Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 4, Nomor 5, June 2026, P. 25-32
E-ISSN: 2986-6340
Licenced by CC BY-SA 4.0
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.20678112

Peningkatan Motivasi Belajar IPAS Melalui Penggunaan Media Kokami (Kotak Kartu Misteri) Materi Tumbuhan Siswa Kelas IV SD Plus Melati Samarinda

Nur Ilmiah[1], Marniati Kadir[2], Siti Aminah[3]
[123]Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda
Email: nurilmiah280905@gmail.com, nabilmina06@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi tumbuhan melalui penerapan media Kokami (Kotak Kartu Misteri) di kelas IV SD Plus Melati Samarinda. Rendahnya motivasi belajar siswa yang ditandai oleh sikap pasif, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta mudah bosan menjadi latar belakang pelaksanaan penelitian ini. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa kelas IV. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi motivasi belajar siswa dan lembar observasi aktivitas guru. Analisis data menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan: pada kondisi prasiklus rata-rata persentase hanya sebesar 35,3% (kategori rendah), meningkat menjadi 70% pada siklus I (kategori baik), dan mencapai 90% pada siklus II (kategori sangat baik). Seluruh indikator motivasi belajar telah melampaui batas keberhasilan minimal 80%, sehingga penelitian ini dinyatakan berhasil. Media Kokami terbukti efektif menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan menantang bagi siswa sekolah dasar.
Kata Kunci: *Media Kokami; Motivasi Belajar; IPAS; Penelitian Tindakan Kelas; Sekolah Dasar*

Abstract

This study aims to describe the improvement of student learning motivation in the Natural and Social Science (IPAS) subject on plant material through the application of Kokami (Mystery Card Box) media in Grade IV of SD Plus Melati Samarinda. Low student motivation, characterized by passive attitudes, inattentiveness, and easy boredom, formed the basis for conducting this research. The method employed was Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart spiral model comprising four stages: planning, acting, observing, and reflecting, conducted over two cycles. The research subjects consisted of 25 Grade IV students. Data collection instruments included student motivation observation sheets and teacher activity observation sheets. Data were analyzed using a percentage formula. The findings reveal a significant improvement in learning motivation: at the pre-cycle stage, the average percentage was only 35.3% (low category), rising to 70% in Cycle I (good category), and reaching 90% in Cycle II (very good category). All learning motivation indicators surpassed the minimum success threshold of 80%, confirming the success of this research. Kokami media proved effective in creating an interactive, enjoyable, and challenging learning atmosphere for elementary school students.
Keywords: *Kokami Media; Learning Motivation; IPAS; Classroom Action Research; Elementary School*

Article Info:
Received date: 30 May 2026 Revised date: 6 June 2026 Accepted date: 12 June 2026

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan berpikir kritis siswa serta pemahaman mereka terhadap fenomena alam dan kehidupan sosial di sekitar mereka. Sebagai mata pelajaran integratif dalam

Kurikulum Merdeka, IPAS dirancang untuk membekali peserta didik dengan kompetensi ilmiah sekaligus kepekaan sosial yang holistik.[1]

Salah satu materi esensial dalam IPAS kelas IV adalah kajian tentang tumbuhan, yang meliputi subbab bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya, proses fotosintesis, serta mekanisme perkembangbiakan tumbuhan secara generatif maupun vegetatif. Pemahaman yang kuat terhadap materi ini menjadi fondasi penting bagi literasi sains siswa pada jenjang selanjutnya.

Namun, studi pendahuluan di kelas IV SD Plus Melati Samarinda mengungkap kondisi yang kurang menggembirakan. Dari 25 siswa yang menjadi subjek pengamatan, sebagian besar menunjukkan perilaku yang mengindikasikan rendahnya motivasi belajar: bersikap pasif selama proses pembelajaran, kurang memperhatikan penjelasan guru, enggan mengajukan pertanyaan, dan mudah terganggu oleh hal-hal di luar materi pelajaran.[2] Kondisi ini berkaitan erat dengan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan media inovatif secara optimal.

