

## **Implementasi Penggunaan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) Untuk Pemahaman Pembelajaran di Kelas III SDI Al-Ikhlas Kemandoran II Jakarta Selatan**

**Shofi Mutiah<sup>1</sup>, Dirgantara Wicaksono<sup>2</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta<sup>1,2</sup>

email: [Mutiahshofi.03@gmail.com](mailto:Mutiahshofi.03@gmail.com)<sup>1</sup>, [bombomdirgantara@gmail.com](mailto:bombomdirgantara@gmail.com)<sup>2</sup>

---

### *Abstract*

This research aims to analyze the implementation of the use of KOKAMI (Mysterious Card Box) media in understanding thematic learning material in class III of SDI Al-Ikhlas Kemandoran, South Jakarta. The aim of this research is to explore and analyze the implementation of the use of KOKAMI media in increasing understanding of thematic learning material in class III of SDI Al-Ikhlas Kemandoran, South Jakarta. This research is specifically aimed at understanding how the use of KOKAMI media influences the understanding of thematic learning material in class III at SDI Al-Ikhlas Kemandoran, South Jakarta. Using qualitative methods with a case study approach. Data was collected through classroom observations, interviews with teachers and students, and document analysis. The research participants consisted of one class III of SDI Al-Ikhlas Kemandoran, South Jakarta who used KOKAMI media in thematic learning. The use of KOKAMI media has great potential in increasing understanding of thematic learning material in class III at SDI Al-Ikhlas Kemandoran, South Jakarta. In the right context and with adequate support, this media can be an effective means of facilitating an active, interactive and enjoyable learning process for students as well as contributing to educational development and can be a reference for the use of KOKAMI media in thematic learning at the elementary school level. especially at SDI Al-Ikhlas Kemandoran, South Jakarta.

Keywords: KOKAMI Media, Thematic, Learning Understanding

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi penggunaan media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) dalam pemahaman materi pembelajaran tematik di kelas III SDI Al-Ikhlas Kemandoran Jakarta Selatan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan menganalisis implementasi penggunaan media KOKAMI dalam meningkatkan pemahaman materi pembelajaran tematik di kelas III SDI Al-Ikhlas Kemandoran Jakarta Selatan. Penelitian ini di khususkan untuk memahami bagaimana penggunaan media KOKAMI mempengaruhi pemahaman materi pembelajaran tematik di kelas III SDI Al-Ikhlas Kemandoran Jakarta Selatan. Dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta analisis dokumen. Peserta penelitian terdiri dari satu kelas III SDI Al-Ikhlas Kemandoran Jakarta Selatan yang menggunakan media KOKAMI dalam pembelajaran tematik. Penggunaan media KOKAMI memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman materi pembelajaran tematik di kelas III SDI Al-Ikhlas Kemandoran Jakarta Selatan. Dalam konteks yang tepat dan dengan dukungan yang memadai, media ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa serta memberikan kontribusi bagi pengembangan pendidikan dan dapat menjadi acuan bagi penggunaan media KOKAMI dalam pembelajaran tematik di tingkat SD terutama di SDI Al-Ikhlas Kemandoran Jakarta Selatan.

**Kata Kunci:** Media KOKAMI, Tematik, Pemahaman Pembelajaran

## **A. PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah kebutuhan seseorang yang paling mendasar dan begitu penting. Karena melalui pendidikan, manusia dapat mengetahui

hal yang tidak pernah diketahuinya. Pendidikan yang berkualitas dapat menciptakan karakter orang baik. Biasanya, untuk memulai seseorang bisa belajar dari paling dasar, sampai

tamat sekolah dasar. Melalui pendidikan ini akan tercipta siswa siswi yang terdidik terampil, kreatif dan inovatif.

