam menyelesaikan penelitian, Bapak dan Ibu Dosen/Karyawan IAIN Metro yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan sarana prasarana selama penulis menempuh pendidikan di IAIN Metro, Dra. Sri Rahayu selaku Kepala SD Negeri 2 Bumiharjo, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, Suhadi, S.Pd selaku Wali Kelas sekaligus guru mata pelajaran IPA kelas III SD Negeri 2 Bumiharjo yang telah membantu untuk melakukan penelitian.

Saran demi perbaikan skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan kelapangan dada. Dan akhirnya semoga penelitian yang akan dilakukan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Metro, Desember 2019
Penulis



MIFTAKHUL MUNAWAROH
NPM. 14120325

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ORISINALITAS PENELITIAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
F. Penelitian yang Relevan.....	7

BAB II LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar	10
1. Pengertian Hasil Belajar	10
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	11
3. Indikator Keberhasilan dalam Belajar	15
B. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	19
1. Pengertian IPA.....	19
2. Hakekat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.....	21
3. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.....	22

4. Karakteristik Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	23
5. Materi IPA Makhluk Hidup.....	24
C. Media Permainan Kotak Kartu Misterius	
(Kokami).....	32
1. Pengertian Media.....	32
2. Manfaat Media.....	34
3. Media Permainan Kotak Kartu Misterius (Kokami).....	35
4. Kelebihan dan kelemahan media permainan Kotak Kartu Misterius (Kokami).....	38
5. Langkah-langkah Media Permainan Kotak Kartu Misterius (Kokami) dalam Pembelajaran IPA.....	39
6. Kerangka Berfikir	41
7. Hipotesis Tindakan	42

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Devinisi Operasional Variabel.....	43
1. Variabel Bebas (<i>Independent Variabel</i>)	43
2. Variabel Terikat (<i>Dependent Variabel</i>).....	44
B. <i>Setting</i> Lokasi	45
C. Subjek Penelitian	45
D. Prosedur Penelitian	45
1. Siklus I.....	46
2. Siklus II.....	50
E. Teknik Pengumpulan Data.....	50
1. Tes.....	50
2. Observasi	50
3. Dokumentasi	51
F. Instrumen Penelitian	51
1. Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	52
2. Observasi	55
G. Teknik Analisis Data	58

H. Indikator Keberhasilan.....	59
--------------------------------	----

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	60
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	60
a. Identitas SD Negeri 2 Bumiharjo.....	60
b. Data Siswa SD Negeri 2 Bumiharjo	61
c. Data Guru SD Negeri 2 Bumiharjo.....	61
d. Visi , Misi dan Tujuan SD Negeri 2 Bumiharjo	62
e. Struktur Organisasi SD Negeri 2 Bumiharjo	64
f. Denah Lokasi SD Negeri 2 Bumiharjo	65
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	66
a. Kondisi Awal	66
b. Pelaksanaan Siklus I	66
c. Pelaksanaan Siklus II.....	76
B. Pembahasan	84
1. Aktivitas Kegiatan Pembelajaran.....	84
2. Analisis Hasil Penelitian.....	89

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	91
B. Saran	91

DAFTAR PUSTAKA	93
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	95
--------------------------------	-----------

RIWAYAT HIDUP	146
----------------------------	------------

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa pada Ulangan Tengah Semester Ganjil	3
2. Tabel 2.1 Jenis dan Indikator Hasil Belajar	16
3. Tabel 3.1 Kisi-kisi Soal Siklus 1	52
4. Tabel 3.2 Kisi-kisi Soal Siklus 2.....	53
5. Tabel 3.3 Lembar Observasi Guru Terhadap Kegiatan Pembelajaran Melalui Permainan Kokami	55
6. Tabel 3.4 Lembar Observasi Siswa Terhadap Kegiatan Pembelajaran Melalui Permainan Kokami	57
7. Tabel 4.1 Data Siswa SD Negeri 2 Bumiharjo	61
8. Tabel 4.2 Data Guru SD Negeri 2 Bumiharjo.....	61
9. Tabel 4.3 Data Kesimpulan Kegiatan Pembelajaran dengan Permainan Kotak Kartu Misterius (Kokami) Siklus I.....	74
10. Tabel 4.4 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I.....	75
11. Tabel 4.5 Data Kesimpulan Kegiatan Pembelajaran dengan Permainan Kotak Kartu Misterius (Kokami) Siklus II.....	82
12. Tabel 4.6 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II	83
13. Tabel 4.7 Perbandingan Aktivitas Pendidik Siklus I dan Siklus II.....	85
14. Tabel 4.8 Rata-rata Kegiatan Pembelajaran Peserta Didik Menggunakan Kotak Kartu Misterius (Kokami) Pada Siklus I dan Siklus II.....	86
15. Tabel 4.9 Rata-Rata Hasil Belajar Peserta didik Siklus I dan Siklus II	89

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Skema Kerangka Berfikir.....	42
2. Gambar 3.1 Model Penelitian Tindak Kelas	46
3. Gambar 4.1 Struktur Organisasi SD Negeri 2 Bumiharjo.....	64
4. Gambar 4.2 Denah sd Negeri 2 Bumiharjo.....	65
5. Gambar 4.3 Guru memberikan motivasi.....	70
6. Gambar 4.4 Siswa mempresentasikan hasil diskusi.....	72
7. Gambar 4.5 Guru bersama siswa menyimpulkan materi	72
8. Gambar 4.6 Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.....	80
9. Gambar 4.7 Ketua kelompok mengambil amplop dari kotak kartu misterius (Kokami)	81
10. Gambar 4.8 Siswa mengerjakan soal <i>posttest</i>	81
11. Gambar 4.9 Peningkatan Rata-rata Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	86
12. Gambar 4.10 Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	89

DAFTAR LAMPIRAN

1. Silabus	96
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	101
3. Kisi-kisi Soal Siklus I dan II	109
4. Lembar Observasi Guru	115
5. Lembar Observasi Siswa	119
6. Lembar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siklus I dan II.....	123
7. Surat Izin Prasurve	127
8. Surat Balasan Izin Prasurve	128
9. Surat Izin Research	129
10. Surat Balasan Izin Research	131
11. Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi	132
12. Foto Kegiatan Pembelajaran	142

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di sekolah dasar. Beberapa alasan pentingnya pelajaran IPA yaitu berguna bagi kehidupan dan pekerjaan anak dikemudian hari, melatih anak berfikir kritis, dan mempunyai nilai-nilai pendidikan yang dapat membentuk pribadi anak secara keseluruhan. Sesuai dengan nama mata pelajarannya yaitu (IPA) Ilmu Pengetahuan Alam maka materi yang dibahas adalah tentang penggolongan makhluk hidup dan sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

Mengingat pentingnya mata pelajaran IPA dalam pendidikan formal tersebut, maka perlu dukungan yang kuat baik dari guru, lingkungan, dan peserta didik. Peserta didik menganggap bahwa konsep IPA merupakan konsep yang sulit. Oleh sebab itu, strategi yang tepat sangat diperlukan untuk mengoptimalkan potensi-potensi peserta didik dalam mempelajari dan pencapaian kompetensi mata pelajaran IPA.

Peneliti melakukan prasarvei di SDN 2 Bumiharjo sebanyak dua kali. Prasarvei pertama pada hari Senin, 22 Juli 2019 peneliti melakukan prasarvei melalui observasi kelas. Hasil observasi kelas tersebut antara lain, suasana

kelas yang tidak kondusif, siswa mengobrol dengan teman sebangku bahkan berjalan-jalan saat proses pembelajaran, guru menerangkan pelajaran dengan berceramah dan memberikan penugasan, dan antusias siswa rendah dalam belajar.

Prasurvei kedua dilakukan pada hari Selasa, 23 Januari 2019 peneliti melakukan wawancara terhadap guru yaitu bapak Suhadi atau biasa dipanggil pak Adi selaku guru mata pelajaran IPA dan siswa yang bernama Alfiatul Munawaroh, kemudian melakukan dokumentasi dengan pengumpulan data berupa, nilai hasil Ulangan Semester Ganjil, jadwal pelajaran, silabus dan RPP. Hasil wawancara terhadap guru tersebut adalah, guru menganggap bahwa siswanya sulit untuk diatur, sebanyak 18 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu dari rentan 28-60 pada Ulangan Semester Ganjil sedangkan, KKM mata pelajaran IPA adalah 62 dan beliau juga mengatakan masih menggunakan metode tradisional namun beliau juga menyadari akan pentingnya menggunakan metode yang lebih inovatif atau media-media yang lebih bervariasi.¹ Dan hasil wawancara terhadap beberapa siswa salah satunya yang bernama Alfiatul Munawaroh adalah, menurut Alfi mata pelajaran IPA adalah salah satu mata pelajaran yang sulit, guru mengajar dengan menggunakan metode tradisional dan penugasan, ia juga merasa kesulitan

¹Wawancara, Suhadi, guru kelas III, SDN 2 Bumiharjo, tanggal 19 Januari 2019.

dalam mengerjakan tugas atau soal, dan semua ungkapan yang diutarakan oleh Alfi dibenarkan teman-teman sekelasnya.²

Hasil dari prasurvei tersebut ditemukan masalah dalam proses pembelajaran IPA, sehingga mempengaruhi hasil belajar. Dari aspek kognitif terlihat hasil belajar mata pelajaran IPA masih rendah, hal ini dibuktikan dari hasil UlanganTengah Semester Ganjil yang sebagian siswanya belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Batas nilai KKM IPA adalah 62, namun sebanyak 18 siswa (56,25%) belum tuntas dalam hasil belajar, dari jumlah total 32 siswa. Dari aspek afektif dikatakan siswa masih pasif dalam menanggapi materi yang disampaikan oleh guru. Kemudian pada aspek psikomotor siswa kurang minat dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan kurang maksimalnya siswa dalam unjuk kerja.

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa pada Ulangan Tengah Semester Ganjil

No	Nama Siswa	Nilai	No	Nama Siswa	Nilai
1	AA	76	17	FA	48
2	AM	60	18	FG	44
3	AL	96	19	IW	100
4	AO	68	20	IN	56
5	AT	56	21	INA	72
6	AN	56	22	MH	84
7	ATS	80	23	MAP	44
8	BP	80	24	MF	56
9	DA	48	25	ML	56
10	DR	52	26	RR	52
11	DF	68	27	RA	92

² Wawancara, Alfiatul Munawaroh, siswa kelas II, SDN 2 Bumiharjo, tanggal 12 Mei 2018.

12	DAF	52	28	RRZ	52
13	DAR	76	29	RN	84
14	DR	52	30	PM	28
15	EF	52	31	SD	92
16	EA	56	32	SS	88

Permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya hasil belajar tersebut harus segera di atasi, salah satu caranya adalah melalui pembelajaran yang inovatif sehingga akan menimbulkan suasana partisipatif dan menyenangkan dengan menggunakan permainan kotak kartu misterius (kokami) sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Kotak kartu misterius (Kokami) merupakan media yang dikombinasikan dengan permainan. Penerapannya melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya pasif maupun yang aktif. Gabungan antara media dan permainan ini mampu secara signifikan memberikan motivasi dan menarik siswa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran. Permainan ini pun mampu merangsang daya fikir yang inovatif, kreatif, dan kritis siswa, sehingga mereka mampu memahami pesan-pesan yang diberikan. Respon-respon positif yang timbul secara komunikatif merupakan hasil dari permainan yang dirancang secara menarik dan sistematis.³

Kotak kartu misterius (Kokami) sangat cocok untuk diterapkan kepada peserta didik sekolah dasar yang berada pada usia anak-anak atau usia bermain, dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA terhadap peserta didik.

³Yuli Rusiana, "Penggunaan Media Kokami pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember" dalam Pancaran Artikel, (Jember: Guru IPA SDN Darungan 01 Tanggul Jember dan Penerbit Jurnal.Unej.co.id), Vol. 3 No. 4, diakses tanggal 2 April 2018, h. 186.

Berdasarkan permasalahan rendahnya hasil belajar siswa karena faktor cara mengajar yang kurang menarik perhatian siswa dan membuat siswa semakin kesulitan dalam memahami materi, maka peneliti akan menggunakan permainan kotak kartu misterius (Kokami), yaitu permainan yang menjadikan siswa lebih semangat dalam belajar serta mampu merangsang daya fikir yang inovatif, kreatif, dan kritis sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA melalui penelitian berjudul: “Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Permainan Kotak Kartu Misterius (Kokami) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas III SDN 2 Bumiharjo Tahun Pelajaran 2019/2020.”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang terjadi di SDN 2 Bumiharjo dapat dirinci sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa
2. Siswa kesulitan memahami materi
3. Siswa kesulitan dalam mengerjakan tugas atau soal
4. Metode yang digunakan dalam penyampaian materi kurang bervariasi
5. Kurangnya penggunaan media
6. Rendahnya hasil belajar siswa kelas III SDN 2 Bumiharjo pada mata pelajaran IPA terlihat dari nilai hasil Ulangan Semester Ganjil.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka permasalahan dalam penelitian ini akan dibatasi supaya penulisan skripsi menjadi lebih terarah dan mencapai tujuan yang tepat. Penelitian ini dibatasi pada meningkatkan hasil belajar siswa dengan permainan kotak kartu misterius (Kokami) pada penggolongan makhluk hidup, mata pelajaran IPA kelas III A SDN 2 Bumiharjo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “apakah permainan kotak kartu misterius (Kokami) dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas III SDN 2 Bumiharjo tahun pelajaran 2019/2020?”

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, dan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah untuk “mengetahui peningkatan hasil belajar melalui permainan kotak kartu misterius (Kokami) pada mata pelajaran IPA kelas III SDN 2 Bumiharjo tahun pelajaran 2019/2020”.

2. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

a. Siswa

Penggunaan permainan kokami pada mata pelajaran IPA diharapkan menjadikan siswa antusias dalam belajar dan memperbaiki kinerja siswa di sekolah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

b. Guru

- 1) Guru dapat berkembang dan meningkatkan kinarjanya secara professional;
- 2) Guru mendapat kesempatan untuk berperan aktif dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri;
- 3) Akan membuat guru lebih percaya diri.

c. Sekolah

- 1) Meningkatkan mutu, isi, masukan, proses, dan hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah;
- 2) Membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya dalam mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan di dalam dan luar kelas;
- 3) Memberi nilai tambah (*value added*) yang positif bagi sekolah.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang serupa dengan penelitian yang akan dilakukan ini pernah dilakukan oleh: Yuli Rusiana, guru mata pelajaran IPA SDN Darungan 01 kecamatan Tanggul, kabupaten Jember, dalam penelitiannya dengan judul “Penggunaan Media Kokami pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan

Hasil Belajar Siswa Kelas V A SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember”

Penelitian tersebut dilakukan dalam dua siklus. Penelitian yang dilakukan oleh Yuli Rusiana menunjukkan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan baik. Hal itu dibuktikan dengan data presentase ketuntasan siswa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan meningkat dari 57,89% menjadi 92,10% setelah menggunakan kotak kartu misterius (Kokami) dalam pembelajaran.⁴

Penelitian lain dilakukan oleh Neneng Paisah bersama dengan dua temannya yaitu guru SMP Negeri 25 Purwosari. Dalam penelitiannya dengan judul “Penerapan Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 25 Purwosari”

Penelitian tersebut juga dilakukan dalam dua siklus. Penelitian yang dilakukan oleh Neneng Paisah menunjukkan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan baik pula. Hal itu dibuktikan dengan data presentase ketuntasan siswa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan meningkat dari

⁴Yuli Rusiana, “*Penggunaan Media Kokami pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember*” dalam Pancaran Artikel, (Jember: Guru IPA SDN Darungan 01 Tanggul Jember dan Penerbit Jurnal.Unej.co.id), No. 4/November 2014

15,63% sebelum menggunakan kotak kartu misterius (Kokami) menjadi 40,63% pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 71,88% pada siklus II.⁵

Persamaan dari kedua penelitian tersebut dengan penelitian yang akan penulis laksanakan adalah pada variabel bebas, yaitu menggunakan kotak kartu misterius (Kokami).