Motivasi belajar merupakan variabel kritis yang secara langsung memengaruhi kualitas keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan, pada akhirnya, menentukan capaian hasil belajar mereka. Ketika motivasi belajar siswa rendah, proses transfer pengetahuan menjadi tidak efektif meskipun guru telah menyampaikan materi dengan baik. Oleh karena itu, upaya peningkatan motivasi belajar menjadi prioritas yang tidak dapat diabaikan dalam desain pembelajaran.[3]

Salah satu solusi yang dipandang relevan dan berbasis bukti adalah pemanfaatan media Kokami (Kotak Kartu Misteri). Media ini merupakan media pembelajaran interaktif berbentuk kotak berisi kartu-kartu pertanyaan, tantangan, dan tugas yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Unsur kejutan dan kompetisi yang terkandung dalam media ini mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa, mendorong keterlibatan aktif, serta menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan dan kondusif.[4]

Penggunaan media Kokami dalam pembelajaran sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman nyata. Senada dengan hal tersebut, Arsyad menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi, perhatian, serta pemahaman siswa secara signifikan.[5]

Bertolak dari kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar IPAS materi tumbuhan melalui penerapan media Kokami pada siswa kelas IV SD Plus Melati Samarinda melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus.

KAJIAN PUSTAKA

1. Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai dorongan psikologis yang bersumber dari dalam diri siswa (intrinsik) maupun dari luar diri siswa (ekstrinsik) yang memunculkan semangat, ketekunan, dan keinginan untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran demi mencapai tujuan yang telah ditetapkan.[6] Dalam konteks pembelajaran di kelas, motivasi belajar yang tinggi tercermin dari beberapa indikator perilaku, di antaranya: perhatian penuh terhadap penjelasan guru, keberanian bertanya dan

[1]Dian Ayu Rochmania, Asmaul Lutfauziah, Muhammad Thamrin Hidayat, dan Afib Rulyansyah, "Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran IPAS," Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 10, no. 3 (2025).
[2]Agustina Tyas Asri Hardini Avelina Sherin Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD," Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan 5, no. 12 (2022): 5682–89.
[3]Ni Wayan Suniasih dan Ni Made Arie Kusuma Putri, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media PowerPoint Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Muatan IPA Kelas IV SD," Jurnal Edutech Undiksha 10, no. 2 (2022): 233–43.
[4]N. Nurhayati dan S. Amalia, "Penggunaan Media Kokami Dalam Pembelajaran," Jurnal Inovasi Pendidikan 4, no. 1 (2020): 60–68.
[5]Azhar Arsyad, Media Pembelajaran Edisi Revisi (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2023), 47.
[6]Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2022), 158.

menjawab pertanyaan, keaktifan dalam diskusi kelompok, antusiasme dalam menggunakan media pembelajaran, serta kegigihan dalam menyelesaikan tugas.

Model ARCS yang dikembangkan oleh Keller mengklasifikasikan dimensi motivasi belajar ke dalam empat komponen utama, yaitu: Attention (perhatian), Relevance (relevansi), Confidence (kepercayaan diri), dan Satisfaction (kepuasan). Keempat komponen ini saling berinteraksi dan secara kolektif membentuk tingkat motivasi belajar siswa dalam satu episode pembelajaran.

2. Media Kokami (Kotak Kartu Misteri)

Media Kokami merupakan akronim dari Kotak Kartu Misteri, yaitu suatu media pembelajaran berbentuk kotak yang di dalamnya berisi kartu-kartu pertanyaan, tantangan, petunjuk, atau tugas yang berhubungan langsung dengan materi yang sedang dipelajari. Karakteristik utama media ini adalah adanya elemen ketidakpastian (misteri) yang mendorong rasa ingin tahu siswa, sehingga mereka terdorong untuk aktif berpartisipasi.[7]

Keunggulan media Kokami dibandingkan media konvensional mencakup: (1) mengintegrasikan unsur permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa usia sekolah dasar; (2) melatih kemampuan kerja sama dan komunikasi antarsiswa melalui kegiatan diskusi kelompok; (3) membangun kepercayaan diri siswa melalui pengalaman menjawab tantangan secara terbuka; dan (4) sistem poin dan penghargaan kelompok yang efektif membangkitkan motivasi ekstrinsik siswa. Penerapan media ini secara langsung memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual.

3. Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka merupakan mata pelajaran integratif yang menggabungkan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dengan ilmu pengetahuan sosial dalam satu kerangka pembelajaran yang utuh dan bermakna. Pendekatan integratif ini dirancang agar peserta didik tidak hanya memahami fenomena alam secara konseptual, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan konteks sosial dan kehidupan sehari-hari mereka.[8]

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-kuantitatif dengan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model spiral Kemmis dan McTaggart. Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri atas empat tahapan yang saling berkesinambungan: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan di SD Plus Melati Samarinda pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.[9]

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 25 orang. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus: Siklus I difokuskan pada materi bagian tubuh tumbuhan dan fotosintesis, sedangkan Siklus II mencakup materi perkembangbiakan tumbuhan secara generatif dan vegetatif.

