Jurnal Tematik
ISSN: 1979-6633 (print), 2460-7738 (online)
Journal Homepage: jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tematik

Penerapan Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Berbasis Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas V di SDN 1 Pengumbulanadi

Daffa Maulana Riansyah [1*], Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah [2], Rizka Novi Irmaningrum [3]

[123] Universitas Muhammadiyah Lamongan, Indonesia

ARTICLE INFO

Received: 14 August 2025
Reviced: 26 August 2025
Accepted: 10 October 2026
Available online: 26 November 2026

* Corresponding author.
daffariansyah1213@gmail.com

Keywords:
Lerning Media,
Digital Media,
Digital-based Kotak Kartu Misterius (KOKAMI),
Reading skills,
Indonesian Language.

Kata Kunci:
Media Pembelajaran,
Media Digital,
Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Berbasis Digital,
Keterampilan Membaca,
Bahasa Indonesia

ABSTRACT

The implementation of the Digital-Based Mysterious Card Box Media (KOKAMI) is motivated by the need for innovative, engaging, and technology-oriented learning media. This study aims to describe teacher activities, student activities, and the improvement of reading skills through the implementation of the Digital-Based Mysterious Card Box Media (KOKAMI) for fifth-grade students at SDN 1 Pengumbulanadi. This research employs Classroom Action Research (CAR) using two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 13 fifth-grade students of SDN 1 Pengumbulanadi. Data collection instruments included observation sheets for teacher and student activities, as well as reading skills tests based on five indicators: answering questions, identifying main ideas, giving examples, drawing conclusions, and identifying difficult words. The data collection techniques used were pre-test and post-test, observation, and documentation. The results showed that: (1) teacher activity increased from an average of 50% in the first cycle to 87.5% in the second cycle, an improvement of 37.5%; (2) student activity increased from an average of 40.6% in the first cycle to 87.5% in the second cycle, an improvement of 46.9%, indicating active involvement in the digital-based learning process; (3) students' reading skills improved, as seen in the increase in the average mastery percentage from 38.5% in the first cycle to 77% in the second cycle, showing an improvement of 38.5%. Therefore, the digital-based KOKAMI media has proven to be effective in improving students' reading skills and serves as an engaging and interactive learning solution in Indonesian language subjects.

ABSTRAK

Penerapan media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) berbasis digital dilatar belakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas siswa, serta peningkatan keterampilan membaca melalui penerapan media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) berbasis digital pada siswa kelas V di SDN 1 Pengumbulanadi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan dua siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 13 siswa kelas V SDN 1 Pengumbulanadi. Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta tes keterampilan membaca berdasarkan lima indikator yaitu: menjawab pertanyaan, menentukan ide pokok, menyebutkan contoh, menyimpulkan bacaan, dan mengidentifikasi kata sulit. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes pre test dan post test, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) aktivitas guru pada siklus I mendapat rata-rata 50% ke siklus II sebesar 87,5% dan mengalami peningkatan sebesar 37,5%. (2) aktivitas siswa pada siklus I mendapat rata-rata 40,6% ke siklus II sebesar 87,5% dan mengalami peningkatan 46,9% menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran berbasis media digital; (3) keterampilan membaca siswa

Daffa Maulana Riansyah, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, Rizka Novi Irmaningrum. 2026. Penerapan Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Berbasis Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas V di SDN 1 Pengumbulanadi. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

meningkat, terlihat dari peningkatan nilai rata-rata persentase ketuntasan belajar dari siklus I sebesar 38,5% dan siklus II sebesar 77%, dari ketuntasan keterampilan membaca mengalami peningkatan mencapai 38,5%. Sehingga media KOKAMI berbasis digital terbukti efektif meningkatkan keterampilan membaca siswa dan menjadi solusi pembelajaran yang menarik dan interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Doi: https://doi.org/10.24114/jt.v15i4.68461

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi memberikan dampak signifikan terhadap inovasi di dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif, menarik, dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Fadilah et al., 2023; Agustira & Rahmi, 2022). Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran digital menjadi alternatif yang diminati karena mampu menggabungkan elemen gambar, video, dan suara untuk mempermudah pemahaman materi (Permana et al., 2024). Pemerintah juga telah mendorong penggunaan e-book dan teknologi digital sebagai sumber belajar untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah (Dewi et al., 2022).