Perbedaan penelitian yang akan dilaksanakan dengan penelitian sebelumnya yaitu, jika penelitian yang akan dilaksanakan hanya menggunakan permainan kotak kartu misterius (Kokami) tanpa ada perantara metode lain dan variabel terikatnya berpusat pada hasil belajar. Sedangkan penelitian yang sebelumnya telah dilaksanakan oleh Yuli Rusiana dan Neneng Paisah adalah terdapat penambahan metode lain yaitu dengan metode TTS *Problem Solving* dan menggunakan keterampilan berfikir kritis sebagai variabel terikatnya.

⁵Neneng Paisah, dkk, *Penerapan Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo*, (Purworejo: <http://download.portalgaruda.org>), Radiasi, Vol.3 No.1, diakses tanggal 2 April 2018.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dibagi menjadi lima macam, tiga diantaranya bersifat kognitif, bersifat afektif, dan bersifat psikomotorik.⁶

Hasil belajar dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran, dan dampak pengiringan. Dampak pengejaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor, angka dalam ijazah, atau kemampuan meloncat setelah latihan, dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.⁷

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan lebih. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.⁸

Selanjutnya menurut Veithzal Rivai, hasil belajar adalah:

⁶Ratna Wilis Dahar, *Teori-teori Belajar & Pembelajaran*, (Jakarta: Erlangga, 2011), h. 118.

⁷Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 3-5

⁸Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta:Pustaka Belajar, 2010), h. 42.

Proses penentuan tingkat kecakapan penguasaan belajar seseorang dengan cara membandingkan dengan norma tertentu dengan system penilaian yang disepakati. Rivai juga mengatakan, hasil belajar juga dikaitkan dengan terjadinya perubahan kepandaian, kecakapan atau kemampuan seseorang di mana proses kepandaian itu terjadi tahap demi tahap. Jika seseorang mengalami perubahan baik dari segi kepandaian, kecakapan atau kemampuannya kepada arah yang lebih baik dari sebelumnya, maka orang tersebut telah mendapatkan hasil belajar.⁹

Teori hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar merupakan hasil maksimum yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan atau peningkatan sikap, kebiasaan, pengetahuan, keuletan, ketabahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara global faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

- a. Faktor internal yang meliputi dua aspek, yaitu; aspek fisiologis dan aspek psikologis, yang terdiri dari lima faktor, yaitu:
 - 1) Intelegensi siswa
 - 2) Sikap siswa
 - 3) Bakat siswa

⁹Veithzal Rivai, "Prestasi Hasil Belajar Peserta Program MM untuk Mata Kuliah *Managemen Keuangan*", (Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan No. 038 tahun ke-8 September 2002), h. 728.

- 4) Minat siswa
- 5) Motivasi siswa
- b. Faktor eksternal yang terdiri atas dua macam, yaitu:
 - 1) Lingkungan sosial
 - 2) Lingkungan non sosial (sarana dan prasarana), termasuk di dalamnya media pembelajaran
- c. Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran.¹⁰

Berhasil atau setidaknya perubahan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yang dibedakan menjadi dua golongan sebagai berikut.

- a. Faktor yang ada pada diri organisme tersebut yang disebut faktor individual, yaitu:
 - 1) Faktor kematangan dan pertumbuhan

Faktor ini berhubungan erat dengan kematangan atau tingkat pertumbuhan organ-organ tubuh manusia. Misalnya, siswa sekolah dasar diajarkan ilmu filsafat. Pertumbuhan mental anak seusia mereka belum matang untuk menerima pelajaran tersebut. Kegiatan mengajarkan sesuatu baru dapat berhasil jika taraf pertumbuhan

¹⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), cet. 3, h. 145.

pribadi telah memungkinkan, potensi-potensi jasmani, dan ruhaninya telah matang.

2) Faktor kecerdasan atau intelegensi

Mempelajari sesuatu dipengaruhi pula oleh faktor kecerdasan. Misalnya, anak umur empat belas tahun ke atas umumnya telah matang untuk belajar ilmu pasti, tetapi pada kenyataannya tidak semua anak-anak tersebut pandai dalam ilmu pasti.

3) Faktor latihan dan ulangan

Dengan rajin berlatih, sering melakukan hal yang berulang-ulang, kecakapan dan pengetahuan yang dimiliki menjadi semakin disukai dan makin mendalam. Sebaliknya, tanpa latihan, pengalaman-pengalaman yang telah dimiliki dapat hilang atau berkurang.

4) Faktor motivasi

Motif merupakan pendorong bagi suatu organisme untuk melakukan sesuatu. Seseorang tidak akan mau berusaha mempelajari sesuatu dengan sebaik-baiknya jika ia tidak mengetahui pentingnya dan faedahnya dari hasil yang akan dicapai dari belajar.

5) Faktor pribadi

Setiap manusia memiliki sifat kepribadian masing-masing. Ada orang yang mempunyai sifat keras hati, halus perasaannya, berkemauan keras, tekun, dan sifat sebaliknya. Sifat-sifat tersebut

turut mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Termasuk dalam sifat-sifat kepribadian ini adalah faktor fisik kesehatan dan kondisi badan.

- b. Faktor yang ada di luar individu yang disebut faktor sosial, yaitu:
- 1) Faktor keluarga atau keadaan rumah tangga.
 - 2) Suasana dan keadaan keluarga yang bermacam-macam seperti, ada keluarga yang memiliki cita-cita tinggi bagi anak-anaknya, tetapi ada pula yang biasa saja. Hal tersebut turut menentukan bagaimana dan sampai di manabelajar dialami anak-anak.
 - 3) Faktor guru dan cara mengajarnya. Sikap kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki guru dan bagaimana cara guru mengajarkan pengetahuan tersebut kepada siswa turut menentukan hasil belajar yang akan dicapai.
 - 4) Faktor alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar.
 - 5) Faktor lingkungan dan kesempatan yang tersedia. Misal, siswa kelelahan karena jarak rumah dan sekolah cukup jauh, tidak ada kesempatan karena sibuk bekerja, serta pengaruh lingkungan yang buruk terjadi di luar kemampuannya.
 - 6) Faktor motivasi sosial. Motivasi sosial dapat berasal dari orangtua yang selalu mendorong anak untuk rajin belajar, motivasi dari orang

lain. Pada umumnya, motivasi semacam ini diterima anak tidak sengaja, bahkan tidak dengan sadar.¹¹

Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena dalam proses pembelajaran siswalah yang menentukan terjadi atau tidaknya suatu proses belajar. Dalam proses pembelajaran pun pasti terdapat permasalahan yang terjadi, permasalahan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran tersebut dapat bersumber dari dalam diri siswa tersebut (internal) dan juga dapat bersumber dari luar diri siswa (eksternal).

3. Indikator Keberhasilan dalam Belajar

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan di mana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklarifikasikan menjadi tiga yakni: aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotorik.¹²

¹¹ Muhammad Thobroni & Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), cet. 2, h. 31-34.

¹²Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 6

Tabel 2.1
Jenis Dan Indikator Hasil Belajar¹³

No	Ranah	Indikator
1.	Ranah kognitif	Mengidentifikasi, mendefinisikan,
	a. Pengetahuan <i>(Knowledge)</i>	mendaftar, mencocokkan, menetapkan, menyebutkan, melabel, menggambarkan, memilih.
	b. Pemahaman <i>(Comprehension)</i>	Menerjemahkan, merubah, menyamakan, menguraikan dengan kata-kata sendiri, menulis kembali, merangkum, membedakan, menduga, mengambil kesimpulan, menjelaskan.
	c. Penerapan <i>(Application)</i>	Menggunakan, mengoperasikan, menciptakan/membuat perubahan, menyelesaikan, memperhitungkan, menyiapkan, menentukan.
	d. Analisis <i>(Analysis)</i>	Membedakan, memilih, membedakan, memisahkan, membagi, mengidentifikasi, merinci, menganalisis, membandingkan.

¹³Kenneth D. Moore, *Effective Instructional Strategies From Theory to Practice*, (London: Sage Publications, Inc, 2005)

	<p>e. Menciptakan, membangun (<i>Synthesis</i>)</p> <p>f. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)</p>	<p>Membuat pola, merencanakan, menyusun, mengubah, mengatur, menyimpulkan, menyusun, membangun, merencanakan.</p> <p>Menilai, membandingkan, membenarkan, mengkritik, menjelaskan, menafsirkan, merangkum, mengevaluasi.</p>
2.	<p>Ranah Afektif</p> <p>a. Penerimaan (<i>Receiving</i>)</p> <p>b. Menjawab/menanggapi (<i>Responding</i>)</p> <p>c. Penilaian (<i>Valuing</i>)</p> <p>d. Organisasi (<i>Organization</i>)</p>	<p>Mengikuti, memilih, mempercayai, memutuskan, bertanya, memegang, memberi, menemukan, mengikuti.</p> <p>Membaca, mencocokkan, membantu, menjawab, mempraktekkan, memberi, melaporkan, menyambut, menceritakan, melakukan, membantu.</p> <p>Memprakarsai, meminta, mengundang, membagikan, bergabung, mengikuti, mengemukakan, membaca, belajar, bekerja, menerima, melakukan, mendebat</p> <p>Mempertahankan, mengubah, menggabungkan, mempersatukan, mendengarkan, mempengaruhi, mengikuti, memodifikasi,</p>

	<p>e. Menentukan ciri-ciri nilai (<i>Characterization by a value or value complex</i>)</p>	<p>menghubungkan, menyatukan Mengikuti, menghubungkan, memutuskan, menyajikan, menggunakan, menguji, menanyai, menegaskan, mengemukakan, memecahkan, mempengaruhi, menunjukkan.</p>
3.	<p>Ranah psikomotor</p> <p>a. Gerakan Pokok (<i>Fundamental Movement</i>)</p> <p>b. Gerakan Umum (<i>Generic Movement</i>)</p> <p>c. Gerakan Ordinat (<i>Ordinative Movement</i>)</p> <p>d. Gerakan</p>	<p>Membawa, mendengar, memberi reaksi, memindahkan, mengerti, berjalan, memanjat, melompat, memegang, berdiri, berlari</p> <p>Melatih, membangun, membongkar, merubah, melompat, merapikan, memainkan, mengikuti, menggunakan, menggerakkan</p> <p>Bermain, menghubungkan, mengaitkan, menerima, menguraikan, mempertimbangkan, membungkus, menggerakkan, berenang, memperbaiki, menulis</p> <p>Menciptakan, menemukan, membangun,</p>

	Kreativ <i>(Creative Movement)</i>	menggunakan, memainkan, menunjukkan, melakukan, membuat, menyusun
--	---	--

Pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Berdasarkan tabel jenis dan indikator hasil belajar di atas, maka indikator dari penelitian yang akan dilakukan adalah dari ranah kognitif yaitu pengetahuan (*knowledge*) dengan indikator menyebutkan, pemahaman (*comprehension*) yaitu menjelaskan dan ranah afektif yaitu menjawab/ menanggapi (*responding*) dengan indikator menjawab.

Siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru melalui permainan kotak kartu misterius (Kokami) dengan mendefinisikan dengan baik.

B. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

1. Pengertian IPA

IPA terdiri atas tiga istilah yang terlibat dalam hal ini, yaitu “ilmu”, “pengetahuan”, dan “alam”. Pengetahuan adalah segala sesuatu yang

diketahui manusia. Contoh pengetahuan yang dimiliki oleh manusia adalah pengetahuan tentang agama, pendidikan, kesehatan, ekonomi, politik, sosial, dan alam sekitar. Ilmu adalah pengetahuan yang ilmiah, pengetahuan yang diperoleh dengan metode ilmiah. dua sifat utama ilmu adalah rasional, artinya masuk akal, logis, atau dapat diterima akal sehat, dan objektif. Artinya, sesuai dengan objeknya atau sesuai dengan pengamatan. Dengan pengertian ini IPA dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang sebab dan akibat kejadian-kejadian yang ada di alam.¹⁴

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

¹⁴ Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 23

IPA sebagai pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku untuk umum (*universal*) dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen.¹⁵ IPA sendiri berasal dari kata *sains* yang berarti alam.

IPA merupakan pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain.¹⁶

IPA adalah suatu cabang pengetahuan yang menyangkut fakta-fakta yang tersusun secara sistematis serta diperoleh dengan cara observasi, eksperimentasi, penyimpulan, dan penyusunan teori. Pengetahuan yang mempelajari fenomena alam yang faktual, baik berupa kenyataan atau kejadian, dan hubungan sebab- akibatnya.

2. Hakekat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar menekankan pada pemberian langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai

¹⁵*Ibid*, Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran*, h. 24

¹⁶Eneng Khairunisa, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ipa Materi Siklus Air Dengan Menerapkan Metode Pembelajaran Eksperimen (Penelitian tindakan Kelas Terhadap Siswa Kelas V SDN Bunisari Semester II Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur Tahunajaran 2012/ 2013.)*, Makalah tahun 2013 (tidak dipublikasikan), h. 7.

hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁷

Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi transaksional antara guru dan siswa dimana dalam proses tersebut bersifat timbal balik. Pembelajaran adalah prosedur dan metode yang ditempuh oleh pengajar untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

3. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Berdasarkan KTSP 2006 (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) tujuan dari mata pelajaran IPA adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- d) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.

¹⁷*Ibid*, Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran*, h. 9.

e) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.¹⁸

Tujuan pembelajaran IPA erat kaitannya dengan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa. Tentang seluruh ciptaan-Nya yang menyadarkan manusia akan pentingnya memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan dan alam sekitar agar tetap indah dan bekerja sesuai fungsinya, serta mengembangkan keterampilan dalam menyelidik dan memecahkan masalah yang terjadi di lingkungan.

4. Karakteristik Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Karakteristik Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Ilmu pengetahuan Alam (IPA) didefinisikan sebagai pengetahuan yang diperoleh melalui pengumpulan data dengan eksperimen, pengamatan, dan deduksi untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang sebuah gejala yang dapat dipercaya. Ada tiga kemampuan dalam IPA yaitu :1) kemampuan untuk mengetahui apa yang diamati, 2) kemampuan untuk memprediksi apa yang belum diamati, 3) dikembangkannya sikap ilmiah.

Metode ilmiah dalam mempelajari IPA telah diperkenalkan sejak abad ke-16 (Galileo Galilei dan Francis Bacon). Yang meliputi mengidentifikasi masalah, menyusun hipotesa, memprediksi konsekuensi dari hipotesis, melakukan eksperimen untuk menguji prediksi, dan merumuskan hukum

¹⁸Wasih Djojosoediro, *UNIT 2 KURIKULUM SD (KTSP) Pengembangan Pembelajaran IPA SDKurikulum IPA*, dalam pjjgsd.unesa.ac.id/dok/2.Modul-2-Kurikulum%20IPA.pdf diunduh pada 28 Maret 2018.

umum yang sederhana yang diorganisasikan dari hipotesis, prediksi, dan eksperimen.

