

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil Sekolah

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Huda adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang MI yang beralamat di Jl. Irigasi RT. 03, Desa kayu Bawang, Kecamatan Gambut, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan. Dalam menjalankan kegiatannya, MI Nurul Huda berada di bawah naungan Kementerian Agama. MI Nurul Huda merupakan sekolah yang di awali dengan swadaya masyarakat ini memiliki memiliki akreditasi B, berdasarkan sertifikat 023 /BAP-SM/LL/XI/2010.

Berikut informasi identitas sekolah MI Nurul Huda Kayu Bawang, Gambut, Kabupaten Banjar:

Identitas Satuan Pendidikan

Nama	MIS Nurul Huda
NPSN	60722822
Alamat	Jl. Irigasi RT.03
Kode Pos	
Desa / Kelurahan	Kayu Bawang
Kecamatan / Kota (LN)	Kec. Gambut
Kab. / Kota / Negara (LN)	Kab. Banjar
Provinsi / Luar Negeri	Kalimantan Selatan

Status Sekolah	swasta
Waktu Penyelenggaraan	- / - hari
Jenjang Pendidikan	MI

Dokumen dan Perizinan

Naungan	Kementerian Agama
No. SK. Pendirian	477 Tahun 2016
Tanggal. SK. Pendirian	2016-08-22
No. SK. Operasional	477 Tahun 2016
Tanggal SK. Operasional	2016-08-22
File SK Operasional	67464-126339635-694286940.pdf
Akreditasi	B
No. SK. Akreditasi	023 /BAP-SM/LL/XI/2010
Tanggal SK. Akreditasi	23-11-2010

2. Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Huda

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Huda memiliki visi dan misi sebagai berikut:

Visi

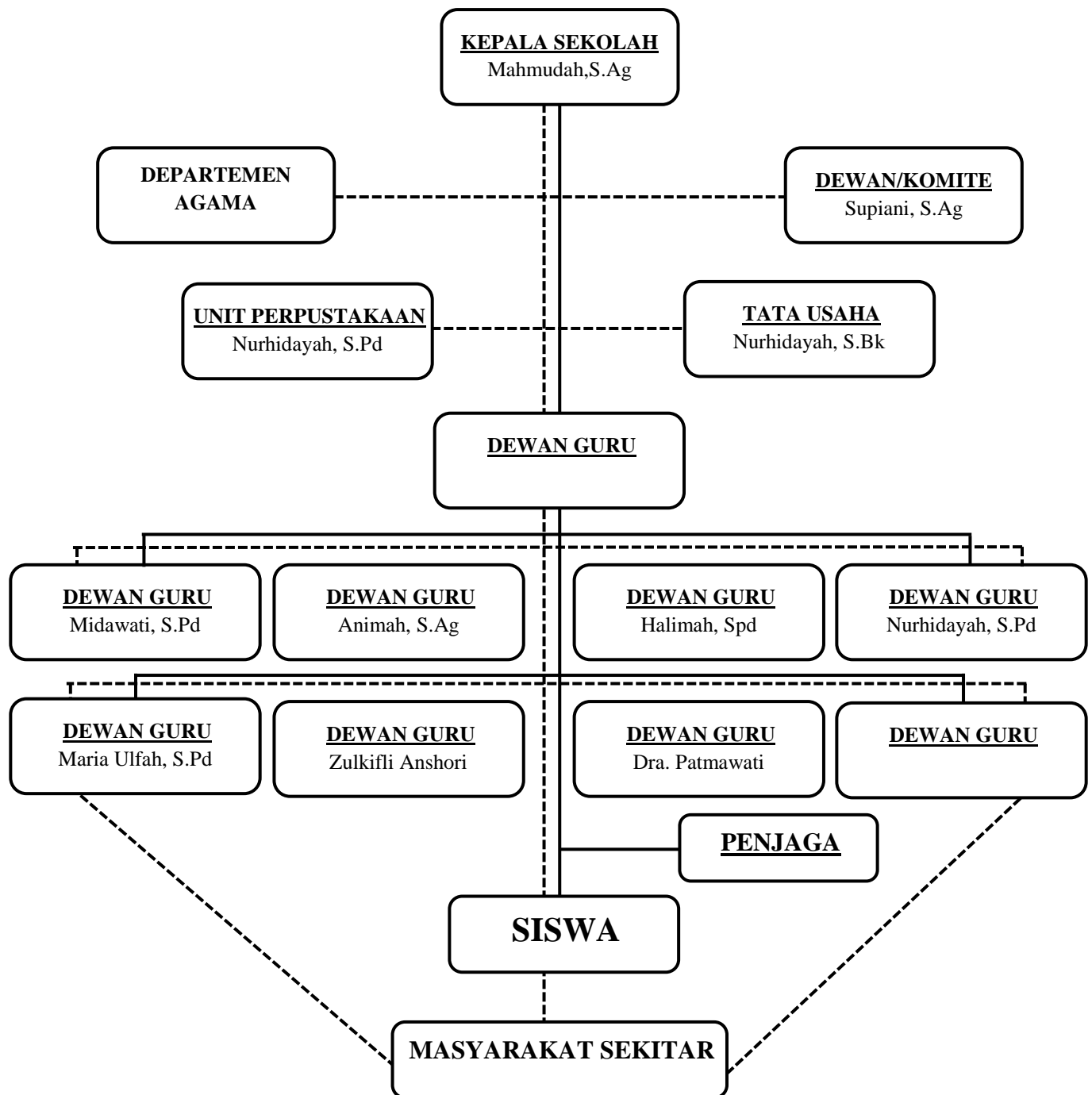
Menjadikan manusia yang berimtaq dan beriptek dalam menghadapi tantangan dunia serta berakhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari

Misi

Meningkatkan mutu siswa agar mampu menghadapi globalisasi sehingga memiliki imtaq dan iptek untuk membangun generasi yang akan datang,

mandiri, bertanggungjawab dan berprestasi bagi agama, bangsa dan negara.

3. Struktur Organisasi Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Huda



Gambar 4.1 Struktur Organisasi MI Nurul Huda

4. Data Hasil Belajar

Perlakuan penggunaan media kotak dan kartu misterius (Kokami) dalam penelitian ini ditujukan pada Siswa Kelas IV MI Nurul Huda dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang. Sebelum perlakuan penggunaan media kotak dan kartu misterius (Kokami), peneliti melakukan pretest dengan materi Bahasa Inggris. Adapun materi pertanyaan sebagaimana terlampir (*Lampiran 4*). Kemudian dari hasil pretest di peroleh rata-rata nilai sebesar 40,00 menunjukkan interpretasi hasil belajar masuk dalam kriteria kurang baik.

Selanjutnya berdasarkan hasil pretest tersebut dilakukan pembelajaran ulang dengan menggunakan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) dengan merujuk pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagaimana terlampir. Alokasi waktu pembelajaran selama 2 x 35 menit. Setelah dilakukan perlakuan penggunaan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) pada materi Bahasa Inggris pada siswa kelas VI MI Nurul Huda, maka dilakukan test kembali untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa kelas VI MI Nurul Huda dari nilai pretest diperoleh dengan rata-rata kelas 40,00 masuk kategori kurang baik, dimana sebanyak 40% masuk kategori sangat kurang baik, 40% selanjutnya masuk kategori kurang baik, 13,33% masuk kategori cukup dan 6,67% masuk kategori amat baik, sebagaimana hasil nilai pretest pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1 Persentase Kualifikasi Nilai *Pretest*

Nilai	Keterangan	Frekuensi	Persentase (%)
95,00 - 100	Istimewa	0	-
80,00 - < 95,00	Amat Baik	1	6,67
65,00 – < 80,00	Baik	0	-
55,00 – < 65,00	Cukup	2	13,33
40,00 – < 55,00	Kurang Baik	6	40,00
0,00 - < 40,00	Sangat Kurang baik	6	40,00
Jumlah		15	100

Selanjutnya setelah dilakukan pembelajaran pada materi Bahasa Inggris dengan menggunakan media kotak dan kartu misterius (Kokami), diperoleh nilai rata-rata kelas setelah *posttest* 78 masuk kategori baik. Kualifikasi nilai *posttest* sebagai berikut:

Tabel 4.2 Persentase Kualifikasi Nilai *Posttest*

Nilai	Keterangan	Frekuensi	Persentase (%)
95,00 - 100	Istimewa	3	20,00
80,00 - < 95,00	Amat Baik	6	40,00
65,00 – < 80,00	Baik	3	20,00
55,00 – < 65,00	Cukup	1	6,67
40,00 – < 55,00	Kurang Baik	2	13,33
0,00 - < 40,00	Sangat Kurang baik	0	-
Jumlah		15	100

Berdasarkan hasil belajar *posttest* di atas, diperoleh nilai dengan kategori kurang baik sebanyak 13,33%, nilai dengan kategori cukup sebanyak 6,67%, nilai dengan kategori baik sebanyak 20,00% dan nilai

dengan kategori amat baik sebanyak 40,00% serta nilai dengan kategori istimewa sebanyak 20,00%.