Seorang Guru patut memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan beserta mempunyai 3 fasilitas belajar salah satunya dengan menggunakan media. Untuk pengajar harus bisa membuat media yang menarik seperti menggunakan media pembelajaran yang konkret untuk mempermudah dalam pembelajaran (Tahir, 2019, p. 18). Dengan itu, siswa dapat membuat hubungan antara satu pengalaman dengan pengalaman lainnya, ini membuat pembelajaran menjadi menarik. Dalam pelajaran tematik, kemungkinan ada satu hingga tiga topik pembelajaran (Sulhan, 2019: 4-6).

Perubahan dan penguatan baru bagi anak untuk ikut serta secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan bersama Ibu Guru. Media perencanaan pembelajaran ini mampu dirancang sebagai aliran sistem, yaitu alat bantu grafis yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan proses pembelajaran (Mulyanita Aniza Jibrin, alias Abdul Aziz, Sukaman B, 2017: 5).

Media pembelajaran adalah segala macam bentuk perangkat baik perangkat keras, maupun perangkat lunak yang digunakan untuk membangun pemahaman materi ajar, serta informasi dan mengembangkan interaksi antara penyampai materi dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Yaumi, 2018:7). Menurut Sulhan Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menghubungkan

konsep dasar pelajaran atau intra mata pelajaran dengan hubungan antar mata pelajaran yang saling bersinggungan dengan maksud siswa mampu menyatukan berbagai aspek nyata dalam pola pembelajaran dari berbagai dasar pengetahuan dan keterampilan (Sulhan, 2019:12). Kokami (Kotak Kartu Misteri) adalah Gunakan set permainan dengan kartu dan kotak dengan pertanyaan bertema. Ini disebut misteri karena tidak semua siswa mengetahui pertanyaan apa yang akan diajukan oleh kotak untuk membantu mereka memahami apa yang sudah dipahami.

Di perkuat oleh Faisal untuk pendekatan pembelajaran yang mengacu pada ketertarikan dengan media yaitu Pendekatan ini bertujuan untuk mengintegrasikan pembelajaran dalam konteks yang lebih bermakna dan relevan bagi siswa. (faisal 2018:23). Pembelajaran audio visual adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan penggunaan komponen audio dan visual untuk memfasilitasi proses belajar siswa. Pendekatan ini memanfaatkan penggunaan media, seperti gambar, video, suara, grafik, dan presentasi visual lainnya, serta kombinasi suara dan visual secara bersamaan, untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa. (Marlina 2020:4).

Pembelajaran adalah komponen yang memiliki unsur tertentu seperti pada kegiatan pembelajaran yang memiliki tujuan, metode, materi, proses pembelajaran juga melibatkan guru dan siswa selain itu alat peraga atau media pembelajaran untuk mempermudah

pendidik pada saat memaparkan pembelajaran. Media pembelajaran atau alat peraga yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan sebuah pesan dalam pembelajaran, dengan adanya media ini membantu siswa lebih memahami pembelajaran.

## **B. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif. Menurut Kusumastuti dkk. (Adhi Kusumastuti, Ahmad Mustamil Khoiron, 2019: 4).

Desain penelitian kualitatif pendidikan dapat dibuat dengan Dalam bentuk general atau umum, bisa juga berupa gambaran detail (Prahmana, 2017, hlm. 14). Untuk penelitian pendidikan kualitatif, ini tentang keterbatasan guru dalam pelaksanaan impleentasi penggunaan Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Pemahaman Pembelajaran Tematik di Kelas III SDI Al-Ikhlas Kemandoran II Jakarta Selatan Desain penelitian yang sudah disusun seperti dibawah ini: a) melakukan survei literatur; b) Tentukan siapa saja yang akan di wawancara; c) Putuskan kegiatan selanjutnya untuk dipantau; d) Putuskan gambar apa saja yang akan dibutuhkan; e) Menyelesaikan pendataan; f) Definisikan data yang sudah di data; g) Pengecekan keabsahan data perencanaan; h) selanjutnya menguraikan dan menafsirkan data dan data; i) Hasil penelitian; j) Berakhir dengan menyusun hasil akhir penelitian.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Islam Al-Ikhlas Kemandoran 2 Jakarta Barat. SDI Al-Ikhlas Kemandoran 2 adalah salah satu instansi Pendidikan yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat sekitar sekitar kelurahan Grogol Utara yang berdekatan langsung dengan berbagai fasilitas seperti pasar kaget, puskesmas, Gedung tinggi dan lain-lain. Sehingga lingkungan dari sekolah ini sangat padat penduduk.