Oleh karena itu pembelajaran IPA di sekolah sebaiknya: 1) memberikan pengalaman pada peserta didik sehingga mereka kompeten melakukan pengukuran berbagai besaran fisis, 2) menanamkan pada peserta didik pentingnya pengamatan empiris dalam menguji suatu pernyataan ilmiah (hipotesis). 3) latihan berfikir kuantitatif yang mendukung kegiatan belajar matematika, yaitu sebagai penerapan matematika pada masalah-masalah nyata yang berkaitan dengan peristiwa alam, 4) memperkenalkan dunia teknologi melalui kegiatan kreatif dalam kegiatan perancangan dan pembuatan alat-alat sederhana maupun penjelasan berbagai gejala dan kemampuan IPA dalam menjawab berbagai masalah.¹⁹

Kegiatan IPA mencakup pengembangan kemampuan dalam mengajukan pertanyaan, mencari jawaban, memahami jawaban, menyempurnakan jawaban tentang “apa”, “mengapa”, dan “bagaimana” tentang gejala alam maupun karakteristik alam sekitar melalui cara-cara sistematis yang akan diterapkan dalam lingkungan dan teknologi.

5. Materi IPA Makhluk Hidup

a. Penggolongan Makhluk Hidup

Tumbuhan memiliki bagian-bagian tertentu yang membedakannya dari hewan. Tumbuhan memiliki akar, batang, daun,

¹⁹Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran*, h. 14-15.

Bungan, buah dan biji. Hewan memiliki kepala, badan, kaki dan ekor. Di bagian kepala biasanya terdapat mata, hidung, mulut dan telinga. Berdasarkan persamaan ciri-cirinya, tumbuhan maupun hewan dapat digolong-golongkan.²⁰

a) Penggolongan Hewan

(1). Penggolongan hewan berdasarkan tempat hidupnya

Berdasarkan tempat hidupnya, hewan digolongkan menjadi hewan darat, hewan air dan hewan amfibi.

Hewan darat tinggal di berbagai tempat. Ada hewan darat yang tinggal di permukaan tanah, misalnya kucing, ayam dan bebek. Ada hewan darat yang tinggal di dalam tanah, misalnya, cacing, semut dan tikus tanah. Ada pula hewan darat yang tinggal di sekitar air dan menghabiskan sebagian waktunya di air, misalnya buaya, kuda nil dan kura-kura.

Hewan yang hidup di air dapat dibedakan menjadi tiga kelompok yaitu hewan air tawar, hewan air laut dan hewan air payau.

Hewan amfibi adalah hewan yang hidup di dua alam, yaitu di air dan di darat. Hampir semua jenis hewan amfibi memulai hidupnya di air. Setelah dewasa hewan tersebut mengalami

²⁰ Haryanto, *Sains untuk SD/MI Kelas III*, (Jakarta: Erlangga, 2006), h. 13.

perubahan bentuk tubuh sehingga dapat hidup di darat. Contohnya hewan amfibi adalah katak, kodok dan salamander.²¹



(2). Penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan

Berdasarkan jenis makanannya, hewan digolongkan menjadi hewan pemakan tumbuhan, hewan pemakan hewan lain dan hewan pemakan tumbuhan maupun hewan.

Hewan pemakan tumbuhan beraneka ragam. Ada hewan yang memakan rumput dan daun-daunan. Ada hewan yang memakan biji-bijian dan ada hewan yang memakan buah-buahan.

Ada banyak jenis hewan yang memakan hewan lain. Ada hewan pemakan daging, ada hewan pemakan serangga dan ada hewan pemakan ikan.

Hewan pemakan segala dapat memakan tumbuhan, tetapi dapat pula memakan hewan lain. Contohnya ayam, bebek, beruang, dan ikan mas.

²¹ *Ibid.*, Haryanto, *Sains untuk SD/MI Kelas III*, h. 13-15.



(3) penggolongan hewan berdasarkan penutup tubuh

Penutup tubuh hewan ada bermacam-macam. Ada penutup tubuh yang berupa sisik, misalnya pada ikan. Hewan melata seperti ular, buaya dan kadal juga memiliki sisik tetapi berbeda dengan sisik ikan.

Ada pula penutup tubuh yang berupa bulu, misalnya ayam, bebek dan berbagai jenis burung.

Ada berbagai hewan yang tubuhnya ditutupi rambut-rambut halus seperti anjing, kucing, kerbau dan sapi.

Ada hewan yang tubuhnya dilindungi cangkang misalnya siput dan bekicot.²²

Ada hewan yang tubuhnya dilindungi duri, misalnya landak dan bulu babi (sejenis hewan laut).



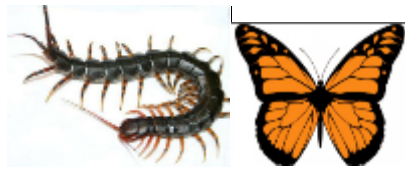
(d). penggolongan hewan berdasarkan cara gerak

²² *Ibid.*, Haryanto, *Sains untuk SD/MI Kelas III*, h. 15-17.

Hewan bergerak dengan berbagai cara . ada hewan yang bergerak dengan kakinya. Ada yang berkaki dua, berkaki empat, berkaki enam dan berkaki lebih dari enam.

Ada hewan yang bergerak dengan perutnya, misalnya cacing dan ular. Ada pula yang bergerak dengan siripnya, contohnya ikan.

Beberapa hewan bergerak dengan sayapnya yang digunakan untuk terbang, misalnya kupu-kupu, capung, lebah dan burung.



(5). Penggolongan hewan berdasarkan cara berkembang biak

Ada hewan yang berkembang biak dengan bertelur antara lain ayam, cicak, kura-kura, kalajengking, ular dan buaya. Ada pula hewan yang berkembang biak dengan melahirkan antara lain kucing, anjing, sapi dan kambing.

(6). Penggolongan hewan berdasarkan alat pernapasan

Alat pernapasan hewan bermacam-macam. Ada hewan yang bernapas dengan paru-paru misalnya sapi, kucing ayam, angsa, tikus, kelelawar, burung, ular, buaya, paus, lumba-lumba dan anjing laut.²³

²³ *Ibid.*, Haryanto, *Sains untuk SD/MI Kelas III*, h. 17-19.

Ada pula hewan yang bernapas dengan insang, misalnya berbagai jenis ikan dan berudu. Hewan yang bernapas dengan insang hidup di air.

Ada hewan yang bernapas dengan kulit, misalnya cacing tanah. Berbagai jenis serangga seperti kupu-kupu, lebah dan semut bernapas menggunakan trakea.

Hewan yang memiliki dua alat pernapasan yaitu katak. Katak bernapas dengan paru-paru dan kulit.

b). Penggolongan Tumbuhan

(1) Penggolongan tumbuhan berdasarkan bunga

Tumbuhan dikelompokkan menjadi dua golongan, yaitu tumbuhan berbunga dan tumbuhan tidak berbunga. Tumbuhan berbunga antara lain mawar, melati, anggrek dan pohon buah-buahan. Tumbuhan tidak berbunga memiliki bagian-bagian yang berbeda dengan tumbuhan berbunga. Contohnya suplir, paku ekor kuda dan tanduk rusa.²⁴



(2). Penggolongan tumbuhan berdasarkan biji

Tumbuhan dapat dikelompokkan menjadi dua golongan berdasarkan jumlah keeping bijinya, yaitu tumbuhan biji

²⁴ *Ibid.*, Haryanto, *Sains untuk SD/MI Kelas III*, h. 22-23.

berkeping dua (tumbuhan dikotil) antara lain ubu kayu, kacang-kacangan, rambutan, asam, manga, papaya dan kembang sepatu. Ada juga tumbuhan biji berkeping satu (tumbuhan monokotil) antara lain padi, jagung, gandum, tebu, pisang, anggrek, dan bawang.



(3). Penggolongan tumbuhan berdasarkan akar

Tumbuhan digolongkan menjadi dua, yaitu tumbuhan berakar serabut yang dimiliki oleh tumbuhan berkeping satu, contohnya padi, jagung dan tebu. Kemudian ada tumbuhan berakar tunggang yang dimiliki oleh tumbuhan berkeping dua, contohnya manga, jeruk, bayam, jambu, singkong, papaya dan kacang-kacangan.

(4). Penggolongan tumbuhan berdasarkan batang

Tumbuhan dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu tumbuhan batang basah misalnya bayam, tumbuhan batang berkayu misalnya pohon jati, dan tumbuhan batang rumput misalnya padi.



(5). Penggolongan tumbuhan berdasarkan daun

Berdasarkan susunan tulang daunnya, tumbuhan dapat dibedakan menjadi empat golongan, yaitu tumbuhan bertulang daun menyirip

contohnya daun mangga, tumbuhan bertulang daun menjari
contohnya pepaya, tumbuha bertulang daun sejajar contohnya
padi, dan tumbuhan bertulang daun melengkung contohnya daun
genjer.²⁵



Indikator pencapaian kompetensi dari materi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup adalah siswa dapat:

a. Mengidentifikasi penggolongan makhluk hidup

Peserta didik dapat mengidentifikasi penggolongan makhluk hidup yang ada dalam lingkungan sekitar.

b. Menyebutkan pengelompokkan hewan dan tumbuhan

Peserta didik dapat menyebutkan pengelompokkan hewan dan tumbuhan berdasarkan beberapa ciri-ciri yang dimiliki hewan maupun tumbuhan.

c. Menjelaskan pengelompokkan hewan dan tumbuhan berdasarkan ciri-cirinya

Peserta didik dapat menjelaskan pengelompokkan hewan dan tumbuhan berdasarkan ciri-cirinya.

²⁵ *Ibid.*, Haryanto, *Sains untuk SD/MI Kelas III*, h. 23-25.

C. Media Permainan Kotak Kaertu Misterius (Kokami)

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وَسَا ئِل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis atau menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya akan diberikan berikut ini. AECT (*Association of Education and Communication*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai system penyampai atau pengantar, media yang diganti dengan kata *mediator* adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dia pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Kata media pendidikan acapkali digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik di mana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sementara itu, Gagne' dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.²⁶

Media pengajaran sebagai alat bantu mengajar yang terdapat pada komponen metodologi sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh pengajar atau guru. Diharapkan mampu meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

²⁶Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), cet. 16, h. 3-4.

2. Manfaat Media

Ada beberapa alasan, mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama berkaitan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik;
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;
- d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Alasan kedua mengapa penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berfikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir menuju keberpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pengajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pengajaran hal-hal yang

abstrak dapat dikonkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.²⁷

Proses dan hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang berarti antara pengajaran tanpa media dengan pengajaran menggunakan media. Untuk itu penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

3. Media Permainan Kotak Kartu Misterius (Kokami)

Usia anak-anak adalah usia bermain, individu mengalami tiga tahapan belajar, yakni: a) tahap bermain; b) tahap bekerja; c) tahap symbol. Tahap bermain adalah tahapan belajar yang didominasi pelaksanaan aktivitas untuk memberikan kepuasan (kepuasan dalam bermain) bagi individu. Jika anak-anak sangat bersemangat dalam bermain sambil belajar, dapat dikatakan bahwa mereka dalam tahap bermain. Melalui proses bermain, peserta didik belajar mengembangkan berbagai kemampuan dirinya yakni kognitif, psikomotor, dan afektif.²⁸

Media kotak kartu misterius (Kokami) merupakan gabungan antara media dan permainan. Media kokami ini menjadi salah satu alternatif, selain untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berbekas,

²⁷Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), cet. 10, h. 2-3.

²⁸Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 31.

juga berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian siswa.²⁹ Penerapannya melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya pasif maupun yang aktif. Dengan demikian, permainan ini sangat baik digunakan dalam konteks kelas yang heterogen, sebuah kelas yang terdiri atas siswa dari latar belakang berbeda kadar kemampuannya. Mereka akan menemukan satu titik temu dalam membuat simpulan untuk merespon pesan yang mereka terima.

Inilah yang dilakukan Abdul Kadir, SPd, guru SLTP Negeri 15 Mataram, Nusa Tenggara Barat. Dia menerapkan pola pelajaran dengan permainan Kokami (kotak dan kartu misterius). Permainan ini menjadi salah satu alternatif, selain untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berbekas, juga berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian siswa. Model pembelajaran ini mengantarkan Abdul Kadir meraih juara II Lomba Kreativitas Guru tingkat SLTP 2003 bidang IPSK yang diselenggarakan oleh Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI).

Gabungan antara media dan permainan ini, mampu secara signifikan memberikan motivasi dan menarik minat siswa untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Guru sebagai instruktur sekaligus fasilitator menyiapkan sebuah kotak yang di dalamnya berisi pesan-pesan. Pesan yang ingin

²⁹Neneng Paisah, dkk, *Penerapan Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo*, (Purworejo: <http://download.portalgaruda.org>), Radiasi, Vol.3 No.1, diakses tanggal 2 April 2018, h. 29.

disampaikan itu dapat berupa perintah, gambar atau simbol, pertanyaan, petunjuk, bonus, atau sanksi yang dituliskan di atas potongan-potongan karton dan dimasukkan dalam amplop tertutup.

Permainan dan media pembelajaran ini mampu melibatkan seluruh siswa. Ini berangkat dari asumsi dasar bahwa pada hakekatnya siswa usia sekolah lanjutan tingkat pertama masih senang bermain. Untuk itu, mereka dapat diajak untuk belajar sambil bermain. Permainan ini pun mampu merangsang daya pikir yang inovatif, kreatif, dan kritis siswa sehingga mereka mampu memahami pesan yang diberikan. Respon-respon positif yang timbul secara komunikatif merupakan hasil dari permainan yang dirancang dan diatur secara menarik dan sistimatis.³⁰

Permainan kotak kartu misterius (Kokami) adalah gabungan antara permainan dengan media berupa sebuah kotak yang di dalamnya berisi pesan baik berupa perintah, pertanyaan, gambar atau simbol yang ditulis di atas kertas dan dimasukkan dalam amplop tertutup. Kokami ini dapat merangsang minat dan perhatian siswa, baik siswa yang sudah aktif maupun siswa yang masih pasif untuk berperan dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran dan dapat mempengaruhi hasil belajar menjadi lebih baik.

³⁰Yuli Rusiana, "Penggunaan Media Kokami pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember" dalam Pancaran Artikel,(Jember: Guru IPA SDN Darungan 01 Tanggul Jember dan Penerbit Jurnal.Unej.co.id), Vol. 3 No. 4, diunduh tanggal 2 April 2018, h. 186.

4. Kelebihan dan Kelemahan Media Permainan Kotak Kartu Misterus (Kokami)

a. Kelebihan

Kelebihan dari media kokami adalah permainan menggunakan media kokami menarik, kartu-kartu pesan dirancang bervariasi dalam bentuk perintah atau bentuk lainnya. Siswa lebih tertantang mendapatkan kartu misterius yang disediakan guru

- 1) Permainan menggunakan media Kokami ini menarik, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang konsep meliputi kaidah-kaidah asas (prinsip)nya, unsur-unsur pokoknya, prosesnya, hasil dan dampaknya dengan cara yang menyenangkan.
- 2) Kartu-kartu pesan dirancang bervariasi dalam bentuk perintah atau pertanyaan ataupun bentuk lainnya yang kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, menampilkan gagasan-gagasan baru secara lancar dan orisinal serta memberikan kesempatan untuk menguasai keterampilan afektif yaitu menjawab atauanggapi.
- 3) Siswa lebih tertantang mendapatkan kartu misterius.
- 4) Siswa dapat belajar untuk bertanggung jawab, tanggung rasa, mandiri, saling menghargai dan menghormati.³¹

³¹ Putri Eka Kurniasari Widodo, *Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Ips*

b. Kekurangan

Media yang disajikan dengan bentuk permainan juga memiliki kelemahan, diantaranya: a). Siswa mengalami kesulitan jika belum terbiasa, kelas akan ramai saat permainan berlangsung jika guru kurang dapat mengondisikan siswa, b). Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan banyak tenaga, pikiran dan waktu.³²

5. Langkah-langkah Media Permaianan Kotak Kartu Misterius (Kokami) dalam Pembelajaran IPA

Kotak kartu misterius (Kokami) merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan. Penerapannya melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya pasif maupun yang aktif. Dengan demikian, permainan ini sangat baik digunakan dalam kelas yang heterogen. Gabungan antara media dan permainan ini mampu secara signifikan memberikan motivasi dan menarik minat siswa untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Untuk melakukan pembelajaran ini, perlu disiapkan kelengkapan seperti sebuah kotak berukuran 30 x 20 x 15 cm, 15 buah amplop ukuran 15 x 9 cm, dan 15 lembar kartu pesan ukuran 6 x 12 cm. Kokami dapat dibuat

Siswa Kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo, (jurnal.mahasiswa.unesa.ac.id), h 1077, diunduh tanggal 26 Juni 2019.