Berdasarkan nilai KKM minimal 70 nilai posttes diperoleh nilai rata-rata 78 maka diperoleh data ketuntasan pada materi bahasa Inggris sebanyak 12 siswa tuntas dan 3 siswa tidak tuntas.

Tabel 4.3 Ketuntasan Nilai siswa kelas IV MI Nurul Huda

No	Nama	PosTest	Ketuntasan
1	Muhammad Rasyid	90	Tuntas
2	Muhammad Banjari Farisi	70	Tuntas
3	Muhammad Yusuf	80	Tuntas
4	Muhammad Ibnu	80	Tuntas
5	Muhammad Dimas Aditya	70	Tuntas
6	Muhammad Nazmi	50	Tidak Tuntas
7	Jelita Amelia Hendri	70	Tuntas
8	Nissah Auliya	80	Tuntas
9	Syaiful Qalbi	80	Tuntas
10	Noor Aulia	100	Tuntas
11	Fathul Jannah	60	Tidak Tuntas
12	Nuril Arifah	50	Tidak Tuntas
13	Nida Aulia	90	Tuntas
14	Kayla	100	Tuntas
15	wahdatul Magfirah	100	Tuntas

5. Rata-rata dan standar deviasi

Dari hasil pretest dan posttest siswa kelas VI MI Nurul Huda diperoleh nilai rata-rata/ mean untuk pretest sebesar 40 dan posttest sebesar 78. Standar deviasi untuk pretes diperoleh sebesar 19,640 sedangkan standar deviasi untuk posttest lebih rendah dari pretest yaitu sebesar 16,562. Semakin rendah nilai standar deviasi, maka semakin mendekati rata-rata, sedangkan jika nilai standar deviasi semakin tinggi, artinya semakin lebar rentang variasi datanya.

Berikut nilai statistic nilai pretest dan posttest dengan perhitungan menggunakan SPSS 22 *for windows*:

Tabel 4.3 Hasil Uji Statistisk

		Statistics	
		PRETEST	POSTEST
N	Valid	15	15
	Missing	0	0
Mean		40.00	78.00
Std. Error of Mean		5.071	4.276
Median		40.00	80.00
Mode		40	80
Std. Deviation		19.640	16.562
Variance		385.714	274.286
Skewness		1.044	-.287
Std. Error of Skewness		.580	.580
Kurtosis		1.948	-.715
Std. Error of Kurtosis		1.121	1.121
Range		80	50
Minimum		10	50
Maximum		90	100
Sum		600	1170

PRETEST

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
10	1	6.7	6.7	6.7
20	2	13.3	13.3	20.0
30	3	20.0	20.0	40.0
40	5	33.3	33.3	73.3
Valid 50	1	6.7	6.7	80.0
60	2	13.3	13.3	93.3
90	1	6.7	6.7	100.0
Total	15	100.0	100.0	

POSTEST

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
50	2	13.3	13.3	13.3
60	1	6.7	6.7	20.0
70	3	20.0	20.0	40.0
Valid 80	4	26.7	26.7	66.7
90	2	13.3	13.3	80.0
100	3	20.0	20.0	100.0
Total	15	100.0	100.0	

6. Uji *N-Gain*

Dari hasil belajar dengan nilai pretest dan posttest siswa kelas IV MI Nurul Huda dengan pembelajaran materi Bahasa Inggris menggunakan metode kotak dan kartu misterius (Kokami), diperoleh hasil uji *N-Gain* dengan menggunakan rumus (Metzer), yaitu:

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Diperoleh perhitungan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Perhitungan *N-Gain* berdasarkan Rumus Metzer

No	Nama	$= \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$	%
1	Muhammad Rasyid	0,86	85,71
2	Muhammad Banjari Farisi	0,50	50,00
3	Muhammad Yusuf	0,67	66,67
4	Muhammad ibnu	0,71	71,43
5	Muhammad Dimas Aditya	0,50	50,00
6	Muhammad Nazmi	0,44	44,44
7	Jelita Amelia Hendri	0,25	25,00
8	Nissah Auliya	0,71	71,43
9	Syaiful Qalbi	0,50	50,00
10	Noor Aulia	1,00	100,00
11	Fathul Jannah	0,50	50,00
12	Nuril Arifah	0,17	16,67
13	Nida Aulia	0,83	83,33
14	Kayla	1,00	100,00
15	Wahdatul Magfirah	1,00	100,00