Sekolah ini anak distimulasi dengan berbagai metode guna mengedepankan contohnya percaya diri, memiliki akhlak yang mulia, penghargaan, toleransi, nasionalis, religius dan kreativitas. Sejarah Sekolah Dasar Islam AL-IKHLAS Kemandoran, Kebayoran Lama sudah berdiri sejak tahun 1978 dan memiliki perubahan pada tahun 2004.

Sekolah ini sangat dikenal masyarakat Kemandoran sebagai salah satu SD Islam tertua di daerah tersebut yang tetap menjaga eksistensinya dengan kualitas serta berbagai pemberdayaan.

Dalam pembelajaran tematik di SDI Al-Ikhlas kemandoran Jakarta Selatan, penggunaan media pembelajaran kokami adalah hal baru yang mungkin bisa menjadi salah satu variasi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sesuai dengan misi dari SDI Al-Ikhlas kemandoran Jakarta Selatan. Pada penelitian ini proses pembelajaran menggunakan Media Kokami, tepatnya di kelas III A dan III B SDI Al-Ikhlas adalah kelas yang berjumlah 52 siswa. Pada kelas

Tiga A jumlah siswa 27 dengan 14 murid laki-laki dan 13 murid perempuan sementara di kelas B dengan banyak siswa 25 dengan 11 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Pada pemahaman Pada media KOKAMI (Kotak Kartu Misteri) peneliti tidak mengalami kendala, semua siswa sangat antusias saat guru memberikan petunjuk dari pedoman penggunaan media tersebut dalam pembelajaran, dan semua siswa sangat senang karena merasa suasana menjadi lebih menarik saat belajar karena bermain. Selama tahap observasi pengumpulan data, sangat terlihat antusiasme siswa bahwa terdapat kelas yang berbeda antara kelas uji coba dan kelas biasa.

Sekalipun ada dua kelas yang melakukan tugas masing-masing dengan benar, namun pada saat guru memberikan penilaian seperti pertanyaan untuk menentukan pemahaman di akhir pembelajaran, siswa pada kelas eksperimen memahami pembelajaran tematik. sangat Kelas eksperimen dengan media KOKAMI (Kotak Kartu Misteri) mempengaruhi siswa dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dibandingkan dengan kelas kontrol. pembelajaran di kelas melalui metode ceramah biasa. , lingkungan belajar yang dikembangkan berupa media Kokami (Kotak dan Kartu Misteri) mendapat tanggapan positif yang cukup antusias dari guru dan siswa. sehingga dapat dilakukan sebagai media pengajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Alasannya adalah media

Kokami hadir dalam bentuk kartu yang dinamis dan fleksibel yang memadukan antara bermain dengan belajar sehingga tidak hanya asyik dimainkan, tetapi juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Permainan Kokam merupakan kesempatan untuk menyampaikan informasi kepada siswa dengan cara menampilkan agar terkesan serta membangkitkan keinginan dan penglihatan siswa untuk berpartisipasi mau bertanya dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu, tampilan media yang menarik memberikan siswa SDI Al-Ikhlas Kemandoran Jakarta Selatan warna-warna unik yang dapat menarik perhatian siswa

Dari penelitian di 2 kelas III pada SDI Al-Ikhlas Kemandoran II Jakarta Selatan ada di kelas Tiga A dan kelas Tiga B. Para siswa menjadi lebih kritis dan cermat terhadap materi pembelajaran tematik menggunakan media pembelajaran kokami. Penggunaan Media Kokami menjadi sebuah alat bantu pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran tematik di kelas III pada SDI Al-Ikhlas Kemandoran II Jakarta Selatan di kelas III A dan kelas III B. Implementasi penggunaan media Kokami dapat melibatkan berbagai macam warga sekolah karena kegiatan belajar mengajar menjadi lebih tertantang dan menyenangkan.