Data penelitian dikumpulkan melalui lembar observasi motivasi belajar siswa (15 indikator) dan lembar observasi aktivitas guru (16 aspek). Masing-masing indikator dinilai dengan skala empat poin: 4 (Sangat Baik), 3 (Baik), 2 (Cukup), dan 1 (Kurang). Analisis data dilakukan menggunakan rumus persentase:

$$P = (F / N) \times 100\%$$

[7]Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, "Capaian Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka" (Jakarta, 2022).
[8]A. Kurniawan P. Sari, "Pembelajaran Fotosintesis Melalui Pengamatan Langsung," Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 7, no. 3 (2022): 90–97.
[9]A. Handoko dan M. Putra, "Pembelajaran Perkembangbiakan Tumbuhan Di Sekolah Dasar," Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara 6, no. 2 (2021): 144–51.

Keterangan: P = persentase motivasi belajar siswa; F = jumlah siswa yang menunjukkan indikator motivasi; N = jumlah seluruh siswa. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% siswa mencapai kategori baik pada seluruh indikator motivasi belajar.

Kategori penilaian yang digunakan sebagai acuan interpretasi adalah: 81–100% (Sangat Baik), 61–80% (Baik), 41–60% (Cukup), 21–40% (Rendah), dan 0–20% (Sangat Rendah).[10]

HASIL

1. Kondisi Awal (Prasiklus)

Pengamatan prasiklus dilakukan sebelum tindakan dimulai untuk memperoleh gambaran awal tentang kondisi motivasi belajar siswa. Hasil observasi mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa bersikap pasif, tidak memperhatikan penjelasan guru, tidak berani mengajukan pertanyaan, dan mudah mengalami kebosanan. Kondisi ini disebabkan oleh dominasi metode ceramah yang kurang memberikan ruang bagi keterlibatan aktif siswa.[11]

Tabel 1. Data Motivasi Belajar Siswa Prasiklus

No.	Indikator Motivasi Belajar	Aktif	%	Tidak Aktif	%	Kategori
1	Memperhatikan penjelasan guru	10	40%	15	60%	Rendah
2	Aktif dalam kegiatan pembelajaran	9	36%	16	64%	Rendah
3	Berani bertanya dan menjawab	8	32%	17	68%	Sangat Rendah
4	Antusias menggunakan media	7	28%	18	72%	Sangat Rendah
5	Aktif berdiskusi dalam kelompok	9	36%	16	64%	Rendah
6	Menunjukkan semangat & rasa ingin tahu	10	40%	15	60%	Rendah
	Rata-rata	**8,83**	**35,3%**	**16,17**	**64,7%**	**Rendah**

2. Hasil Penelitian Siklus I

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti dan guru kolaborator menyusun Modul Ajar IPAS materi bagian tubuh tumbuhan dan fotosintesis, merancang media Kokami beserta kartu pertanyaan, serta mempersiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan instrumen observasi. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan membagi siswa ke dalam lima kelompok kecil yang masing-masing terdiri atas lima orang. Setiap kelompok secara bergiliran mengambil kartu misteri dan mendiskusikan jawaban bersama.[12]

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan kondisi prasiklus. Rata-rata persentase motivasi belajar siswa meningkat dari 35,3% menjadi 70%, masuk ke dalam kategori baik. Namun demikian, capaian ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%. Hasil observasi siklus I tersaji pada tabel berikut.[13]

[10]N. Nurhayati dan S. Amalia, "Penggunaan Media Kokami Dalam Pembelajaran," Jurnal Inovasi Pendidikan 4, no. 1 (2020): 60–68.
[11]D. Kusuma R. Hidayat, "Media Pembelajaran Interaktif Untuk Sekolah Dasar," Jurnal Teknologi Pendidikan 9, no. 1 (2022): 71–79.
[12]M. Fauziah dan R. Rahman, "Kelebihan Media Kokami Dalam Pembelajaran Aktif," Jurnal Pendidikan Kreatif 5, no. 2 (2021): 88–96.
[13]Azhar Arsyad, Media Pembelajaran (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), 72.