³² Putri Eka Kurniasari Widodo, *Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo*, h 1077

secara sederhana yang fungsinya sebagai wadah tempat amplop dan amplop yang berisi kartu pesan. Sedangkan kartu pesan berisi materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa, diformasikan dalam bentuk perintah, petunjuk, pertanyaan, pemahaman gambar, bonus atau sanksi.³³

Aturan dalam pembelajaran ini adalah:

- a) Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Tiap kelompok duduk berhadapan. Media kokami dan kelengkapannya diletakkan didepan papan tulis di atas meja.
- b) Anggota setiap kelompok diwakili seorang juru bicara (pelapor) yang dipilih oleh guru bersama-sama siswa.
- c) Selama permainan berlangsung, juru bicara (pelapor) setiap kelompok dibantu sepenuhnya oleh anggota.
- d) Juru bicara (pelapor) dalam kelompok selain bertugas mengambil satu amplop dari dalam kokami secara acak dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi amplop dengan keras dan harus diperhatikan oleh semua anggota.
- e) Anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan kartu dalam kotak misteri.
- f) Kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.
- g) Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan berhak mendapatkan bonus.
- h) Kelompok yang mendapatkan skor terendah akan mendapatkan sanksi.

Media kotak kartu misterius (Kokami) yang digunakan berupa kartu pesan yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang kenampakan permukaan bumi. Selain berisi pertanyaan tentang materi tersebut, kartu juga disertai gambar untuk menarik minat siswa dan sebagai petunjuk bagi siswa untuk lebih memahami materi tersebut. Materi Kenampakan Permukaan Bumi dapat disampaikan dengan media kotak kartu misterius (Kokami) karena dalam materi tersebut banyak pengertian-pengertian yang harus dipelajari oleh siswa, sehingga dengan permainan kotak kartu misterius (Kokami) selain siswa dapat belajar sambil bermain. Siswa juga akan lebih mengingat materi yang mereka pelajari karena dengan media permainan kotak kartu misterius

³³ Yuli Rusiana, "Penggunaan Media Kokami pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember", h. 186-187.

(Kokami) ini siswa akan belajar dengan bermakna. Materi Kenampakan Permukaan Bumi juga berhubungan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan media kotak kartu misterius (Kokami) belajar sambil bermain membuat seluruh siswa dari yang biasa aktif sampai yang pasif semangat untuk belajar dan juga dapat memahami materi.³⁴

6. Kerangka Berfikir

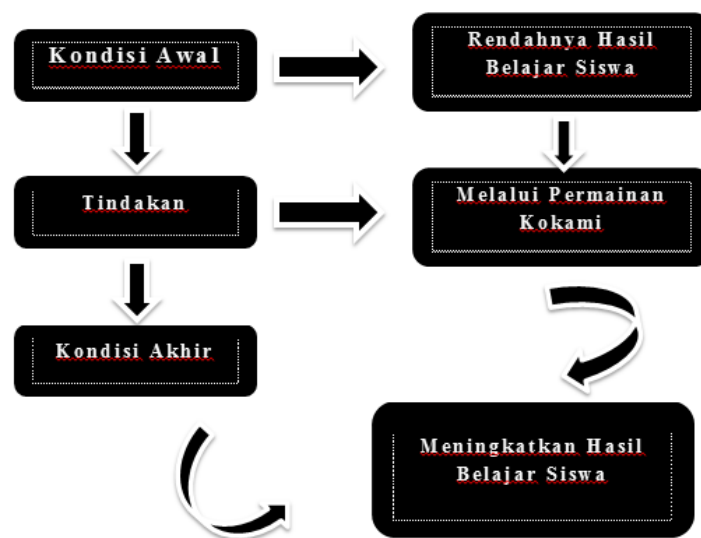
Penggunaan metode yang kurang berfareasi membuat siswa kurang bersemangat untuk belajar, maka timbulah kegaduhan dalam kelas atau kelas yang tidak kondusif, anak yang pasif akan semakin pasif. Kemudian menjadikan siswa sulit berkonsentrasi dan memahami materi akhirnya hasil yang dicapai tidak maksimal. Keadaan tersebut apabila dibiarkan saja maka akan berakibat fatal bagi siswa. Salah satunya kesulitan dalam mengerjakan soal-soal ulangan atau ujian.

Kokami adalah media permainan yang mengajak semua anak baik yang biasa aktif maupun yang masih pasif untuk ikut bersama dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat belajar bersosialisasi dan akan menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian. Dengan rasa percaya diri siswa akan semakin semangat dalam belajar. Permainan ini pun mampu merangsang daya pikir yang inovatif, kreatif, dan kritis siswa sehingga mereka mampu memahami isi dari materi yang disampaikan.

³⁴Yuli Rusiana, "Penggunaan Media Kokami pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember", h. 186-187.

Setelah timbul semangat belajar dari dalam diri siswa maka akan timbul kemauan untuk memahami materi, timbul rasa percaya diri dan akan membantu siswa dalam pencapaian hasil belajar yang meningkat dan lebih baik. Berikut skema kerangka berfikir.

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berfikir



7. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori tersebut di atas dapat diajukan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “permainan kotak kartu misterius (Kokami) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA kelas III di SDN 2 Bumiharjo.”

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Definisi Oprasional Variabel

1. Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi perubahannya atau timbulnya variabel terikat.³⁵ Berdasarkan penjelasan tersebut maka variabel bebas pada penelitian ini adalah Permainan Kotak Kartu Misterius (kokami). Langkah-langkah permainan kokami adalah:

- i) Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Tiap kelompok duduk berhadapan. Media kokami dan kelengkapannya diletakkan didepan papan tulis di atas meja.
- j) Anggota setiap kelompok diwakili seorang juru bicara (pelapor) yang dipilih oleh guru bersama-sama siswa.
- k) Selama permainan berlangsung, juru bicara (pelapor) setiap kelompok dibantu sepenuhnya oleh anggota.
- l) Juru bicara (pelapor) dalam kelompok selain bertugas mengambil satu amplop dari dalam kokami secara acak dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi amplop dengan keras dan harus diperhatikan oleh semua anggota.
- m) Anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan kartu dalam kotak misteri.

³⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: lfabeta, 2013), h. 61

- n) Kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.
- o) Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan berhak mendapatkan bonus.
- p) Kelompok yang mendapatkan skor terendah akan mendapatkan sanksi.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel terikat (*dependent variabel*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.³⁶ Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 2 Bumiharjo.

Indikator pencapaian kompetensi pada penelitian ini adalah siswa dapat:

- d. Mengidentifikasi penggolongan makhluk hidup

Peserta didik dapat mengidentifikasi penggolongan makhluk hidup yang ada dalam lingkungan sekitar.

- e. Menyebutkan pengelompokkan hewan dan tumbuhan

Peserta didik dapat menyebutkan pengelompokkan hewan dan tumbuhan berdasarkan beberapa ciri-ciri yang dimiliki hewan maupun tumbuhan.

- f. Menjelaskan pengelompokkan hewan dan tumbuhan berdasarkan ciri-cirinya

³⁶*Ibid.*, Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, h. 63

Peserta didik dapat menjelaskan pengelompokkan hewan dan tumbuhan berdasarkan ciri-cirinya.

B. *Setting* Lokasi

Setting lokasi dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Bumiharjo, Kecamatan Batanghari, Kabupaten Lampung Timur

C. Subyek Penelitian

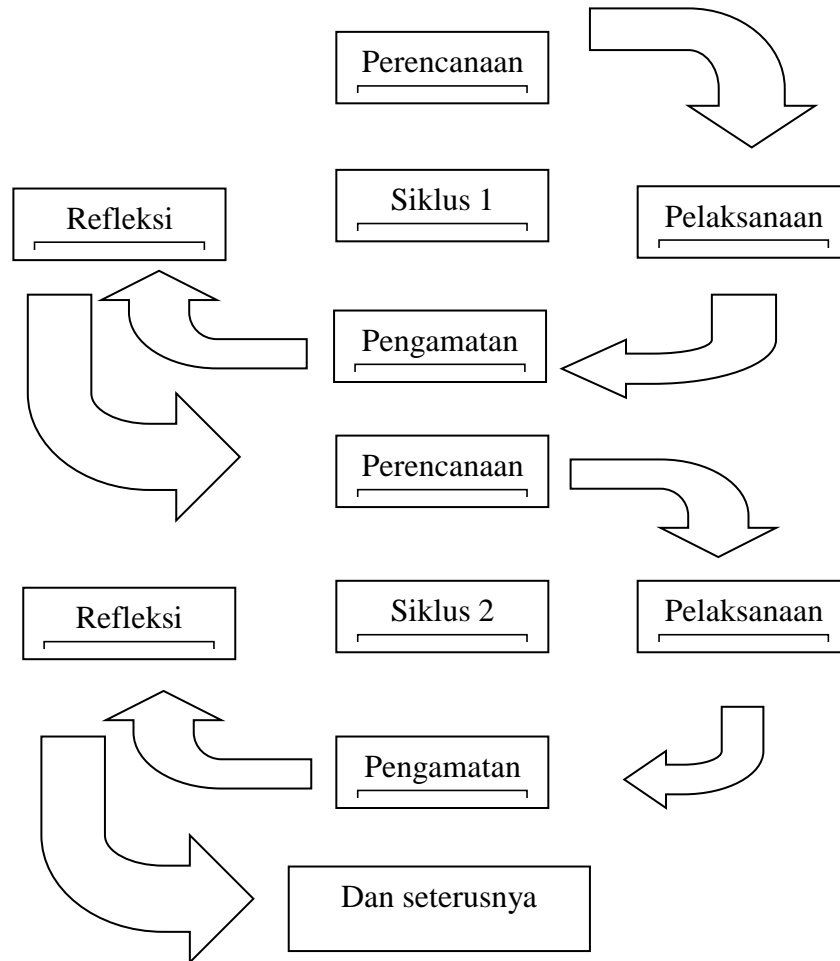
Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas III pada mata pelajaran IPA. Dengan jumlah peserta didik 32, yang terdiri dari 18 peserta didik laki-laki, dan 14 peserta didik perempuan.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus. Dalam 1 siklus terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu tahap pertama perencanaan, tahap kedua pelaksanaan, tahap ketiga pengamatan, dan tahap keempat refleksi. Model di bawah ini merupakan model penelitian tindakan kelas dari Suharsimi dan Arikunto³⁷

³⁷ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 16

Gambar 3.1
Model Penelitian Tindak Kelas



1. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan Pembelajaran

Hal-hal yang perlu dilakukan dalam tahap perencanaan ini adalah:

- 1) Menentukan kelas penelitian
- 2) Menetapkan waktu mulai penelitian tindakan kelas yaitu pada semester genap
- 3) Menetapkan materi pelajaran yang akan disampaikan

- 4) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran
- 5) Menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran
- 6) Mempersiapkan perangkat tes hasil belajar.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini dilakukan untuk mengelola proses pembelajaran IPA dengan menggunakan permainan Kotak Kartu Misterius (kokami).

1) Kegiatan awal

a). Apresiasi

Dalam kegiatan ini, guru:

- Mengucap salam
- Menyapa siswa
- Mengintruksikan ketua kelas untuk memimpin do'a
- Mengabsen kehadiran siswa

b). Motivasi

Dalam kegiatan ini, guru:

- Mengkondisikan siswa untuk belajar
- Memberikan stimulus kepada siswa mengenai materi yang akan disampaikan

- Menulis dan menyampaikan indikator yang harus di capai pada pelajaran IPA materi penggolongan makhluk hidup.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan materi secara garis besar
- b) *Ice breaking* dengan bermain tepuk semangat dll.
- c) Guru melanjutkan penjelasan materi
- d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami
- e) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- f) Guru memberikan nomor pada setiap anggota kelompok
- g) Guru menyediakan kotak misterius yang berisi amplop soal yang berjumlah sesuai dengan jumlah kelompok
- h) Guru menginstruksikan setiap ketua kelompok untuk mengambil satu amplop
- i) Guru menjelaskan bahwa ini adalah tugas kelompok, dan misi mereka adalah berdiskusi untuk bisa menemukan jawaban dalam setiap soal
- j) Guru menginformasikan kepada siswa agar mendiskusikan hasil jawabanya kepada anggota kelompoknya
- k) Kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.

- l) Guru mempersilahkan bagi setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil
 - m) Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan berhak mendapatkan bonus.
 - n) Kelompok yang mendapatkan skor terendah akan mendapatkan sanksi yang mendidik dengan menghafalkan surat-surat pendek.
- 3) Penutup
- a) Guru bertanya tentang materi yang belum diketahui siswa
 - b) Guru bersama dengan siswa memberikan kesimpulan materi yang sudah disampaikan
 - c) Guru memberikan soal posttest kepada siswa
 - d) Guru menutup kegiatan pelajaran

c. Tahap Observasi

Pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan pada jalanya kegiatan dalam proses pembelajaran dan mencatat hasil pengamatan untuk melihat aktivitas pembelajaran dengan permainan kotak kartu misterius (kokami).

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan pada tahap observasi, maka pada tahap refleksi perlu dilakukan adanya analisis serta membuat perbaikan berdasarkan

pengamatan dan catatan lapangan. Tahap refleksi berguna untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kegagalan pada setiap siklus.

2. Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada hasil refleksi siklus I. Apabila pada siklus I hasil analisis belum memuaskan maka siklus tindakan dilanjutkan pada siklus II. Pelaksanaan siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki kelemahan atau kegagalan yang terjadi pada siklus I.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Tes

Tes adalah rangkaian pernyataan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.³⁸

Jenis tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes tertulis dengan bentuk soal *essay*. Berdasarkan hasil tes ini, maka akan diketahui hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA dengan menggunakan permainan kotak kartu misterius (kokami).

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengamatan dan pencatatan sistematis dari fenomena-fenomena yang diselidiki.³⁹ Kegiatan observasi peneliti

³⁸Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung Pustaka Setia, 2011), h. 168

lakukan untuk mengamati aktivitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak kartu misterius (kokami).