Salah satu inovasi media pembelajaran digital yang potensial adalah Kotak Kartu Misterius (KOKAMI). Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) merupakan perpaduan antara media dan permainan yang mampu menarik minat siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Siahaan et al., 2023). Media ini memadukan konsep permainan dan pembelajaran melalui penggunaan kotak dan kartu berisi materi, pertanyaan, gambar, atau instruksi yang ditempatkan dalam amplop secara acak (Fitri, 2022; Siahaan et al., 2023). Dikatakan misterius karena kartu tersebut dimasukkan ke dalam amplop yang kemudian dimasukkan ke dalam kotak sehingga tidak diketahui isi kartu tersebut. Irmaningrum et al., (2021) menyatakan video yang menampilkan cerita bergambar tersebut bisa membantu dan memudahkan guru dalam penyampaian materi seperti sejarah masa lampu, keadaan yang tidak dapat dijangkau, dan kejadian masa datang. Konsep misteri pada KOKAMI mampu memicu rasa ingin tahu siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Keterampilan membaca sebagai salah satu dari empat keterampilan berbahasa menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki siswa di sekolah dasar. (Susandi et al., 2025) menyatakan literasi memiliki peran yang berkaitan dengan keahlian individu dalam berkomunikasi, berpikir kritis, kolaborasi, kreatif dan inovatif. Menurut Fuzidri (2019), indikator keterampilan membaca meliputi kemampuan menjawab pertanyaan, menentukan ide pokok, menyebutkan contoh, menyimpulkan bacaan, dan mengidentifikasi kata sulit.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media KOKAMI dapat meningkatkan hasil belajar, baik pada pembelajaran IPA di SD (Choirunnisa & Sundi, 2024), maupun perkembangan bahasa anak usia dini (Muhaiminah, 2019). Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya masih menggunakan KOKAMI berbasis fisik dan belum banyak yang memanfaatkan teknologi digital, khususnya pada keterampilan membaca di sekolah dasar.

Hasil observasi di SD Negeri 1 Pengumbulanadi pada tanggal 20 Desember 2024 menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa kelas V masih rendah. Dari total 13 siswa, hanya 4 siswa (30%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, sedangkan 9 siswa (70%) belum tuntas, terutama pada indikator mencari ide pokok, menentukan kalimat utama, dan menyimpulkan bacaan. Rendahnya keterampilan membaca ini dipengaruhi oleh kurangnya inovasi guru dalam penggunaan media pembelajaran digital, rendahnya pelaksanaan literasi membaca, dan minimnya pemanfaatan media visual maupun teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) berbasis digital dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas V SD Negeri 1 Pengumbulanadi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif inovasi media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran di era digital.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran secara langsung di lingkungan kelas melalui serangkaian tindakan perbaikan yang sistematis, terencana, dan berkesinambungan. Model PTK meliputi empat tahap utama: perencanaan (*planning*), pelaksanaan *(acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pemilihan metode ini didasarkan pada karakteristiknya yang memungkinkan guru untuk melakukan evaluasi kritis terhadap praktik pembelajaran yang dilaksanakan, mengidentifikasi permasalahan secara langsung, serta mengimplementasikan inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Daffa Maulana Riansyah, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, Rizka Novi Irmaningrum. 2026. Penerapan Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Berbasis Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas V di SDN 1 Pengumbulanadi. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