Peserta didik masing-masing merasa sensasi belajar yang lebih senang dengan penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran kokami untuk tematik

tema 6 yaitu energy dan perubahannya sub tema 1 sampai 4. Berdasarkan evaluasi dan umpan balik, guru dapat melakukan penyesuaian dan perbaikan terhadap penggunaan media Kokami di kelas. Pengalaman dan masukan peserta didik juga dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas media tersebut dalam mendukung pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran tematik.

2. Bagaimanakah Implementasi Penggunaan Media Kokami Terhadap Pemahaman Materi Pembelajaran Tematik di Kelas III SDI Al-Ikhlas Kemandoran II Jakarta Selatan?

Dari hasil Observasi dan penelitian terhadap siswa kelas III di SDI Al-Ikhlas Kemandoran II Jakarta Selatan, para peserta didik lebih mudah mengerti materi dengan belajar menggunakan tema 6 menggunakan media pembelajaran Kokami di SDI Al-Ikhlas Kemandoran II Jakarta Selatan. materi di tema 6 cukup sulit diterima dan dipelajari oleh peserta didik di tahun sebelumnya namun berkat adanya penggunaan media pembelajaran kokami guru dapat melihat target pembelajaran sesuai dengan kompetensinya lebih mudah dicapai.

Peserta didik mendapatkan arah materi kompetensi pembelajaran secara berkala dan mudah di ingat karena memiliki acuan kejadian sebagai penanda materi dan dengan mudah di ulang di rumah karena menurut peserta didik pembelajaran ini amat menyenangkan.

Pembelajaran media Kokami dalam pembelajaran tematik di kelas III di SDI Al-Ikhlas Kemandoran II

Jakarta Selatan dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih bervariasi, senang dan aktif. kegiatan ini bisa menambah pemahaman dan minat siswa.

Pemilihan materi yang sesuai dengan tema yang sedang berjalan dalam silabus dan rpp. Guru dapat memilih materi pembelajaran yang relevan dengan topik tematik yang sedang dipelajari di kelas III di SDI Al-Ikhlas Kemandoran II Jakarta Selatan. Misalnya, jika temanya adalah "Energi dan perubahannya," guru dapat memilih materi tentang fenomena energi lingkungan rumah atau lingkungan peserta didik.

Dalam penggunaan media Kokami, Pendekatan pembelajaran bisa berpusat pada siswa, siswa dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran. Mereka dapat menjelajahi materi dengan cara yang interaktif, seperti menggerakkan gambar, atau memilih pilihan yang benar dalam kuis. Hal ini dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi.

Media Kokami dapat digunakan sebagai alat kolaboratif di kelas. Misalnya, guru dapat membagikan permainan atau teka-teki interaktif kepada siswa dalam kelompok kecil. Siswa dapat bekerja sama untuk mencari jawaban atau memecahkan masalah, sehingga mempromosikan kerja tim dan diskusi antar siswa. Media Kokami dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa melalui kuis atau pertanyaan interaktif. Guru dapat memberikan umpan balik segera setelah siswa menjawab, sehingga

siswa dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan pemahaman mereka secara berhadapan.

#### **D. SIMPULAN**

Berlandaskan bukti penelitian dengan berbagai metode materi bisa dirumuskan media Kokami merupakan salah satu media pilihan untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran. hingga mampu diartikan bahwa media pembelajaran Kokami sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran tematik disekolah dasar yang menggunakan media pembelajaran khususnya waktu pembelajaran di tema 6 energi dan perubahannya subtema 1 sampai 4 dikelas Tiga SDI Al-Ikhlis Kemandoran dua.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media Kokami dalam pembelajaran kelas III SDI Al-Ikhlis Kemandoran dua dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Melalui elemen-elemen misterius dan kejutan yang terkandung dalam kotak tersebut, siswa cenderung lebih tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Media Kokami juga dapat merangsang kreativitas siswa. Mereka harus berpikir "di luar kotak" untuk mengaitkan isi kotak dengan konsep atau materi yang sedang dipelajari. Ini dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan solusi kreatif terhadap masalah.