Tabel 2. Data Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No.	Indikator Motivasi Belajar	Aktif	%	Tidak Aktif	%	Kategori
1	Memperhatikan penjelasan guru	17	68%	8	32%	Cukup
2	Aktif dalam kegiatan pembelajaran	18	72%	7	28%	Baik
3	Berani bertanya dan menjawab	16	64%	9	36%	Cukup
4	Antusias menggunakan media Kokami	19	76%	6	24%	Baik
5	Aktif berdiskusi dalam kelompok	18	72%	7	28%	Baik
6	Menunjukkan semangat & rasa ingin tahu	17	68%	8	32%	Cukup
	Rata-rata	**17,5**	**70%**	**7,5**	**30%**	**Baik**

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, beberapa kelemahan teridentifikasi, antara lain: variasi pertanyaan pada kartu misteri yang belum cukup beragam, belum adanya sistem penilaian berbasis poin kelompok, dan pembagian peran anggota kelompok yang belum terstruktur dengan optimal. Temuan-temuan ini menjadi acuan perbaikan pada perencanaan siklus II.[14]

3. Hasil Penelitian Siklus II

Perencanaan siklus II disusun dengan mengakomodasi seluruh hasil refleksi dari siklus I. Perbaikan utama yang dilakukan mencakup: penambahan variasi jenis kartu misteri (soal pilihan, soal uraian singkat, dan kartu bonus/tantangan), penerapan sistem poin kelompok di mana soal biasa bernilai 10 poin dan soal bonus bernilai 20 poin, serta penetapan peran spesifik bagi masing-masing anggota kelompok. Materi yang dibahas pada siklus ini adalah perkembangbiakan tumbuhan secara generatif dan vegetatif.[15]

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang sangat signifikan. Seluruh enam indikator motivasi belajar yang diamati telah melampaui ambang batas keberhasilan minimal 80%, dengan rata-rata persentase mencapai 90% (kategori sangat baik). Data lengkap tersaji pada tabel berikut.[16]

Tabel 3. Data Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No.	Indikator Motivasi Belajar	Aktif	%	Tidak Aktif	%	Kategori
1	Memperhatikan penjelasan guru	22	88%	3	12%	Sangat Baik
2	Aktif dalam kegiatan pembelajaran	23	92%	2	8%	Sangat Baik
3	Berani bertanya dan menjawab	21	84%	4	16%	Sangat Baik

[14]Y. Marlina dan E. Susanti, "Pembelajaran Berbasis Pengalaman Langsung Pada Siswa SD," Jurnal Pendidikan Dasar 11, no. 3 (2021): 200–208.
[15]Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 112.
[16]Sardiman A.M., Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), 75.

No.	Indikator Motivasi Belajar	Aktif	%	Tidak Aktif	%	Kategori
4	Antusias menggunakan media Kokami	24	96%	1	4%	Sangat Baik
5	Aktif berdiskusi dalam kelompok	23	92%	2	8%	Sangat Baik
6	Menunjukkan semangat & rasa ingin tahu	22	88%	3	12%	Sangat Baik
	Rata-rata	**22,5**	**90%**	**2,5**	**10%**	**Sangat Baik**

4. Rekapitulasi Peningkatan Antarsiklus

Perbandingan data motivasi belajar siswa dari kondisi prasiklus, siklus I, hingga siklus II menunjukkan pola peningkatan yang konsisten dan signifikan pada setiap indikator yang diukur. Rekapitulasi peningkatan tersebut disajikan pada tabel berikut.[17]

Tabel 4. Rekapitulasi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

No.	Indikator Motivasi Belajar	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Memperhatikan penjelasan guru	40%	68%	88%
2	Aktif dalam kegiatan pembelajaran	36%	72%	92%
3	Berani bertanya dan menjawab	32%	64%	84%
4	Antusias menggunakan media Kokami	28%	76%	96%
5	Aktif berdiskusi dalam kelompok	36%	72%	92%
6	Semangat dan rasa ingin tahu	40%	68%	88%
	Rata-rata	**35,3%**	**70%**	**90%**

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini secara konsisten menunjukkan bahwa penerapan media Kokami memberikan dampak positif yang nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV SD Plus Melati Samarinda pada mata pelajaran IPAS. Peningkatan motivasi dari prasiklus (35,3%) ke siklus I (70%) kemudian ke siklus II (90%) membuktikan bahwa media ini efektif tidak hanya dalam jangka pendek, tetapi juga secara berkelanjutan.[18]

Keberhasilan media Kokami dalam meningkatkan motivasi belajar dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme psikologis pembelajaran. Pertama, elemen kejutan dan misteri yang terkandung dalam kartu-kartu Kokami secara alami membangkitkan rasa ingin tahu siswa, yang merupakan komponen inti dari motivasi intrinsik. Kedua, format permainan kompetitif antargrupyang bertanggung jawab mendorong siswa untuk aktif berkontribusi dalam kelompok demi meraih poin tertinggi, sehingga motivasi ekstrinsik mereka turut terstimulasi.