Subjek penelitian pada penelitian ini yaitu 13 peserta didik kelas V SDN 1 Pengumbulanadi, Kabupaten Lamongan, Provinsi Jawa Timur, yang dipilih berdasarkan hasil observasi awal. Data awal menunjukkan bahwa hanya 4 siswa (30%) peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan 9 siswa (70%) belum tuntas, lainnya belum memenuhi standar yang ditetapkan. Lokasi penelitian dipilih karena relevan dengan permasalahan yang diidentifikasi, antara lain rendahnya pemanfaatan media pembelajaran, dominasi metode ceramah yang cenderung membuat suasana pembelajaran monoton, serta adanya dukungan dari pihak sekolah terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada Siklus I, tahap perencanaan diawali dengan kegiatan observasi untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan menganalisis kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, peneliti merancang perangkat pembelajaran, mengembangkan media KOKAMI berbasis digital, serta menyusun instrumen penilaian berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengintegrasikan media KOKAMI ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi keterampilan membaca yang mencakup identifikasi ide pokok, penulisan kembali isi teks, penyusunan kesimpulan bacaan, dan pengenalan kosakata sulit. Selama proses pembelajaran, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan peserta didik dengan menggunakan lembar observasi terstruktur, serta pendokumentasian proses pembelajaran. Tahap refleksi kemudian dilakukan untuk menganalisis hasil pengamatan dan tes belajar, mengidentifikasi keberhasilan maupun kendala yang muncul, serta menyusun rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut hasil refleksi siklus I. Perencanaan difokuskan pada penyempurnaan strategi pembelajaran dan perbaikan media sesuai dengan kendala yang teridentifikasi. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan rencana yang telah direvisi, diikuti dengan pengamatan untuk menilai efektivitas pembelajaran yang telah diperbaiki. Refleksi akhir digunakan untuk mengevaluasi pencapaian indikator keberhasilan, yaitu ketuntasan klasikal minimal 75% peserta didik mencapai nilai KKM. Apabila indikator belum tercapai, penelitian dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Instrumen penelitian terdiri atas tes, lembar observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur keterampilan membaca sebelum dan sesudah penerapan media KOKAMI, dengan format 5 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Lembar observasi digunakan untuk menilai aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Dokumentasi mencakup foto kegiatan, kisi-kisi soal, dan catatan lapangan yang relevan.

Teknik analisis data dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata hasil belajar, persentase ketuntasan belajar, serta kualitas keberhasilan pembelajaran mengacu pada kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Pembelajaran dinyatakan berhasil apabila minimal 75% peserta didik mencapai nilai KKM dengan kategori “Baik” atau “Baik Sekali”. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) berbasis digital, sedangkan variabel terikat adalah keterampilan membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Hasil dan Pembahasan

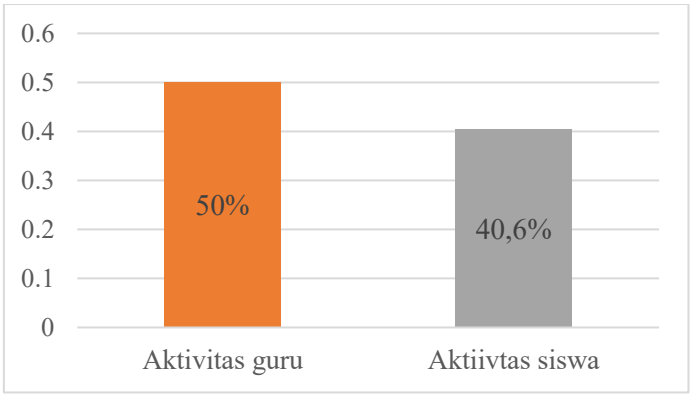
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas V SDN 1 Pengumbulanadi melalui penerapan media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) berbasis digital. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui tes (pretest dan posttest), observasi aktivitas guru dan siswa, serta catatan lapangan.

Kondisi awal menunjukkan bahwa dari 13 siswa, hanya hanya 4 siswa (30%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM ≥ 75), sedangkan sedangkan 9 siswa (70%) belum tuntas. Masalah ini disebabkan oleh minimnya variasi media pembelajaran, dominasi metode ceramah, serta kurangnya pemanfaatan teknologi digital.

Berdasarkan kondisi awal yang ada maka dilaksanakannya Siklus I. tahapan dalam kegiatan pembelajaran siklus I diantaranya dilakukan (1) perencanaan, Tahap ini peneliti merencanakan penerapan pembelajaran dengan menggunakan media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) berbasis digital, (2) pelaksanaan, tahap pelaksanaan ini menerapkan rancangan kegiatan pembelajaran pada proses pembelajaran di kelas. Pemberian pretest pada pertemuan pertama diberikan di awal pembelajaran untuk mengetahui pemahaman siswa sebelum diberikan penerapan media digital. Adapun pertemuan kedua dilakukan kegiatan posttest untuk mengukur peningkatan keterampilan membaca siswa dengan menerapkan media digital Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) berbasis digital.

Data yang didapatkan dari pelaksanaan siklus I dilihat dari pengamatan aktivitas guru dan siswa, serta data hasil evaluasi kemampuan keterampilan membaca. Adapun grafik perolehan data dalam pelaksanaan siklus I sebagai berikut.