Penggunaan media ini dapat membantu siswa memahami konsep-konsep pembelajaran dengan cara yang lebih konkret. Ketika mereka mengaitkan benda-benda dalam kotak dengan materi yang diajarkan, mereka cenderung lebih memahami dan mengingat informasi tersebut dengan lebih baik.

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pada siswa kelas III SDI Al-Ikhlis Kemandoran II Jakarta Selatan. Adanya Media KOKAMI menciptakan nuansa baru bagi siswa, minat siswa lebih besar karena materi yang disampaikan dengan cara lain yaitu. materi dikumpulkan dalam kotak dan kartu sebagai ilustrasi untuk mendukung pesan atau materi. Isi materi media ini berhubungan langsung dengan materi siswa, sehingga siswa mendapatkan pengalaman nyata dan sesuai dengan topik pelajaran. Partisipasi aktif dan pembelajaran langsung siswa, adanya unsur kompetisi menimbulkan emosi yang terdapat dalam perkembangan siswa, adanya interaksi langsung, yaitu membuat siswa memahami materi dan hasil belajar mata pelajaran 6, dan karena hal tersebut siswa tidak merasa beban belajar sambil bermain. Minat belajar yang terus menerus ada penyampaian yang baik ke siswa untuk terus belajar, oleh karena itu motivasi belajar terus muncul.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Abdullah. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sleman: Aswaja.
- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kuliitatif*. In News.Ge.

- Adhi Kusumastuti, Ahmad Mustamil Khoiron. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.
- Boru, T. (2018). Chapter Five Research Design And Methodology 5 . 1 . Introduction. Chapter Five Research Design And Methodology 5.1. Introduction, December, 41. <https://doi.org/10.13140/Rg.2.2.21467>.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*. Serang: Laksita Indonesia.
- Clyde, A.(2020).Explanatory\_Sequential\_Research\_Design.
- Djamaluddin, A. (2019). Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. Pare-Pare: Kaaffah Learning Center.
- Faisal, Lova. (2018). Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. Medan: Cv. Harapan Cerdas.
- Fikri, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Widina Bhakti Persada.
- Gunawan. (2019). Media Pembelajaran Berbasis 4.0. Medan: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Hasan Dkk. (2021). Media Pembelajaran 2. Jakarta: Tahta Media Group.
- Hasanah. (2016). Teknik-Teknik Observasi. *Jurnal At-Taqaddum*, 26.
- Hermin Tri Wahyuni, Dkk. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sd. *Edcomtech*, 129-136.
- Herpratiwi. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Indriani, F. (2015). Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Dalam Mengelola Pembelajaran Tematik Integratif Kurikulum 2013 Pada Pengajaran Micro Di Pgsd Uad Yogyakarta. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 87-94.
- Irma Megawati Dkk. (2022). *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Jalinus, N. (2016). *Media Dan Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Juanda, A. (2019). *Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu: Teori & Praktik Pembelajaran Tematik Terpadu Berorientasi Landasan Filosofis, Psikologis Dan Pedagogis*. Cirebon: Cv. Confident.
- Kristianto, A. (2021). Media Pembelajaran Monografi. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Mafajah Salsabila Alfarisi,
- Khizanatul Hikmah. (2020). Efektivitas Permainan Kotak Kartu Misterius (Kokami) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab Kelas V Di Sekolah menengah Chariyattham Wittayanarathiwat Thailand Selatan. *Jurnal Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia*, 1-8.
- Mulyanita Aniza Jibrán, Abdul Azis Said, Sukarman B. (2017). *Perancangan Media*

*Pembelajaran Tematik Untuk Pelajar.* Makassar: Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Nulhakim, L. (2017). *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran.* Banjar: Permata Banjar Asri.