Perhitungan *N-Gain* dengan menggunakan SPSS 22 *for windows* ditujukan untuk melihat nilai *N-Gain* ternormalisasi serta melihat pendistribusian minimum dan maksimum serta nilai standar deviasi yang diperoleh. Hasil dari uji *N-Gain* dengan menggunakan SPSS 22 *for windows* sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji N-Gain

Case Processing Summary							
	Kelompok	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
NGain_Score	1	15	100.0%	0	0.0%	15	100.0%

Descriptives			
	Kelompok	Statistic	Std. Error
	Mean	.6431	.06823
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound .4968 Upper Bound .7895	
	5% Trimmed Mean	.6498	
	Median	.6667	
	Variance	.070	
NGain_Score	Std. Deviation	.26427	
	Minimum	.17	
	Maximum	1.00	
	Range	.83	
	Interquartile Range	.36	
	Skewness	-.155	.580
	Kurtosis	-.823	1.121

Berdasarkan data hasil uji *N-Gain* diperoleh nilai mean sebesar 0,6431 atau 63,31%, dengan nilai standar deviasi sebesar 0,26427. Distribusi minimum sebesar 0,17 atau 17% sedangkan pendistribusian maksimu sebesar 1,00 atau 100%. Selanjutnya dari data yang diperoleh dengan dari hasil uji *N-Gain* dengan *N-Gain* score diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Uji *N-Gain* Score

No	Nama	(0.00)	%
1	Muhammad Rasyid	0,86	86
2	Muhammad Banjari Farisi	0,50	50
3	Muhammad Yusuf	0,67	67
4	Muhammad ibnu	0,71	71
5	Muhammad Dimas Aditya	0,50	50
6	Muhammad Nazmi	0,44	44
7	Jelita Amelia Hendri	0,25	25
8	Nissah Auliya	0,71	71
9	Syaiful Qalbi	0,50	50
10	Noor Aulia	1,00	100
11	Fathul Jannah	0,50	50
12	Nuril Arifah	0,17	17
13	Nida Aulia	0,83	83
14	Kayla	1,00	100
15	wahdatul Magfirah	1,00	100
Rata-rata/ Mean		0,6431	64,31
Minimum		0,17	17
Maksimum		1,00	100

Nilai rata-rata/ mean dari hasil di atas jika dimasukkan dalam Rentang *Gain* Ternormalisasi dengan nilai sebesar 0,6431 atau 64,31% masuk dalam rentang gain $0,70 > \langle g \rangle \geq 0,30$, dengan demikian masuk dalam kriteria sedang.

B. Pembahasan

1. Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Nurul Huda Sebelum Penggunaan Media Kotak Dan Kartu Misterius (KOKAMI)

Hasil belajar siswa Kelas IV MI Nurul Huda pada materi Bahasa Inggris dengan soal pilihan ganda sebanyak 10 pertanyaan, sebelum penggunaan Media Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) diperoleh nilai rata-rata 40,00. Nilai masuk interpretasi hasil belajar dalam kategori kurang baik. 12 orang dari 15 siswa atau 80% memperoleh nilai 50 kebawah dengan nilai terendah adalah 10 untuk satu orang siswa, nilai 20 untuk dua orang siswa, nilai 30 untuk tiga orang siswa, nilai 40 untuk lima orang siswa dan nilai 50 untuk satu orang siswa. Sementara 3 orang mendapatkan nilai 60 sebanyak dua orang siswa dan nilai 90 untuk satu orang siswa.

Mata pelajaran Bahasa Inggris yang diajarkan di sekolah pada umumnya susah untuk di mengerti siswa, tidak terkecuali bagi siswa MI Nurul Huda, khususnya kelas IV. Penyampaian yang kurang menarik menjadikan siswa beranggapan bahwa pelajaran Bahasa Inggris menjenuhkan dan membosankan. Sehingga dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris banyak siswa yang kurang memperhatikan apa yang disampaikan guru, hal ini bisa dikarekan karena mata pelajaran ini membingungkan atau susah dimengerti. Rendahnya nilai pretest yang masuk kategori kurang baik menunjukkan bahwa mata pelajaran Bahasa

Inggris kurang begitu di minati oleh siswa MI Nurul Huda khususnya kelas IV.