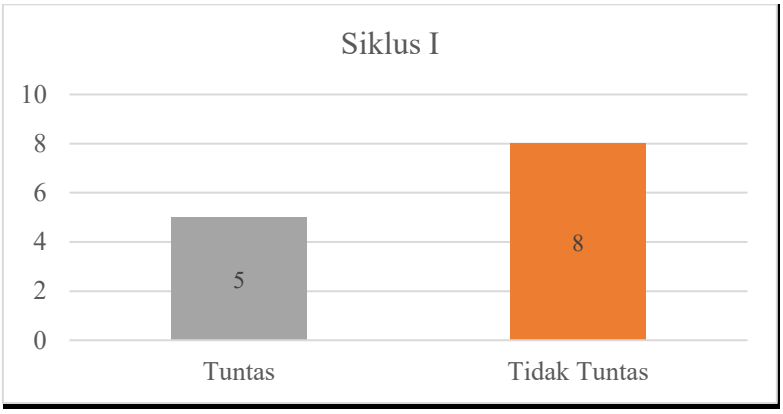
Daffa Maulana Riansyah, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, Rizka Novi Irmaningrum. 2026. Penerapan Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Berbasis Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas V di SDN 1 Pengumbulanadi. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence



Gambar 1. Presentase keberhasilan aktivitas guru dan siswa siklus I

Hasil observasi aktivitas guru diperoleh presentase keberhasilan sebesar 50% dengan kategori "kurang", pada beberapa aspek guru sudah melakukannya dan menerapkannya dengan cukup baik. Namun, masih perlu ada perbaikan agar kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara optimal dan sesuai dengan tujuannya. Hasil observasi aktivitas siswa skor total yang diperoleh yaitu 40,6 % dengan kategori "kurang sekali", pada beberapa aspek siswa sudah melakukannya dan menerapkannya dengan cukup baik. Namun, masih perlu ada perbaikan agar kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara optimal dan sesuai dengan tujuannya.

Adapun hasil penilaian kemampuan keterampilan membaca siswa didasarkan pada kemampuan siswa dalam mengerjakan soal pretest dan posttest yang sudah diberikan guru kepada siswa kelas V dengan jumlah 13 siswa. Data hasil keterampilan membaca siswa dapat dilihat pada grafik berikut



Gambar 2. Hasil Tes Kemampuan Keterampilan Membaca Siklus I

Berdasarkan gambar 2 dapat dilihat siswa yang memperoleh nilai diatas KKM atau >75 yang masuk kedalam kategori tuntas belajar sebanyak 5 siswa dengan ketuntasan belajar klasikal 38,5% dengan kategori "kurang". Sedangkan siswa yang memperoleh nilai <75 dan belum masuk kategori tuntas sebanyak 8 siswa dengan ketuntasan belajar klasikal 61,5%. Meskipun hasil keterampilan membaca siswa belum tercapai sesuai dengan harapan, namun pada siklus 1 ini mengalami peningkatan pada nilai posttest. Hal ini dapat dilihat dari nilai siswa sebelum dilakukannya tindakan dan sesudah dilakukannya Tindakan.

Pelaksanaan siklus I setelah dianalisis kemudian dilakukan refleksi. Kendala yang ditemukan pada siklus I meliputi siswa kurang fokus dan masih berbicara dengan teman saat pembelajaran, guru kurang memanfaatkan metode pembelajaran yang bervariasi, beberapa siswa belum memahami konsep ide pokok, kata sulit, dan cara menyimpulkan bacaan. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus II.

Berdasarkan refleksi siklus I, perbaikan yang dilakukan pada siklus II antara lain menambahkan ice breaking di awal pembelajaran untuk menarik perhatian siswa, memberikan reward bagi siswa yang aktif dan tuntas, meningkatkan pendampingan guru selama diskusi dan pengerjaan LKPD, menguatkan materi melalui tayangan video interaktif dan latihan langsung. Hasil pelaksanaan siklus II dilihat dari pengamatan aktivitas guru dan siswa, serta data hasil evaluasi kemampuan keterampilan membaca.