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang berkaitan dengan suatu peristiwa atau aktivitas tertentu. Menurut Imam Suprayogo dokumen bisa berupa rekaman, gambar, dan benda-benda peninggalan yang berkaitan dengan suatu peristiwa.⁴⁰

Peneliti menggunakan teknik dokumentasi bertujuan untuk memperoleh data nilai IPA siswa kelas III SD Negeri 2 Bumiharjo.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen pada penelitian ini digunakan untuk menggali seluruh data serta untuk memecahkan masalah dalam kegiatan penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

³⁹*Ibid.*, Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, h. 185

⁴⁰*Ibid.*, Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, h. 183

2. Observasi

a. Lembar Observasi Guru

Tabel 3.3
Lembar Observasi Guru
Terhadap Kegiatan Pembelajaran Melalui Permainan Kokami

No.	Aspek yang dinilai	Pertemuan		Skor rata-rata	Kriteria
		1	2		
1	Kegiatan Awal				
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengucapkan Salam 				
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengkondisikan kelas sebelum berdo'a 				
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyanyikan lagu "Indonesia Raya" 				
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memeriksa kehadiran siswa 				
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberi motivasi 				
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyampaikan tujuan pembelajaran 				
2	Kegiatan Inti				
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa 				
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan <i>ice breaking</i> dengan bermain tepuk dll 				
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen 				
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyediakan kotak misterius yang berisi amplop soal yang berjumlah sesuai dengan jumlah kelompok 				
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menginstruksikan setiap ketua kelompok untuk mengambil satu amplop 				
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ kelompok untuk mengambil satu amplop 				
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menjelaskan bahwa ini adalah tugas kelompok, dan misi mereka adalah berdiskusi untuk bisa menemukan jawaban dalam setiap soal 				

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menginformasikan kepada siswa agar mendiskusikan hasil jawabanya kepada anggota kelompoknya 				
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami 				
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru melakukan pengamatan selama masing-masing kelompok mengerjakan lembar kerja dan memberikan bimbingan serta bantuan jika diperlukan 				
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru meminta masing-masing kelompok menjelaskan hasil diskusinya ke depan kelas 				
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan apresiasi terhadap pekerjaan setiap kelompok. 				
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan sanksi yang mendidik kepada kelompok yang mendapatkan skor terendah, yaitu dengan menghafal surat-surat pendek 				
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan tugas individu kepada siswa 				
3	Kegiatan Penutup				
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru bertanya tentang materi yang belum diketahui siswa 				
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan materi yang sudah disampaikan 				
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan soal postest kepada siswa 				
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menutup kegiatan pelajaran 				
	Skor Total				
	Skor Maksimal				
	Presentase = (Jumlah Skor Rata-Rata)/(Skor Maksimal) X 100%				

Kriteria Penilaian:

1. 5= Sangat Baik (80 ke atas)
2. 4= Baik (66-79)
3. 3= Cukup (56-65)
4. 2= Kurang (46-55)
5. 1= Sangat Kurang (45 ke bawah)

a. Lembar Observasi Siswa

Tabel 3.4
Lembar Observasi Siswa
Dalam Kegiatan Pembelajaran dengan Permainan Kokami

No	Nama Siswa	Jenis Kegiatan				Jumlah Skor	Kriteria Penilaian
		1	2	3	4		
1	Aira Alwina						
2	Alfiatul Munawaroh						
3	Alfi Lailatul H.						
4	Amanda Okataviana						
5	Andini Triasari						
6	Andriansah						
7	Aurin Tunas						
8	Bellynda Putri K.						
9	Danar Adi Santoso						
10	Danur Restu Suhadi						
11	Dafid Ferdiansah						
12	Defika Alif Pratama						
13	Dimas Aditya R.						
14	Dharma Raehan A.						
15	Edo Fransisco						
16	Exel Arnanda						
17	Fajar Aditya P.						
18	Fadli Gio Fani						
19	Ibnu Widiya Munanto						
20	Intan Nuraini						
21	Isma Nur Aida						
22	Maulin Haviza						
23	M. Aziz Pratama						
24	M. Farred Hasan						
25	M. Lutfiansyah						

26	Rachel Ridho Azzaro						
27	Regina Ata Neysa						
28	Rizqi Rizqallah						
29	Riky Nur Ramadhan						
30	Putri Maharani						
31	Saktiawan Dwi P.						
32	Silviana Sari						
	Jumlah						
	Presentase						

Keterangan:

1. Memperhatikan penjelasan guru
2. Bertanya kepada guru
3. Bekerja sama dengan kelompok
4. Partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran

Kriteria Penskoran

1. 4=Sangat Baik
2. 3=Baik
3. 2=Cukup
4. 1=Kurang

Kriteria Penilaian

1. A=Sangat Baik
2. B=Baik
3. C=Cukup
4. D=Kurang

Persentase ketuntasan siswa menggunakan rumus $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ ⁴¹

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan siswa

F = Jumlah siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70

N = Banyak siswa

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kuantitatif. Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap pemahaman materi ketika dalam proses pembelajaran dengan menggunakan Permainan Kokami.

⁴¹ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2011), h.

1. Menghitung rata-rata

Adapun analisis yang digunakan untuk mengetahui hasil rata-rata siswa yaitu dengan menggunakan rumus:

$$Mx = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

Mx =Rata-rata hasil belajar

$\sum X$ = Jumlah nilai tes seluruh siswa

N = Banyaknya siswa yang mengikuti tes⁴²

2. Menghitung persentase

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100$$

Keterangan:

P =Angka persentase

$\sum X$ = Jumlah siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah siswa keseluruhan⁴³

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dari siklus ke siklus. Peningkatan hasil belajar yang maksimal ditandai dengan tercapainya KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal) pada mata pelajaran IPA dengan nilai 70 mencapai 70 %.

⁴²*Ibid*, h. 81

⁴³ Anas Sudjiono, *Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), h. 41

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

SD Negeri 2 Bumiharjo terletak di dusun Bumi Asri, desa Bumiharjo, Kecamatan Batanghari, adapun identitas lengkapnya dapat dilihat berikut ini.

a. Identitas SD Negeri 2 Bumiharjo

- 1) Nama Sekolah : SDN 2 BUMIHARJO
- 2) NSS /NPSN : 101120402283/10806334
- 3) Status : Negeri
- 4) Tahun Berdiri : 1975
- 5) Alamat : Dusun Bumi Asri
- 6) Desa : BUMIHARJO
- 7) Kecamatan : BATANGHARI
- 8) Kabupaten /Kota : LAMPUNG TIMUR
- 9) Propinsi : LAMPUNG
- 10) Nilai Akreditasi : B
- 11) Jumlah Rombel/Kelas : 10
- 12) Luas Tanah Seluruhnya : 3.600 m²
- 13) Luas Bangunan : 1.750 m²
- 14) Luas kebun/halaman : 1.850m²
- 15) Status tanah :

b. Data Siswa SD Negeri 2 Bumiharjo

Ada pun data siswa SD Negeri 2 Bumiharjo dapat dilihat pada Tabel 4.1 di bawah ini.

Tabel 4.1

Kelas	2019/2020			
	L	P	JML	JML KLS
I	14	17	31	1
II	19	14	33	1
III	18	14	32	1
IV	23	17	40	2
V	15	9	24	1
VI	20	15	35	2
Jml	114	89	203	9

Sumber: Dokumentasi Bag.Administrasi Keadaan Siswa SD Negeri 2 Bumiharjo

c. Data Guru SD Negeri 2 Bumiharjo

Ada pun keadaan guru SD Negeri 2 Bumiharjo dapat dilihat pada Tabel 4.2 di bawah ini.

Tabel 4.2
Keadaan Guru SD Negeri 2 Bumiharjo

No	Nama / NIP		Jabatan	Mengajar Kelas	KET
1	Dra. SRI RAHAYU	19651116 198703 2 004	Kepala Sekolah	-	
2	Drs. SUHADI	19611211 198403 1 003	Guru Kelas	IIIA	
3	SUYANI, S.Pd.SD	19620504 198203 2 004	Guru Kelas	VIA	
4	DEWI ALINA, A.Ma.Pd.	19581029 197910 2 002	Guru Kelas	V	
5	SUMRIH WIHANTI,S.Pd.	19590313 198303 2 007	Guru Kelas	I	
6	KARTINI, A.Ma	19580807 198203 2 010	Guru PAI	I-VI	
7	SRI HARTINI	19590421 198203 2 010	Guru Kelas	II	

8	ENDANG PINASTI, S.Pd.	19750715 200312 2 003	Guru Kelas	IVB	
9	KARSINEM , S.Pd.SD	19640817 198603 2 012	Guru Kelas	IVA	
10	RUDIHARTOYO, SPd.	19751008 200604 1009	Guru PJOK	I-VI	
11	ERIKA ANGGRAINI, S.Pd.Ing	19840320 201407 2003	Guru Kelas	VIB	
12.	DETI OKTAVIANA, S.Pd.	-	Guru PJOK	IIIB	

Sumber: Dokumentasi Bag.Administrasi Keadaan Guru SD Negeri 2 Bumiharjo

d. Visi, Misi dan Tujuan SD Negeri 2 Bumiharjo

1) Visi Sekolah

Unggul dalam IPTEK, Kepribadian, Keterampilan, berbudaya dan berkarakter bangsa.

Indikator Visi

a) Unggul

Kemampuan peserta didik dalam mengaktualisasikan potensinya ketika menghadapi berbagai tantangan kehidupan sehari-hari serta mampu meningkatkan kualitas kelulusan yang mampu bersaing di jenjang pendidikan berikutnya.

b) Bidang Pengetahuan

Kemampuan peserta didik dalam menyerap informasi akademis berdasarkan kompetensi dasar yang terdapat dalam standar isi, dan pengembangannya sesuai dengan situasi dan kondisi serta lingkungan setempat.

c) Tehnologi

Kemampuan peserta didik dalam mengaktualisasikan dirinya sehingga mampu menguasai tehnologi informasi.

d) Kepribadian

Kemampuan peserta didik dalam bertindak dan berperilaku yang bersumber pada norma-norma dan aturan yang berlaku di masyarakat. Sehingga dalam pergaulan dengan siapapun dan dimanapun dapat beradaptasi dan bertata krama yang dihargai orang lain,serta dapat membedakan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari hari.

e) Berbudaya

Budaya diartikan sebagai keseluruhan sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan (belief) manusia yang dihasilkan masyarakat. Sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan itu adalah hasil dari interaksi manusia dengan sesamanya dan lingkungan alamnya yang digunakan dalam kehidupan manusia makhluk sosial.

f) Berkarakter Bangsa

Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (virtues) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak.

2) Misi Sekolah.

Dalam rangka mewujudkan visi di atas, misi yang akan diemban oleh Sekolah sebagai berikut :

- a) Mewujudkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan bermakna
- b) Menumbuhkan semangat keunggulan dalam penguasaan IPTEK kepada seluruh warga sekolah
- c) Membiasakan berperilaku baik sesuai dengan norma-norma agama , budaya dan karakter bangsa
- d) Meningkatkan kualitas kelulusan yang mampu bersaing di jenjang pendidikan berikutnya.
- e) Membimbing siswa dan mengembangkan minat dan bakat siswa.
- f) Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah

3) Tujuan Sekolah

- a) Meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan bermakna .
- b) Meningkatkan penguasaan IPTEK melalui pemenuhan sarana dan prasarana serta pembelajaran yang berbasis TIK.
- c) Meningkatkan kualitas kelulusan mencapai rata-rata 7,0
- d) Meningkatkan sikap dan perilaku seluruh warga sekolah yang mencerminkan budaya dan karakter bangsa dengan pelaksanaan kegiatan pengembangan diri dan pembiasaan
- e) Meningkatkan keterampilan siswa dalam mengembangkan minat dan bakatnya melalui kegiatan ekstra kurikuler
- f) Meningkatkan peran serta seluruh warga sekolah dan masyarakat dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah .⁴⁴

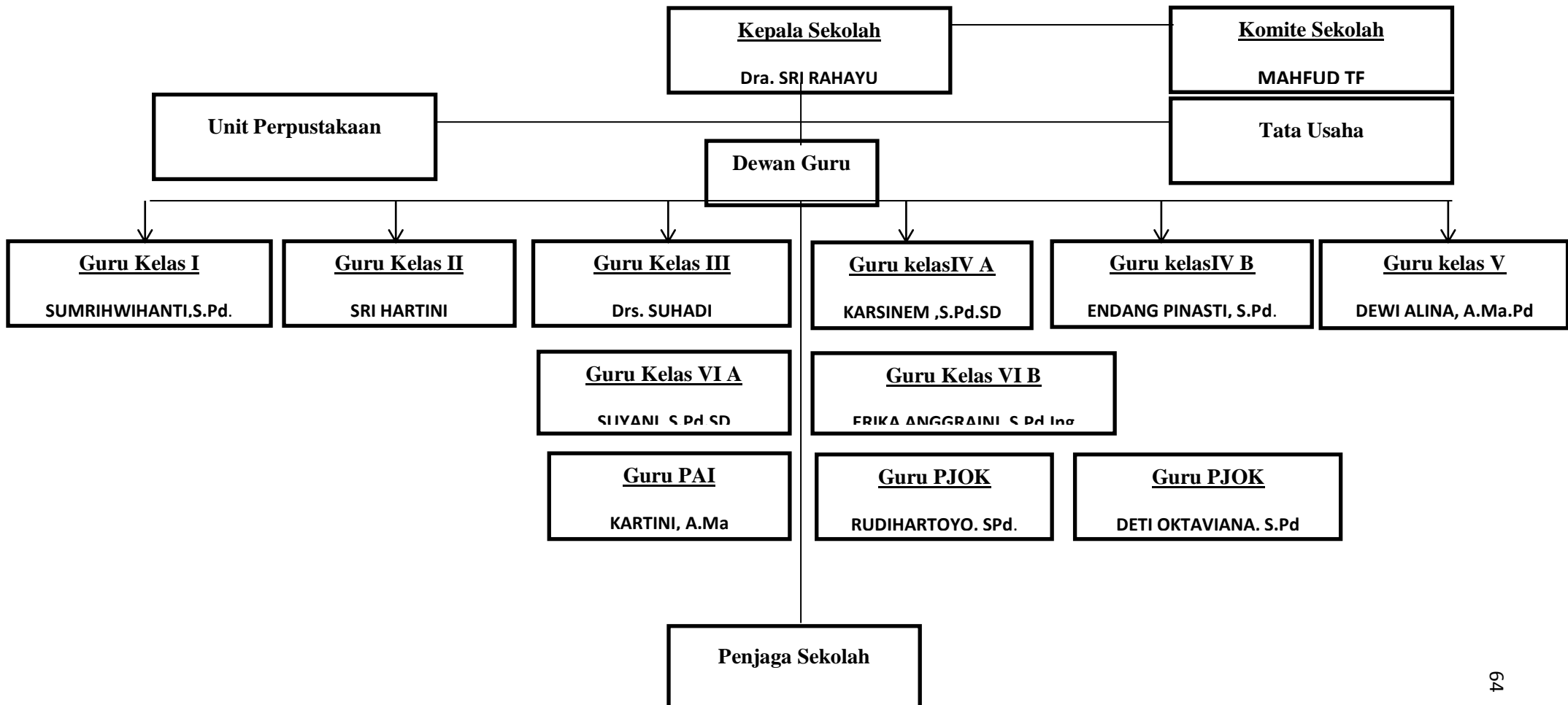
⁴⁴ Sumber: Dokumentasi Bag.Administrasi Keadaan Guru SD Negeri 2 Bumiharjo

e. Struktur Organisasi SD Negeri 2 Bumiharjo

Ada pun struktur organisasi SD Negeri 2 Bumiharjo Batanghari Lampung Timur dapat dilihat pada gambar 4.1 di bawah ini:

Gambar 4.1

Struktur Organisasi SDNegeri 2 Bumiharjo

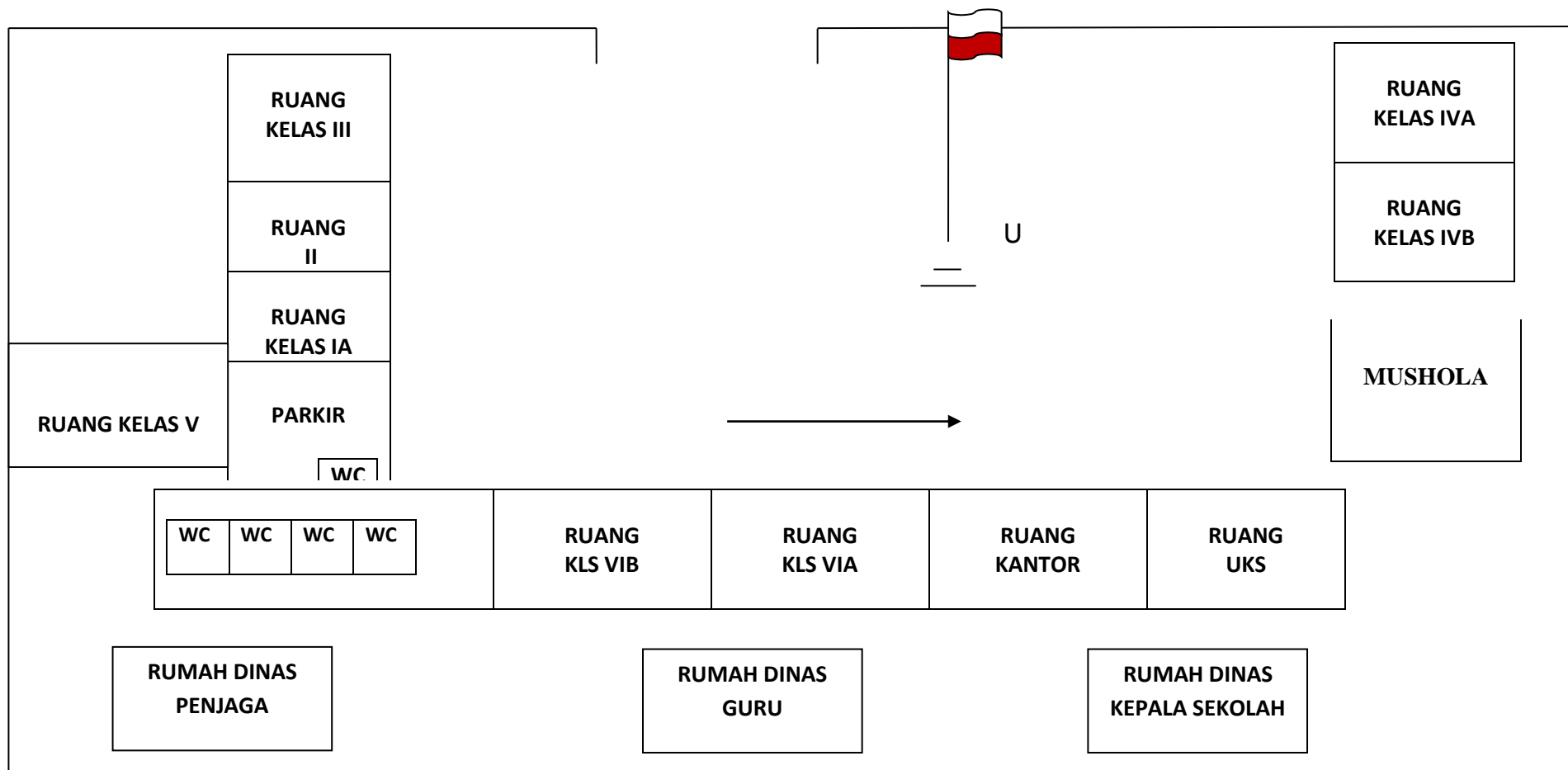


f. Denah Lokasi SD Negeri 2 Bumiharjo

Denah lokasi SD Negeri 2 Bumiharjo dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut:

Gambar 4. 2

DENAH SDN 2 BUMIHARJO



Sumber: Dokumentasi Bag.Administrasi Denah Lokasi Guru SD Negeri 2 Bumiharjo

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Bumiharjo kecamatan Batanghari kabupaten Lampung Timur. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPA melalui permainan kotak kartu misterius (Kokami). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan, dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 Menit).

a. Kondisi Awal

Kondisi awal sebelum menggunakan kotak kartu misterius (Kokami) pada peserta didik kelas III SD Negeri 2 Bumiharjo, sebagian besar siswa ketika dalam proses pembelajaran masih terlihat bermain dan hanya diam saja ketika pendidik bertanya. Hal ini terbukti dengan hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM.

b. Pelaksanaan Siklus 1

Pelaksanaan pada siklus I dilaksanakan pada pertemuan pertama tanggal 8 Oktober 2019, dan pertemuan kedua 12 Oktober 2019, adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan Tindakan

Perencanaan penelitian pada siklus I dengan permainan kotak kartu misterius (Kokami) pada mata pelajaran IPA kelas III SD Negeri 2 Bumiharjo. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan ini adalah:

- a) Menetapkan waktu mulai penelitian tindakan kelas yaitu pada semester ganjil

- b) Menentukan pokok bahasan dan subpokok bahasan dalam penelitian ini sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada dalam silabus dan RPP
- c) Menetapkan indikator ketercapaian hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan yang ada
- d) Menyiapkan perangkat pembelajaran seperti silabus dan RPP
- e) Menyiapkan kotak dan amplop yang berisi soal yang akan digunakan pada penelitian ini
- f) Menyiapkan kisi-kisi soal dan lembar observasi peserta didik dan pendidik.
- g) Menyiapkan alat dokumentasi berupa kamera untuk mendokumentasikan pelaksanaan pembelajaran.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini rencana pembelajaran yang sudah dirancang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar. Perencanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan.

a) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 8 Oktober 2019 pukul 07.30 WIB sampai dengan 08.40 WIB. Pembelajaran pertemuan pertama berlangsung selama 2x35 menit dengan materi penggolongan makhluk hidup, indikator “Mengidentifikasi penggolongan hewan berdasarkan tempat hidupnya,

jenis makanan, dan penutup tubuhnya”. Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yaitu guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, guru memeriksa kehadiran siswa dan mengkondisikan situasi kelas untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, dilanjutkan guru menyampaikan apersepsi, memberikan motivasi kepada siswa, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru membagikan soal *pretest* kepada siswa. Selanjutnya guru mengoreksi jawaban dari soal *pretest* tersebut, selanjutnya guru meluruskan jawaban siswa yang kurang tepat.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini pendidik menjelaskan materi tentang penggolongan makhluk hidup, Setelah itu pendidik melakukan permainan tepuk semangat. Kemudian pendidik melanjutkan penjelasan materi dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. Selanjutnya guru membagi siswa menjadi 6 kelompok dan memberikan nomor pada setiap anggota kelompok. Guru juga menyediakan kotak misterius yang berisi amplop soal yang berjumlah sesuai dengan jumlah kelompok kemudian menginstruksikan setiap ketua kelompok untuk mengambil satu

amplop, setelah itu guru mempersilahkan bagi setiap kelompok untuk mempresentasikan hasilnya, serta memberikan *reward* kepada kelompok yang berhasil menjawab dengan benar.

(3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, pendidik bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah disampaikan lalu memberikan refleksi yang mengandung nilai-nilai kebaikan seperti tidak boleh membantah perintah orangtua, membantu orangtua, dan rajin belajar kemudian menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

b) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 12 Oktober 2019 pukul 08.40 WIB sampai dengan 09.50 WIB. Pembelajaran pertemuan kedua berlangsung selama 2x35 menit dengan materi penggolongan makhluk hidup, indikator “Menyebutkan penggolongan hewan berdasarkan tempat hidupnya, jenis makanan, dan penutup tubuhnya, serta menjelaskan penggolongan hewan berdasarkan tempat hidupnya, jenis makanan, dan penutup tubuhnya”. Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yaitu guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, guru memeriksa kehadiran siswa dan mengkondisikan situasi kelas untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, dilanjutkan

guru menyampaikan apersepsi, memberikan motivasi kepada siswa, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.



Gambar 4.3 Guru memberikan motivasi

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini pendidik menjelaskan materi tentang penggolongan makhluk hidup, Setelah itu pendidik melakukan permainan tepuk semangat. Kemudian pendidik melanjutkan penjelasan materi dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. Pada pertemuan kedua siklus I peserta didik terlihat lebih antusias dalam proses pembelajaran, dan peserta didik yang pada pertemuan pertama terlihat pasif dan bermain-main, pada pertemuan kedua mereka sudah bisa mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh meskipun terkadang masih asik bermain dengan temanya. Selanjutnya guru membagi siswa menjadi 6 kelompok dan memberikan nomor pada setiap anggota kelompok. Guru juga

menyediakan kotak misterius yang berisi amplop soal yang berjumlah sesuai dengan jumlah kelompok kemudian menginstruksikan setiap ketua kelompok untuk mengambil satu amplop, setelah itu guru mempersilahkan bagi setiap kelompok untuk mempresentasikan hasilnya, serta memberikan *reward* kepada kelompok yang berhasil menjawab dengan benar.



Gambar 4.4 Siswa mempresentasikan hasil diskusi

(3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, pendidik bersama siswa menyimpulkan materi yang telah disampaikan lalu memberikan posttest pada siklus I.



Gambar 4.5 Guru bersama siswa menyimpulkan materi

3) Pengamatan /Observasi

a) Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Peserta Didik siklus I

Aktivitas peserta didik dapat diamati ketika peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan permainan kotak kartu misterius (Kokami). Observasi dilakukan pada setiap pertemuan siklus I. Adapun data aktivitas pembelajaran peserta didik pada siklus I, pertemuan 1 dan 2 dapat dilihat pada Tabel 4.3 selengkapnya terdapat pada lampiran 5.

Tabel 4.3

**Data Kesimpulan Kegiatan Pembelajaran
dengan Permainan Kotak Kartu Misterius (Kokami) Siklus I**

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan		Rata-Rata
		I	II	
1	Memperhatikan penjelasan guru	50%	72%	61%
2	Bertanya kepada guru	22%	34%	28%
3	Bekerja sama dengan kelompok	75%	88%	81,5%
4	Partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran	41%	56%	48,5%
Jumlah		188%	250%	219%
Persentase		47%	61,5%	54,8%

Berdasarkan Tabel 4.3 terlihat bahwa aktivitas belajar peserta didik pada siklus I mengalami peningkatan dari pertemuan satu ke

pertemuan lainnya. Jika dilihat dari persentase pertemuan pertama dari 47% meningkat dipertemuan kedua menjadi 61,5%. Rata-rata setiap aspek yang diamati juga mengalami peningkatan meskipun peningkatan pada siklus I sudah cukup baik, tetapi perlu adanya perbaikan agar dalam proses pembelajaran aktivitas siswa lebih maksimal.

b) Hasil Belajar Siklus I

Setelah siswa melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan kotak kartu misterius (Kokami) selanjutnya dilakukan penilaian hasil belajar siswa dengan mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* yang sudah diberikan pendidik kepada peserta didik kelas III dengan jumlah 32 siswa. Adapun data hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 4.4 dan selengkapnya terdapat pada lampiran 5

Tabel 4.4
Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Indikator	Nilai Test	
		Pretest	Posttest
1	Rata-Rata	38	66
2	Nilai Tertinggi	70	86
3	Nilai Terendah	0	30
4	Tingkat Ketuntasan	6,25%	53,13%

Berdasarkan Tabel 4.4 terlihat bahwa setelah melalui proses pembelajaran menggunakan permainan kotak kartu misterius (Kokami)

dalam siklus I dengan dua kali pertemuan, peserta didik yang tuntas mencapai 53,13% pada tes akhir siklus I.

Meskipun hasil belajar yang diharapkan belum tercapai sepenuhnya, tetapi hasil belajar siswa pada siklus I telah mengalami peningkatan. Oleh karena itu peneliti harus melakukan tindak lanjut ke siklus selanjutnya.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan oleh observer pada kegiatan siklus pertama ditemukan hal-hal yang perlu diperbaiki yaitu:

- a) Terdapat siswa yang masih asik bermain-main pada siswa menjelaskan materi
- b) Pada awal pertemuan saat pembentukan kelompok terdapat beberapa siswa yang enggan berkelompok sehingga suasana didalam kelas terlihat gaduh.
- c) Terdapat beberapa siswa yang belum berani bertanya pada pendidik atau teman jika ada tugas yang belum dimengerti
- d) Terdapat beberapa siswa masih ada yang pasif dan bermain-main dan tidak serius pada saat berdiskusi bersama kelompoknya.

Berdasarkan refleksi siklus I tindakan yang akan dilakukan pada siklus II yaitu:

- a) Pendidik mengarahkan agar peserta didik lebih memperhatikan pendidik ketika menjelaskan materi, karena apabila siswa tidak memperhatikan pendidik maka siswa tidak akan memahami materi yang disampaikan.

- b) Pendidik memberikan pengarahan dan motivasi kepada siswa untuk berkelompok dengan tertib dan tidak membuat gaduh.
- c) Pendidik lebih menekankan penjelasan materi dan merangsang peserta didik untuk aktif bertanya kepada pendidik tentang materi yang belum dipahami siswa.
- d) Pendidik memberikan teguran dan pengawasan terhadap siswa yang kurang aktif, mengobrol, melamun, bermain-main.

c. Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan pada siklus II dilaksanakan pada pertemuan pertama tanggal 15 Oktober 2019, dan pertemuan kedua 19 Oktober 2019, adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan Tindakan

Perencanaan penelitian pada siklus I dengan permainan kotak kartu misterius (Kokami) pada mata pelajaran IPA kelas III SD Negeri 2 Bumiharjo. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan ini adalah:

- h) Menetapkan waktu mulai penelitian tindakan kelas yaitu pada semester ganjil
- i) Menentukan pokok bahasan dan subpokok bahasan dalam penelitian ini sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada dalam silabus dan RPP
- j) Menetapkan indikator ketercapaian hasil belajar siswa pada pokok bahasan yang ada
- k) Menyiapkan perangkat pembelajaran seperti silabus dan RPP

- l) Menyiapkan kotak dan amplop yang berisi soal yang akan digunakan pada penelitian ini
- m) Menyiapkan kisi-kisi soal dan lembar observasi peserta didik dan pendidik.
- n) Menyiapkan alat dokumentasi berupa kamera untuk mendokumentasikan pelaksanaan pembelajaran.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini rencana pembelajaran yang sudah dirancang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar. Perencanaan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan.

a) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 15 Oktober 2019 pukul 07.30 WIB sampai dengan 08.40 WIB. Pembelajaran pertemuan pertama berlangsung selama 2x35 menit dengan materi penggolongan makhluk hidup, indikator “Mengidentifikasi penggolongan tumbuhan berdasarkan bunga, biji, dan akar”. Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yaitu guru membuka pelajaran dengan mengucap salam, guru memeriksa kehadiran siswa dan mengkondisikan situasi kelas untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, dilanjutkan guru menyampaikan apersepsi, memberikan motivasi kepada siswa,

dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru membagikan soal *pretest* kepada siswa. Selanjutnya guru mengoreksi jawaban dari soal *pretest* tersebut, selanjutnya guru meluruskan jawaban siswa yang kurang tepat

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini pendidik menjelaskan materi tentang penggolongan makhluk hidup, Setelah itu pendidik melakukan permainan tepuk semangat. Kemudian pendidik melanjutkan penjelasan materi dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. Selanjutnya guru membagi siswa menjadi 6 kelompok dan memberikan nomor pada setiap anggota kelompok. Guru juga menyediakan kotak misterius yang berisi amplop soal yang berjumlah sesuai dengan jumlah kelompok kemudian menginstruksikan setiap ketua kelompok untuk mengambil satu amplop, setelah itu guru mempersilahkan bagi setiap kelompok untuk mempresentasikan hasilnya, serta memberikan *reward* kepada kelompok yang berhasil menjawab dengan benar.

(3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, pendidik bersama siswa menyimpulkan materi yang telah disampaikan lalu memberikan refleksi yang mengandung nilai-nilai kebaikan seperti tidak boleh

membantah perintah orangtua, membantu orangtua, dan rajin belajar kemudian menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

b) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 19 Oktober 2019 pukul 08.40 WIB sampai dengan 09.50 WIB. Pembelajaran pertemuan kedua berlangsung selama 2x35 menit dengan materi penggolongan makhluk hidup, indikator “Menyebutkan penggolongan tumbuhan berdasarkan bunga, biji, dan akar, serta menjelaskan penggolongan tumbuhan berdasarkan bunga, biji dan akar”. Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yaitu guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, guru memeriksa kehadiran siswa dan mengkondisikan situasi kelas untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, dilanjutkan guru menyampaikan apersepsi, memberikan motivasi kepada siswa, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.



Gambar 4.6 Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini pendidik menjelaskan materi tentang penggolongan makhluk hidup, Setelah itu pendidik melakukan permainan tepuk semangat. Kemudian pendidik melanjutkan penjelasan materi dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. Selanjutnya guru membagi siswa menjadi 6 kelompok dan memberikan nomor pada setiap anggota kelompok. Guru juga menyediakan kotak misterius yang berisi amplop soal yang berjumlah sesuai dengan jumlah kelompok kemudian menginstruksikan setiap ketua kelompok untuk mengambil satu amplop, setelah itu guru mempersilahkan bagi setiap kelompok untuk mempresentasikan hasilnya, serta memberikan *reward* kepada kelompok yang berhasil menjawab dengan benar.



Gambar 4.7 Ketua kelompok mengambil amplop dari kotak kartu misterus (Kokami)

(3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir pembelajaran, pendidik dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi yang sudah dijelaskan, kemudian memberikan posttest pada akhir siklus II. Pada akhir kegiatan pembelajaran peserta didik sudah bisa mengerjakan soal dengan seksama dan konsentrasi, tidak ada lagi peserta didik yang bermain-main, sehingga tercipta suasana yang kondusif dalam mengerjakan soal posttest.



Gambar 4.8 Siswa mengerjakan soal *posttest*

3) Pengamatan /Observasi

a) Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Peserta Didik siklus II

Aktivitas siswa dapat diamati ketika siswa mengikuti proses pembelajaran dengan permainan kotak kartu misterius (Kokami). Observasi dilakukan pada setiap pertemuan siklus II. Adapun data aktivitas pembelajaran siswa pada siklus II, pertemuan 1 dan 2 dapat dilihat pada Tabel 4.5 selengkapnya terdapat pada lampiran 5.

Tabel 4.5

**Data Kesimpulan Kegiatan Pembelajaran
dengan Permainan Kotak Kartu Misterius (Kokami) Siklus II**

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan		Rata-Rata
		I	II	
1	Memperhatikan penjelasan guru	84%	100%	92%
2	Bertanya kepada guru	81%	88%	84,5%
3	Bekerja sama dengan kelompok	94%	100%	97%
4	Partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran	94%	97%	95,5%
Jumlah		353%	385%	369%
Persentase		88,3%	96,3%	92,3%

Berdasarkan Tabel 4.5 terlihat bahwa aktivitas belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan dari pertemuan satu ke pertemuan lainnya. Jika dilihat dari persentase pertemuan pertama dari 88,3% meningkat dipertemuan kedua menjadi 96,7%.

Berdasarkan aktivitas tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sudah sangat baik. Karena peserta didik lebih fokus dan sudah mampu mengikuti pembelajaran sesuai yang diharapkan, siswa juga lebih antusias, aktif dan berani dalam bertanya dan menyampaikan hasil kerja kelompoknya.

a) Hasil Belajar Siklus II

Setelah peserta didik melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan kotak kartu misterius (Kokami) selanjutnya dilakukan penilaian hasil belajar siswa dengan mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* yang sudah diberikan pendidik kepada peserta didik kelas III dengan jumlah 32 siswa. Adapun data hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 4.6 dan selengkapnya terdapat pada lampiran 5

Tabel 4.6
Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Indikator	Nilai Test	
		Pretest	Posttest
1	Rata-Rata	46	73
2	Nilai Tertinggi	80	100
3	Nilai Terendah	10	30
4	Tingkat Ketuntasan	9,38%	81,25%

Berdasarkan Tabel 4.6 data hasil belajar siswa pada siklus II dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar siswa pada pelaksanaan

pretest sebesar 9,38% dan pelaksanaan *posttest* sebesar 81,25%. Dengan siklus II ini, hasil belajar peserta didik sudah mencapai target dengan peningkatan hasil belajar IPA yang dapat memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) ≥ 70 mencapai 81,25% pada akhir siklus.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan pada kegiatan siklus II, didapatkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan kotak kartu misterius (Kokami) sudah lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Hal ini terbukti bahwa siswa lebih aktif, lebih semangat, dan senang dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik juga sudah terbiasa dengan belajar secara berkelompok. Selain itu peserta didik juga sudah tidak canggung lagi dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan. Siswa pun juga menjadi lebih paham tentang materi pelajaran sehingga hasil belajarnya menjadi baik.

B. Pembahasan

1. Aktivitas Kegiatan Pembelajaran

a. Aktivitas Pendidik dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas pendidik diperoleh data bahwa pendidik telah melaksanakan semua aspek yang diamati, meskipun masih ada beberapa aspek yang belum maksimal dilakukan. Untuk melihat perbandingan aktivitas pendidik saat pembelajaran siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.7 dan selengkapnya terdapat pada lampiran 4.

Tabel 4.7
Perbandingan Aktivitas Pendidik Siklus I dan Siklus II

Siklus I	Siklus II	Jumlah	Rata-Rata
76%	79%	155%	77,5%

Berdasarkan Tabel 4.7 diperoleh rata-rata persentase aktivitas pendidik pada siklus I sebesar 76% dan pada siklus II sebesar 79%. Dapat diketahui bahwa ada peningkatan aktivitas yang dilakukan pendidik dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 3%. Adanya peningkatan tersebut karena pendidik merasa perlu memperbaiki aktivitasnya saat proses pembelajaran agar peserta didik dapat lebih mudah menerima materi yang disampaikan pendidik. Semakin baik aktivitas yang dilakukan pendidik saat proses pembelajaran, maka akan semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran

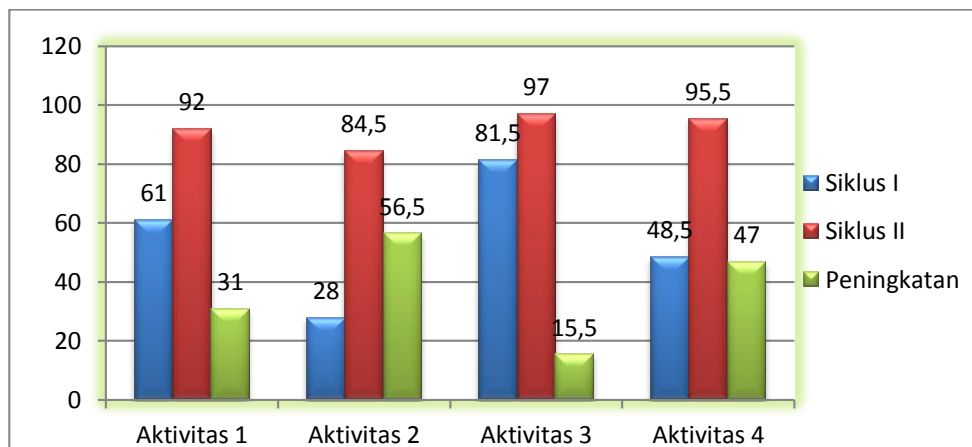
Hasil penelitian data presentase rata-rata kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kotak kartu misterius (Kokami) mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang mendapat nilai rendah pada siklus II diantaranya PM, DA, dan MAP. Hal tersebut dikarenakan mereka memiliki kemampuan kognitif lebih rendah dibandingkan teman-temannya. Berikut dapat dilihat pada Tabel 4.8

Tabel 4.8
Rata-rata Kegiatan Pembelajaran Siswa
Menggunakan Kotak Kartu Misterius (Kokami)
Pada Siklus I dan Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Siklus I	Siklus II	Rata-Rata	Peningkatan
1	Memperhatikan penjelasan pendidik	61%	92%	76,5%	31%
2	Bertanya kepada pendidik	28%	84,5%	56,25%	56,5%
3	Bekerja sama dengan kelompok	81,5%	97%	89,25%	15,5%
4	Partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran	48,5%	95,5%	72%	47%
Jumlah		219%	369%	294%	150%
Rata-Rata		54,75%	92,25%	73,5%	37,5%

Peningkatan rata-rata kegiatan pembelajaran menggunakan kotak kartu misterius (Kokami) siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik berikut.

Gambar 4.9
Peningkatan Rata-Rata Aktivitas Belajar Peserta Didik
Siklus I dan Siklus II



Melihat data yang telah diperoleh tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Memperhatikan pendidik menjelaskan materi

Aktivitas siswa ketika memperhatikan penjelasan pendidik menerangkan pelajaran, yang aktif memperhatikan pendidik pada siklus I ini sebesar 61%. Hal tersebut dikarenakan beberapa peserta didik yang lain masih belum termotivasi untuk belajar dan tidak memperhatikan penjelasan pendidik. Beberapa siswa masih suka bermain-main dan mengobrol ketika pendidik menjelaskan materi yaitu siswa yang bernama DAR, MAP dan MFH. Untuk meningkatkan aktivitas tersebut pendidik senantiasa memberikan perhatian dan menegur siswa yang tidak memperhatikan pelajaran serta memperhatikan siswa secara keseluruhan. Pada siklus II, aktivitas memperhatikan penjelasan pendidik ketika menjelaskan materi pelajaran mencapai 92% dan pada siklus II ini mengalami peningkatan yang cukup besar yaitu mencapai 31%.

2) Mengajukan pertanyaan

Pada siklus I aktivitas siswa bertanya kepada pendidik sebesar 28%. rendahnya aktivitas ini karena masih malu-malu untuk bertanya, mereka cenderung diam dan hanya mendengarkan meskipun kurang mengerti dengan materi yang dijelaskan oleh pendidik. Namun pada pertemuan-pertemuan selanjutnya peserta didik mulai berani bertanya kepada tentang materi pelajaran yang belum dimengerti, yaitu IWM dan DAR yang bertanya tentang penggolongan tumbuhan berdasarkan biji yang terdapat pada biji buah jeruk. Pada

siklus II aktivitas ini mencapai 84,5%, aktivitas ini mengalami peningkatan sebesar 56,5%.

3) Kerja kelompok

Pada siklus I aktivitas siswa bekerja kelompok sebesar 81,5%. Hal ini dikarenakan peserta didik kurang saling membantu dalam memecahkan masalah dalam kelompoknya, dan masih asik bermain-main, untuk mengatasi hal ini pendidik memberikan motivasi dengan cara melakukan pendekatan kepada masing-masing kelompok untuk dapat kompak/bekerja sama dan saling membantu dalam memecahkan masalah dalam kelompoknya. Pada siklus II aktivitas ini mencapai 97%, aktivitas ini mengalami peningkatan yang cukup besar yaitu mencapai 15,5%.

4) Partisipasi dan Keaktifan

Keaktifan siswa pada siklus I ketika diterapkan kotak kartu misterius (Kokami) sebesar 48,5%. Hal ini dikarenakan siswa masih belum begitu memahami apa itu kotak kartu misterius (Kokami) dan cara memainkannya ketika proses diskusi siswa masih banyak yang hanya diam, dan beberapa ketua dari masing-masing kelompok mereka tidak mau ketika diminta maju kedepan untuk mempersentasikan hasil diskusi kelompoknya. Untuk mengatasi masalah tersebut pendidik memberikan *reward* kepada siswa yang mau maju atau berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Pada siklus II aktivitas ini mencapai 95,5%, aktivitas ini mengalami peningkatan yang cukup besar yaitu mencapai 47%.

2. Analisis Hasil Penelitian

Penelitian menunjukkan perolehan nilai hasil belajar Ilmi Pengetahuan Alam siswa dengan menggunakan kotak kartu misterius (Kokami) pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.9 berikut ini:

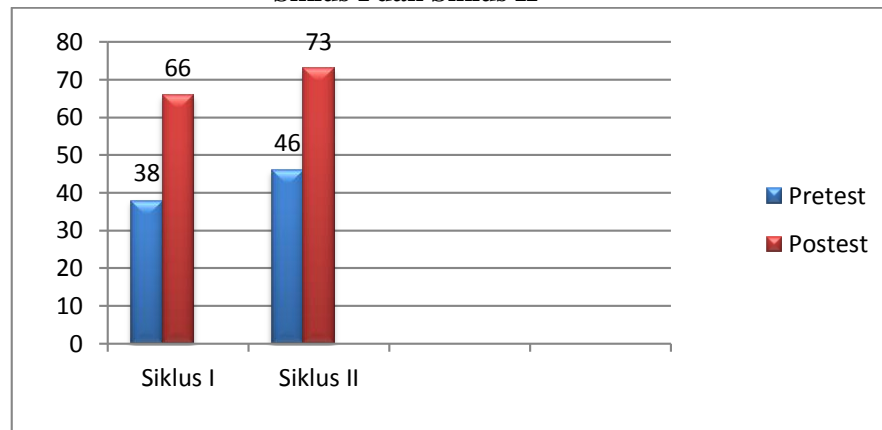
Tabel 4.9

Rata-Rata Hasil Belajar Peserta didik Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Nilai Tes			
		Siklus I		Siklus II	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Rata-Rata	38	66	46	73
2	Skor Tertinggi	70	86	80	100
3	Skor Terendah	0	30	10	30
4	Tingkat Ketuntasan	6,25%	53,13%	9,38%	81,25%

Lebih jelasnya dari peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan model kotak kartu misterius (Kokami) dapat dilihat pada grafik berikut:

Gambar 4.10
Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa
Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan uraian tersebut, tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I diketahui nilai rata-rata pretest 38 dengan tingkat ketuntasan 6,25% dan nilai rata-rata posttest 66 dengan tingkat ketuntasan mampu mencapai 53,13%. Sedangkan pada siklus II dapat diketahui nilai rata-rata pretest 46 dengan tingkat ketuntasan mencapai 9,38% serta nilai rata-rata posttest 88 mampu mencapai ketuntasan sebesar 81,25%. Maka target ketuntasan hasil belajar yang diinginkan lebih dari 70% di akhir siklus II yaitu mampu mencapai 81,25%.

Hasil penelitian dan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan kotak kartu misterius (Kokami) mengalami peningkatan, selain mempengaruhi hasil belajar siswa di setiap siklusnya juga meningkatkan aktivitas guru dalam proses pembelajaran. hal ini terjadi karena pendidik optimal dalam menerapkan kotak kartu misterius (Kokami) dengan menggunakan langkah-langkah yang tepat.

Sehingga penelitian ini dapat membuktikan bahwa permainan kotak kartu misterius (Kokami) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan kotak kartu misterius (Kokami) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas III di SD Negeri 2 Bumiharjo Tahun Pelajaran 2019/2020. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang ditandai dengan nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 66 dengan persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 53%, sedangkan nilai rata-rata siswa pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 73 dengan persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 81%.

B. Saran

Peneliti memberikan saran berdasarkan hasil kesimpulan dan implikasi dalam penelitian yang telah dilakukan. Adapun saran-saran yang dapat peneliti kemukakan adalah :

1. Pembelajaran dengan permainan kotak kartu misterius (Kokami) pada mata pelajaran IPA lebih ditingkatkan lagi, meskipun hasil belajar sudah mencapai target namun masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM, hal itu dikarenakan beberapa siswa tersebut memiliki kemampuan kognitif lebih rendah dibandingkan dengan teman-temannya.

2. Bagi siswa, agar senantiasa membiasakan diri untuk belajar dan bekerja sama dengan siswa lain, guna memperkaya ilmu pengetahuan dan informasi yang maksimal agar memperoleh hasil belajar yang baik.
3. Bagi pendidik, upayakan untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat membangkitkan minat belajar atau antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Bagi sekolah, agar meningkatkan kualitas belajar siswa dan memperbaiki proses belajar mengajar dengan penerapan model pembelajaran yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani Ridwan, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara), 2014.
- Arikunto Suharsimi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara), 2012.
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada), 2013.
- D. Moore Kenneth, *Effective Instructional Strategies From Theory to Practice*, (London: Sage Publications, Inc), 2005.
- Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka), 2001.
- Djojosoediro Wasih, *UNIT 2 KURIKULUM SD (KTSP) Pengembangan Pembelajaran IPA SDKurikulum IPA*, dalam pjjpgsd.unesa.ac.id/dok/2.Modul-2-Kurikulum%20IPA.pdf diunduh pada 28 Maret 2018.
- Haryanto, *Sains*, (Jakarta: Erlangga), 2006.
- Khairunisa Eneng, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ipa Materi Siklus Air Dengan Menerapkan Metode Pembelajaran Eksperimen (Penelitian tindakan Kelas Terhadap Siswa Kelas V SDN Bunisari Semester II Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur Tahunajaran 2012/2013.)*, Makalah tahun 2013 (tidak dipublikasikan).
- Kurniasari Widodo Putri Eka, *Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo*, (jurnalmahasiswa.unesa.ac.id), diunduh tanggal 26 Juni 2019.
- Lia Awal, *Pelajaran dengan Permainan Kokami*, dalam cephy-net.blogspot.com diunduh pada 17 April 2017.
- Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung Pustaka Setia), 2011.
- Paisah Neneng, dkk, *Penerapan Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo*, (Purworejo: <http://download.portalgaruda.org>), _____ Radiasi, Vol.3 No.1, diakses tanggal 2 April 2018.

Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta:Pustaka Belajar), 2010.

Rivai Veithzal, *Prestasi Hasil Belajar Peserta Program MM untuk Mata Kuliah Managemen Keuangan*, (Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan No. 038 tahun ke-8), September 2002.

Rusiana Yuli, *Penggunaan Media Kokami pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember* dalam Pancaran Artikel,(Jember: Guru IPA SDN Darungan 01 Tanggul Jember dan Penerbit Jurnal.Unej.co.id), Vol. 3 No. 4, diunduh tanggal 2 April 2018.

Sudijono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada), 2011.

Sudjana Nana & Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo), 2011.

Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Ifabeta), 2013.

Syah Muhibbin, *Psikologi Pembelajaran*, cet ke 3(Jakarta: Raja Grafindo Persada), 2004.

Thobroni Muhammad & Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media), 2013.

Widi Wisudawati Asih dan Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara), 2014.

Wilis Dahar Ratna, *Teori-teori Belajar & Pembelajaran*, (Jakarta: Erlangga), 2011.



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
(0725) 41507 Fax: (0725) 47266 Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : P-0617/In.28/FTIK/PP.00.9/04/2017
Lamp : -
Hal : IZIN PRA-SURVEY

Kepada Yth.,

Kepala SDN 2 Bumiharjo
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir/skripsi, mohon kiranya saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami:

Nama : Miftakul Munawaroh
NPM : 14120325
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Permainan Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas III SDN 2 Bumiharjo Tahun Pelajaran 2016/2017

Untuk melakukan PRA-SURVEY di SDN 2 Bumiharjo

Demikianlah permohonan ini disampaikan atas perhatian dan perkenanya diaturkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 17 April 2017
Wakil Dekan Bidang Akademik &
Kelembagaan
Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan





PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BUMIHARJO
KECAMATAN BATANGHARI
No. Reg. 080908060240-NSS: 101120402283

SURAT KETERANGAN
Nomor: 489/12/11.06/SD/2019

Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Bumiharjo Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur, memberikan keterangan:

Nama : MIFTAKHUL MUNAWAROH
NPM : 14120325
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Telah melaksanakan prasurvey penelitian di Kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Bumiharjo Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur.

Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bumiharjo, 22 Juli 2019

Kepala SDN 2 Bumiharjo

Dra. SRI RAHAYU

NIP. 19651116 198703 2 004



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan K. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47298; Website: www.tarbiyah.metrouiniv.ac.id; e-mail: tarbiyah@metrouiniv.ac.id

Nomor : B-3652/In.28/D.1/TL.00/11/2019
Lampiran : -
Perihal : IZIN RESEARCH

Kepada Yth.,
KEPALA SD NEGERI 2 BUMIHARJO
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-3651/In.28/D.1/TL.01/11/2019, tanggal 06 November 2019 atas nama saudara:

Nama : MIFTAKHUL MUNAWAROH
NPM : 14120325
Semester : 11 (Sebelas)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SD NEGERI 2 BUMIHARJO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MELALUI PERMAINAN KOTAK KARTU MISTERIUS (KOKAMI) PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS III SD NEGERI 2 BUMIHARJO TAHUN PELAJARAN 2019/2020".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 06 November 2019
Wakil Dekan I,

Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggayu Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.isr@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-3651/In.28/D.1/TL.01/11/2019

Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro,
menugaskan kepada saudara:

Nama : MIFTAKHUL MUNAWAROH
NPM : 14120325
Semester : 11 (Sebelas)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SD NEGERI 2 BUMIHARJO, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MELALUI PERMAINAN KOTAK KARTU MISTERIUS (KOKAMI) PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS III SD NEGERI 2 BUMIHARJO TAHUN PELAJARAN 2019/2020".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih,

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 06 November 2019

Mengetahui,
Pejabat Setempat

Wakil Dekan I,

Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BUMIHARJO
KECAMATAN BATANGHARI
No. Reg. 080908060240-NSS: 101120402283

SURAT KETERANGAN
Nomor: 490/12/11.06/SD/2019

Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Bumiharjo Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur, memberikan keterangan:

Nama : MIFTAKHUL MUNAWAROH
NPM : 14120325
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Telah melaksanakan Research di Kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Bumiharjo Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur.

Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bumiharjo, 8 Oktober 2019

Kepala SDN 2 Bumiharjo

Dra. SRI RAHAYU
NIP. 19651116 198703 2 004



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507; faksimili (0725)47298; website www.metroia.ac.id; e-mail iainmetro@metroia.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Miftakul Munawaroh
NPM : 14120325


Jurusan : PGMI
Semester : XI

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Hal yang dibicarakan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	12/06/2019			Acc bab 1 - v Lampirkan ke pembina bing I	

Diketahui:
Ketua Jurusan PGMI


Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007

Dosen Pembimbing II


Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iningmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507; faksimili (0725)47296; website: www.metroia.ac.id E-mail: iainmetro@metroia.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Miftakul Munawaroh
NPM : 14120325

Jurusan : PGMI
Semester : XI

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Hal yang dibicarakan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
02	Senin 23/ 12 - 2019	✓		Ag. Wawancara Ate sat I - V	

Diketahui:
Ketua Jurusan PGMI

Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007

Dosen Pembimbing I

Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.metroiniv.ac.id, email: iainmetro@metroiniv.ac.id


FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : MIFTAKHUL MUNAWAROH
NPM : 14120325


Jurusan : PGMI
Semester : X/2019

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	10/11/2019			Acc APD lampirkan ke pembimbing I	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI


Nurul Afifah, M.Pd.
NIP. 19781222 201101 2 007

Dosen Pembimbing II,


Muhammad Ali, M.Pd.I.
NIP. 19780314 200710 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimil (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id e-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Miftakhul Munawaroh
NPM : 14120325

Jurusan/Fakultas : PGMI
Semester/TA : X/2019

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	Rabu 09/ 107 - 2019	✓		Revisi RPP dan kisi-kisi Soal pre tes dan post tes.	
		✓		ke APD. cepat Riset!	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI

Nurul Afifa, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007

Dosen Pembimbing I

Nurul Afifa, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id; mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : MIFTAKHUL MUNAWAROH
NPM : 14120325

Jurusan : PGMI
Semester : X/2019

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
				Acc bab 1-11 kompetensi ke guru gathi	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI


Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007

Dosen Pembimbing II,


Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telp. (0726) 41607; Faksimili (0726) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Miftakhul Munawaroh
NPM : 14120325

Jurusan : PGMI
Semester : IX/2018

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	15 / 2018 11			<p>latam belalang belum pernah teoni beotale kanta yang dapat me- ingkatkan hasil belajar.</p> <p>Identifikasi masa lah fidal se- sasi dengan. yang ada di la- tan belalang me- sabah.</p> <p>penelitian relev en harus di lakukan pen- gaman dan. Perbedaan dami saji wajahnya. catatan kalen agam si cell - Kerumahan</p>	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI

Nurul Afifah, M.Pd.
NIP. 19781222 201101 2 007

Dosen Pembimbing II,

Muhammad Ali, M.Pd.
NIP. 19780314 200710 1 003



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Inringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telp. (0726) 41507; Faksimili (0726) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id; E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id


FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Miftakhul Munawaroh
NPM : 14120325


Jurusan : PGMI
Semester : IX/2018

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	15 / 2018 11			- tabel I agama di pembaitu - foto rumah ada di setiap bab. agama di pembaitu	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI


Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007

Dosen Pembimbing II,


Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dawanlata Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimil (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Miftakhul Munawaroh
NPM : 14120325


Jurusan : PGMI
Semester : X

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
				<ul style="list-style-type: none">- k. 35 fakta letak tulisan arjun di seruaikan.- k. 40 seruaikan dan dungun pedoman.- Daftar pustaka pembaiti	

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI


Nuzul Afifah, M.Pd.I.
NIP. 19781222 201101 2 007

Dosen Pembimbing II


Muhammad Ali, M.Pd.I.
NIP. 19780314 200710 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metroainv.ac.id; e-mail: tarbiyah.ain@metroainv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Miftakhul Munawaroh
NPM : 14120325


Jurusan : PGMI
Semester : X

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
				<p>- kata pengantar. - rumus di mawlas - kerucup satri. - kerucup - ukuran tulisan 4.4.3.3</p> <p>- h-3 tabel satri. - rumus di Rumus B2 - siswa dengan menggunakan istilah - sebut vitai yg di - baik.</p> <p>- cek kembali tulisan - rumus salah</p> <p>- h-28 pengembalian - rumus rumus di - rumus kals.</p>	

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI


Nugul Afifah, M.Pd.I.
NIP. 19781222 201101 2 007

Dosen Pembimbing II


Muhammad Ali, M.Pd.I.
NIP. 19780314 200710 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 16 A Hngmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimil (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metroiniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metroiniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Miftakhul Munawaroh
NPM : 14120325

Jurusan : PGMI
Semester : X

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	Senin 8/ 07-2019			Ale Gab I - 10 tempat bersat	

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI

Nurul Afifah, M.Pd.I.
NIP. 19781222 201101 2 007

Dosen Pembimbing I

Nurul Afifah, M.Pd.I.
NIP. 19781222 201101 2 007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Hingmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41907; Faksimil (0725) 47286; Website: www.tarbiyah.metroiniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metroiniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Miflakhul Munawaroh
NPM : 14120325

Jurusan : PGMI
Semester : X

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	Selasa 25/ 6.2019	c		Bab I Revisi Cakupan dan Tipe dan serta manfaat penelitian. Bab II Tantangan indikator materi yg diteliti. - Perilaku keprihatinan peneliti yg teori kebiasaan. - Tantangan langkah penelitian Bab III - Tantangan revisi? - Soal pada lastarumen penelitian Kesimpulan Oliveri	

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI

Nuzul Afifah, M.Pd.I.
NIP. 19781222 201101 2 007

Dosen Pembimbing I

Nuzul Afifah, M.Pd.I.
NIP. 19781222 201101 2 007



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

**FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : MIFTAKHUL MUNAWAROH
NPM : 14120325

Jurusan : PGMI
Semester : X/2019

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
				<p>Tahap penyelesaian skripsi di sesuaikan identifikasi masalah skripsi di sesuaikan kembali dengan yang di tulis pada la- yan belkany ma- salah. Rumusan masalah skripsi di sesuaikan kembali dengan 6.10 Landasan teori A. Mengetahui Hasil Belajar R. zB C. Media permainan poker</p>	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI

Nugul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007

Dosen Pembimbing II,

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

FOTO DOKUMENTASI

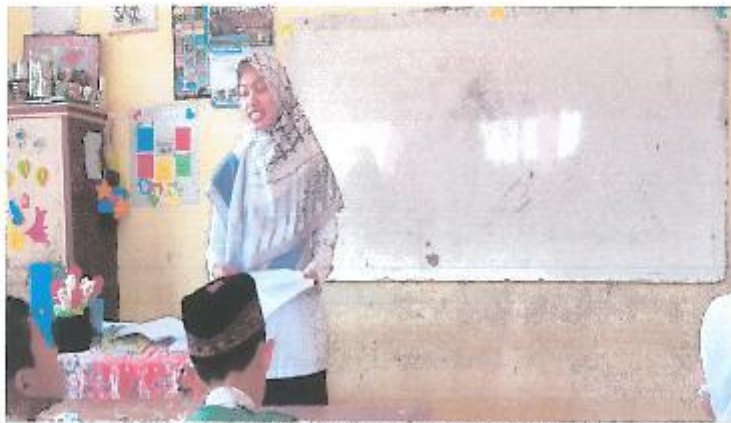


Foto 1. Guru Menjelaskan Tujuan Pembelajaran



Foto 2. Guru Menuliskan Materi Pembelajaran



Foto 3. Siswa Memperhatikan Penjelasan Guru



Foto 4. Siswa Mengambil Amplop Pertanyaan dari Kotak Kartu Misterius



Foto5. Siswa Berdiskusi Menyelesaikan Soal pada Permainan Kotak Kartu Misterius



Foto 6. Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi Kelompok



Foto 7. Siswa Antusias Mengerjakan Soal yang Diberikan Oleh Guru



Foto 8. Guru Memberikan Motivasi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
M E T R O Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47298; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-1177/In.28/S/U.1/OT.01/12/2019**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : Miftakhul Munawaroh
NPM : 14120325
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2019 / 2020 dengan nomor anggota 14120325.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas dari pinjaman buku Perpustakaan dan telah memberi sumbangan kepada Perpustakaan dalam rangka penambahan koleksi buku-buku Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 23 Desember 2019
Kepala Perpustakaan

Drs. Mokhammad Sudin, M.Pd.
NIP. 195008311981031001 tt

RIWAYAT HIDUP



Miftakhul Munawaroh, anak pertama dari dua bersaudara ini adalah putri kandung dari pasangan bapak Jumiran dan ibu Umi Sya'diyah. Lahir di Way Jepara pada tanggal 20 Agustus 1996. Penulis menempuh pendidikan dimulai dari TK Pertiwi Way Jepara (tahun 2001-2002), MI Mambaul Ulum Way Jepara (tahun 2002-2008), SMP Negeri 1 Way Jepara (tahun 2008-2011), MAN 1 Metro (tahun 2011-2014)

Kemudian penulis melanjutkan pendidikan S1 di STAIN Jurai Siwo Metro yang sekarang telah berubah menjadi IAIN Metro, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada tahun ajaran 2014/2015.