Pelajaran Bahasa Inggris tidak diminati oleh siswa MI Nurul Huda khususnya Kelas IV, karena kurang bisa memahami, sehingga hal ini membuat siswa menjadi tegang dan akhirnya mengganggu konsentrasi dalam belajar. Disamping itu, selama ini dalam penyampaian proses belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris tidak menggunakan media yang menarik dan bervariasi sehingga kurang dapat menarik minat siswa untuk tertarik dan semangat serta mudah dalam memahami pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini menyebabkan proses belajar dan mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris menjadi pasif karena tidak ada interaksi aktif antara guru dan siswa. Dan siswa merasa kesulitan dalam memahami kosakata dalam bahasa Inggris, utamanya dalam mengingat, menghafal maupun mengucapkannya.

Penyampaian materi pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar haruslah bersifat gembira dan interaktif. Oleh sebab itu materi dan metode yang diberikan harus sesuai dengan perkembangan siswa. Para guru mengatakan bahwa mereka bisa menggunakan lagu, teka teki, permainan dan gambar yang menarik selama proses belajar mengajar tersebut.¹ Oleh karena itu, guru mata pelajaran Bahasa Inggris dalam proses belajar mengajar menyampaikan tujuan pembelajaran kepada

¹ Rina Listia dan Sirajuddin kamal, *Kendala Pengajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar*, FKIP-Unlam, 2008 (<https://pbingfkipunlam.wordpress.com/2008/10/21/kendala-pengajaran-bahasa-inggris-di-sekolah-dasar/>) Diakses tanggal 5 Juni 2022

siswa serta membagi materi ke dalam kegiatan tatap muka agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Di samping itu guru dalam penggunaan media atau metode pembelajaran harus bervariasi supaya dapat menciptakan suasana belajar yang baik, siswa akan lebih aktif pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Dunn (1983) mengatakan bahwa pembelajar muda sangat mudah meningkatkan kemampuan berbahasa mereka melalui permainan yang tepat untuk usia mereka. Akan tetapi tidak semua permainan untuk siswa muda cocok bagi mereka. Oleh karena itu tugas dan kewajiban guru untuk dapat menyeleksi permainan yang cocok buat mereka sesuai dengan tingkat kognitif, fisik, dan emosional anak. Hasil data juga menunjukkan bahwa para guru percaya bahwa buku pelajaran siswa seharusnya penuh warna agar menjadi menarik perhatian dan motivasi siswa itu sendiri. Gambar yang berwarna dan interaktif membuat siswa menjadi tertarik dan penasaran sehingga menambah motivasi mereka untuk mempelajari bahan selanjutnya. Siswa juga akan lebih mudah untuk menghafal kosa kata ketika mereka melihat sesuatu yang menarik.²

Menurut pedoman garis besar pendidikan dasar di Indonesia, tujuan pendidikan dasar di Indonesia ialah mempersiapkan lebih awal siswa pengetahuan dasar sebelum melangkah ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Tujuan pengajaran Bahasa Inggris diadakan di sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah adalah untuk memberikan pengetahuan penguasaan

² ibid

kosa kata yang banyak sehingga apabila siswa melanjutkan jenjang pendidikannya ke tingkat yang lebih tinggi mereka tidak akan mengalami kesulitan. Oleh karena itu, fokus utama dalam pengajaran bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah adalah penguasaan kosa kata. Dengan menguasai kosa kata yang banyak maka para siswa dapat dengan mudah menguasai keterampilan bahasa yang lain.³

2. Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Nurul Huda Sesudah Penggunaan Media Kotak Dan Kartu Misterius (KOKAMI)

Penggunaan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) terhadap hasil belajar siswa Kelas IV MI Nurul Huda dapat dilihat dari nilai hasil belajar dengan rata-rata 78,00 masuk dalam kategori baik. Nilai terendah 50 sebanyak dua orang siswa, nilai 60 sebanyak satu orang siswa, nilai 70 sebanyak tiga orang siswa. Sementara nilai 80 diperoleh sebanyak empat orang siswa, nilai 90 diperoleh sebanyak dua orang siswa dan nilai 100 sebanyak tiga orang siswa. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai hasil belajar setelah mendapatkan materi pembelajaran menggunakan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI).

Penyampaian materi mata pelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) menjadikan warna lain bagi siswa sehingga menjadi daya tarik bagi siswa. Siswa tidak merasa tertekan maupun jenuh, namun justru sebaliknya siswa merasa senang dan mudah memahami kosakata Bahasa Inggris yang

³ ibid

disampaikan. Sehingga dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris dengan menggunakan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI), menjadikan siswa lebih memperhatikan apa yang disampaikan, sehingga siswa mudah memahami dan menghafal kosakata yang disampaikan guru. Sehingga hal ini berpengaruh pada nilai posttest siswa Kelas IV MI Nurul Huda dengan nilai rata-rata 78,00.

Pelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI), menjadikan mata pelajaran diminati oleh siswa MI Nurul Huda khususnya Kelas IV, karena mudah untuk dipahami, tidak membuat siswa menjadi tegang dan bisa lebih berkonsentrasi dalam belajar. Penyampaian materi pengajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar dengan menggunakan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) bersiat interaktif dan bahagia, karena siswa merasa senang untuk mengikuti materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini mengingat tujuan pengajaran Bahasa Inggris setingkat sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah untuk memberikan pengetahuan penguasaan kosa kata yang banyak sehingga dengan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) sangat membantu siswa dalam penguasaan kosakata dalam Bahasa Inggris, sehingga siswa dapat dengan mudah menguasai keterampilan bahasa yang lain.⁴

⁴ ibid

3. Efektivitas Penggunaan Media Kotak Dan Kartu Misterius (KOKAMI) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Nurul Huda

Berdasarkan uji *N-Gain* diperoleh hasil nilai rata-rata/mean sebesar 0,6431 atau 64,31%. Nilai tersebut dimasukkan dalam Rentang *Gain* Ternormalisasi masuk rentang gain $0,70 > \langle g \rangle \geq 0,30$, dengan demikian masuk dalam kriteria sedang. Artinya, efektivitas penggunaan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) terhadap hasil belajar siswa Kelas IV MI Nurul Huda masuk sedang. Dengan distribusi minimum sebesar 0,17 atau 17% dan pendistribusian maksimum sebesar 1,00 atau 100%. Meskipun begitu, perlakuan dalam pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) kepada siswa Kelas IV MI Nurul Huda mampu meningkatkan nilai hasil belajar.

Media kokami merupakan media visual berupa kotak dan kartu misterius merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Penggunaan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) bagi siswa kelas IV MI Nurul Huda merupakan hal baru yang menarik perhatian mereka. Dengan bentuk kosakata dan berwarna yang disertai dengan gambar menjadikan siswa lebih dapat memahami apa yang di sampaikan oleh guru mengenai materi Bahasa Inggris, sehingga hal ini mampu meningkatkan konsentrasi dan daya ingat siswa.

Proses belajar mengajar Bahasa Inggris kepada siswa kelas IV MI Nurul Huda dengan menggunakan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) mampu menumbuhkan interaksi aktif antara guru dan siswa.

Hal ini terlihat antusias dan aktifnya siswa pada saat pembelajaran Bahasa Inggris, nampak ceria dan bahagia tanpa terlihat suasana tegang dan kebingungan dalam belajar. Semua siswa bisa lebih fokus, utamanya saat salah satu siswa di panggil ke depan untuk mengambil kartu pada kotak misterius, serta menunjukkan pada siswa yang lain kartu apa yang diperolehnya. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menghafal, mengingat serta memaknai kosakata Bahasa Inggris. Selpia Setiasie menyatakan dalam penelitiannya bahwa penggunaan media KOKAMI lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Arab siswa dibandingkan dengan metode konvensional dengan tanpa media KOKAMI.⁵

Pembelajaran materi Bahasa Inggris dengan menggunakan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) sangat diminati oleh siswa, diharapkan kedepannya penerapan dengan media ini dapat digunakan pada mata pelajaran yang lain, utamanya mata pelajaran dengan nilai rata-rata kelas rendah. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan dan menarik minat belajar siswa, dan memberikan kemudahan siswa untuk dapat lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian diharapkan dari pembelajaran dengan menggunakan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) dapat memotivasi belajar siswa serta meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siswa, sehingga dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini didukung

⁵ Selpia Setiasie, *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kotak Dan Kartu Misterius (KOKAMI) Dalam Upaya Meningkatkan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab*. (Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Indonesia, 2015)

sebagaimana hasil penelitian Dewi Yuliani (2020) bahwa terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan skor motivasi belajar siswa yang menggunakan media permainan KOKAMI dengan motivasi siswa yang tanpa menggunakan KOKAMI dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas V.⁶

⁶ Dewi Yuliani, *Penggunaan Media Permainan Kotak Dan Kartu Misterius (KOKAMI) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V*, 2020. *Journal of Elementary Education*, E-ISSN: 2614-4093, P-ISSN: 2614-4085, Volume 03 Number 02, Maret 2020