Daffa Maulana Riansyah, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, Rizka Novi Irmaningrum. 2026. Penerapan Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Berbasis Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas V di SDN 1 Pengumbulanadi. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

Adapun hasil rekapitulasi progress pada siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Guru dan Siswa per Siklus

Siklus	Aktivitas Guru (%)	Kategori	Aktivitas Siswa (%)	Kategori
Siklus I	50,0	Kurang	40,6	Kurang Sekali
Siklus II	87,5	Baik Sekali	87,5	Baik Sekali

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Tes Keterampilan Membaca per Siklus

Tahap	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Ketuntasan Klasikal (%)	Kategori
Siklus I	51,8	66,6	87	27 / 53	38,5	Kurang
Siklus II	76,7	82,1	93	53 / 67	77,0	Baik Sekali

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media KOKAMI berbasis digital secara signifikan meningkatkan keterampilan membaca siswa. Peningkatan ketuntasan klasikal dari 38,5% pada siklus I menjadi 77% pada siklus II membuktikan bahwa media ini efektif membantu siswa memahami bacaan. Peningkatan aktivitas guru dari 50% menjadi 87,5% mencerminkan kemampuan guru yang semakin baik dalam mengelola kelas, memanfaatkan media digital, dan menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif. Sementara itu, peningkatan aktivitas siswa dari 40,6% menjadi 87,5% menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi, baik dalam diskusi, presentasi, maupun pengerjaan LKPD.

Temuan ini sejalan dengan Susilo et al. (2023) yang menegaskan bahwa pembelajaran yang menyenangkan mendorong partisipasi aktif siswa. Selain itu, sesuai dengan Aisyah et al. (2025), media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kritis siswa. Nurhayati & Handayani (2020) juga menegaskan bahwa media digital efektif meningkatkan keterampilan membaca karena mampu menghadirkan materi secara variatif dan menarik.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas V SDN 1 Pengumbulanadi. Efektivitas tersebut tercermin pada peningkatan signifikan baik dari aspek proses pembelajaran maupun hasil belajar.Berdasarkan aspek proses, aktivitas guru mengalami peningkatan dari rata-rata 50% pada siklus I (kategori “kurang”) menjadi 87,5% pada siklus II (kategori “baik sekali”), sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 40,6% pada siklus I (kategori “kurang sekali”) menjadi 87,5% pada siklus II (kategori “baik sekali”). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media KOKAMI berbasis digital mampu menciptakan interaksi pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan kondusif.Berdasarkan aspek hasil belajar, ketuntasan keterampilan membaca pada siklus I hanya mencapai 7,6% pada pretest dan 38,5% pada posttest (kategori “kurang sekali”), kemudian meningkat pada siklus II menjadi 69,2% pada pretest dan 77% pada posttest (kategori “baik” hingga “baik sekali”). Peningkatan ketuntasan sebesar 38,5% dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa indikator keberhasilan klasikal, yakni minimal 75% peserta didik mencapai KKM, telah terpenuhi.Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) berbasis digital tidak hanya berperan dalam meningkatkan capaian hasil belajar keterampilan membaca, tetapi juga mampu memfasilitasi pembelajaran yang menarik, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Media ini direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar, khususnya dalam mengembangkan keterampilan membaca pemahaman.

Daftar Pustaka

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah, 4(1)*, 72–80.

Aisyah, S., Ramadani, A. F., & Wulandari, A. E. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. 3, 388–401.

Aqib, Z., & C. M. (2019). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas:(PTK)*. Deepublish.

Choirunnisa, R., & Sundi, V. H. (2024). Penerapan Media Kokami (Kotak Kartu Misteri) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran IPA Kelas III UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan. SEMNASFIP.

Daffa Maulana Riansyah, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, Rizka Novi Irmaningrum. 2026. Penerapan Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Berbasis Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas V di SDN 1 Pengumbulanadi. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

Damayanti, M. I. & S. R. K. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Suka Baca dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Di Kelas I SDN Bolong Sari 1/500 Surabaya. *JPGSD*.

Dewi, P. R. P. I., Wijayanti, N. M. W., & Juwana, I. D. P. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri 4 Denpasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi, 2(2)*, 98–109.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research, 1(2)*, 1–17.

Fitri, Y. W. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Media Kokami Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 2 Rejosari. *Jurnal PGMI UNIGA, 1(2)*, 56–68.

Frans, S. A., Ani, Y., & Wijaya, Y. A. (2023). Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar [Reading Comprehension Skills of Elementary School Students]. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education, 5(1)*, 54–68.

Fuzidri, T., & HE, A. (2019). Peningkatan keterampilan membaca pemahaman melalui model pembelajaran kooperatif tipe circ siswa kelas viii 5 mtsn kamang kabupaten agam. *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajaran, 2(3)*, 108–120.

Hardiyanti, R. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Kokami Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas V Pada Madrasah Ibtidaiyah Miftah Assa'adah. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10(2)*, 812–821.

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.