[17]A. Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," Lantanida Journal 5, no. 2 (2017): 175.
[18]Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), 54.

Peningkatan yang paling menonjol terlihat pada indikator antusiasme siswa dalam menggunakan media Kokami, yang melonjak dari 28% pada prasiklus menjadi 96% pada siklus II. Temuan ini mengonfirmasi perspektif Djamarah bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan secara efektif melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menantang namun menyenangkan.[19]

Selain aspek motivasi, penerapan media Kokami juga berhasil menumbuhkan keterampilan-keterampilan kolaboratif siswa, seperti kemampuan berkomunikasi, menghargai pendapat rekan sejawat, dan memecahkan masalah secara bersama-sama. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual dan konstruktivistik dalam Kurikulum Merdeka yang mengutamakan pengembangan kompetensi holistik peserta didik.[20]

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas IV SD Plus Melati Samarinda, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Kokami (Kotak Kartu Misteri) terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi tumbuhan. Peningkatan terjadi secara konsisten dan signifikan pada setiap tahapan penelitian: dari rata-rata 35,3% pada kondisi prasiklus (kategori rendah), meningkat menjadi 70% setelah pelaksanaan siklus I (kategori baik), dan mencapai 90% setelah pelaksanaan siklus II (kategori sangat baik).

Peningkatan motivasi belajar tersebut teramati secara nyata pada seluruh indikator yang diukur, meliputi: meningkatnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru, tumbuhnya keberanian siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, meningkatnya antusiasme dalam berinteraksi dengan media Kokami, semakin aktifnya siswa dalam kegiatan diskusi kelompok, serta berkembangnya semangat dan rasa ingin tahu terhadap materi tumbuhan.

Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya perubahan paradigma dalam pemilihan media dan strategi pembelajaran di kelas. Guru direkomendasikan untuk mengintegrasikan media pembelajaran inovatif berbasis permainan seperti Kokami sebagai salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

REFERENSI

Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers, 2019.

Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran Edisi Revisi. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2023.

Djamarah, S.B. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta, 2020.

Emda, A. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." Lantanida Journal 5, no. 2 (2017): 172–82.

Fauziah, R., dan M. Rahman. "Kelebihan Media Kokami Dalam Pembelajaran Aktif." Jurnal Pendidikan Kreatif 5, no. 2 (2021): 88–96.

Hamalik, Oemar. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.

Hamalik, Oemar. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2022.

Handoko, A., dan M. Putra. "Pembelajaran Perkembangbiakan Tumbuhan Di Sekolah Dasar." Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara 6, no. 2 (2021): 144–51.

Hidayat, D.K.R. "Media Pembelajaran Interaktif Untuk Sekolah Dasar." Jurnal Teknologi Pendidikan 9, no. 1 (2022): 71–79.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. "Capaian Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka." Jakarta, 2022.

[19]S.B. Djamarah, Psikologi Belajar (Jakarta: Rineka Cipta, 2020), 119.
[20]N. Pratiwi dan S. Handayani, "Tujuan Pembelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka," Jurnal Basicedu 5, no. 4 (2021): 2104.

Marlina, Y., dan E. Susanti. "Pembelajaran Berbasis Pengalaman Langsung Pada Siswa SD." Jurnal Pendidikan Dasar 11, no. 3 (2021): 200–208.

Nurhayati, N., dan S. Amalia. "Penggunaan Media Kokami Dalam Pembelajaran." Jurnal Inovasi Pendidikan 4, no. 1 (2020): 60–68.

Pratiwi, N., dan S. Handayani. "Tujuan Pembelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka." Jurnal Basicedu 5, no. 4 (2021): 2100–2108.

Pratiwi, A.T.A.H.A.S. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD." Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan 5, no. 12 (2022): 5682–89.

Rochmania, D.A., A. Lutfauziah, M.T. Hidayat, dan A. Rulyansyah. "Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran IPAS." Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 10, no. 3 (2025).

Sardiman, A.M. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers, 2018.

Sari, A.K.P. "Pembelajaran Fotosintesis Melalui Pengamatan Langsung." Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 7, no. 3 (2022): 90–97.

Slameto. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta, 2019.

Suniasih, N.W., dan N.M.A.K. Putri. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media PowerPoint Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Muatan IPA Kelas IV SD." Jurnal Edutech Undiksha 10, no. 2 (2022): 233–43.