Irmaningrum, R. N., Arafatul, L., & Uswatun, I. (2021). 272-Article Text-973-1-1020220219. 2(1), 50–63.

Julita, J., & Purnasari, P. D. (2022). Pemanfataan Teknologi sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa), 2(2)*, 227–239.

Manan, A. (2023). Pendidikan Islam Dan Perkembangan Teknologi : Menggagas Harmoni Dalam Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 5(1)*, 56–73.

Muhaiminah, M. (2019). Pengaruh Media Kokami (Kotak Dan Kartu Misterius) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B RA Raudlatul Ulum Tebas Gondangwetan Pasuruan. *In PROCEEDING: The Annual International Conference on Islamic Education, 3(2)*, 321–331.

Muhammad Asdam. (2019). *Bahasa Indonesia (Pengantar Pengembangan Kepribadian dan Intelektual*. LIPa.

Mustikawati, F. E. (2019). *Fungsi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia*. In Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra, 99–104.

Nasution, H. (2024). Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Smartphone Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Kisaran. *Edukatif, 2(2)*, 215–219.

Niliawati, L. , H. R. , & R. A. R. (2019). Penerapan metode CIRC (cooperative integrated reading and composition) untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3(1)*, 23–34.

Nuralisa, S. F. , V. M. , & N. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran kokami (kotak kartu misterius) tema pelestarian lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif. *Quantum , 12(1)*, 33–48.

Nurhidayah, I. dkk. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CIRC Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(42)*.

Nursamsu, N. , & K. T. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran ICT sebagai kegiatan pembelajaran siswa di SMP Negeri Aceh Tamiang. *JIPI (Jurnal IPA Dan Pembelajaran IPA), 1(2)*, 165–170.

Nusyirwan, N. , S. E. , R. T. , & S. S. (2023). Pelatihan Analisis Data Penelitian Bagi Guru SDN 2 Segalamider Bandar Lampungdengan Menggunakan Aplikasi Spss. *Buguh: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(3)*, 285–289.

Privana, E. O., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2021). Identifikasi Kesalahan Siswa dalam Menulis Kata Baku dan Tidak Baku pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa, 11(1)*, 22–25.

Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 196–215.

Putri, A. I. K. D. (2019). Penerapan model pembelajaran talking stick disertai metode demonstrasi berbantuan media Kokami mata pelajaran ipa di smp.

Putri, A., Rambe, R. N., Nuraini, I., Lilis, L., Lubis, P. R., & Wirdayani, R. (2023). Upaya peningkatan keterampilan membaca di kelas tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris, 3(2)*, 51–62.

Sadiman, A. S. (2020). Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Daffa Maulana Riansyah, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, Rizka Novi Irmaningrum. 2026. Penerapan Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Berbasis Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas V di SDN 1 Pengumbulanadi. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

Sari, M., Elvira, D. N., & Aprilia, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa, 18(1)*, 205–218.

Sari, M. P. , & P. E. W. (2021). Pengembangan Media Kokami (Kotak Kartu Misteri) Pada Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 3 Untuk Siswa Kelas IV SD. *Prosiding SNasPPM, 5(2)*, 543–547.

Siahaan, V. L., Situmorang, M. V., Silaban, W., & Siagian, G. (2023). Pengaruh Media KOKAMI Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia. *Tut Wuri Handayani: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 2(1)*, 41–51.

Somadayo, S. (2019). *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Graha Ilmu.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suparlan, S. (2021). Ketrampilan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Fondatia, 5(1)*, 1–12.

Suryadi, S. (2019). *Pengaruh pembelajaran berbasis masalah berbantuan media kokami terhadap prestasi belajar fisika ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah siswa SMA Negeri 1 Jember*. Universitas Negeri Malang.

Susandi, A., Amelia, D. J., Huda, M. M., Suryaning Ati MZ, A. F., & Khasanah, L. A. I. U. (2025). Relevansi Kurikulum Merdeka Berbasis Literasi Digital Menuju Generasi Indonesia Emas 2045. *Journal of Nusantara Education, 4(2)*, 107–117.

Susilo, J., Sabarudin, & Syukron, M. (2023). Penerapan Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) untuk meningkatkan prestasi belajar. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 1(02)*, 721–730.

Daffa Maulana Riansyah, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, Rizka Novi Irmaningrum. 2026. Penerapan Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Berbasis Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas V di SDN 1 Pengumbulanadi. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence