

ABSTRAK

ADILA HANIFAH SALSABIL: “Pengembangan Media Kokami Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP”

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran KoKaMi (Kotak Kartu Misteri) berbasis *Game-Based Learning* (GBL) yang valid, praktis, dan efektif pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk siswa kelas VII SMP. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli, angket praktikalitas guru dan siswa, serta tes penguasaan konsep (*pretest* dan *posttest*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media KoKaMi telah melalui tahap validasi dengan nilai Aiken's V sebesar 0,854 dari ahli materi dan 0,886 dari ahli media, yang keduanya termasuk dalam kategori tinggi. Dari aspek praktikalitas, media ini mendapatkan respons positif dengan persentase 100% oleh guru dan 85% oleh siswa, keduanya masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Analisis *N-Gain* menghasilkan rata-rata skor sebesar 0,608 atau 60,83%, yang termasuk dalam kategori peningkatan “sedang”, mengindikasikan bahwa media KoKaMi cukup efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep peserta didik. Dengan demikian, media KoKaMi merupakan perangkat pembelajaran yang valid, praktis, dan cukup efektif untuk mendukung proses pembelajaran Biologi pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di tingkat sekolah menengah.

Kata Kunci: *Game-Based Learning*, Media KoKaMi, Penguasaan Konsep.

ABSTRACT

ADILA HANIFAH SALSABIL: *“The Development of KoKaMi Media to Improve Student’s Concept Mastery on the Material of Classification of Living Things for Class VII Junior High School.”*

This study aimed to develop KoKaMi (Mystery Card Box) as a Game-Based Learning (GBL)-based instructional media that is valid, practical, and effective for teaching the Classification of Living Things to seventh-grade junior high school students. The research employed a Research and Development method using the ADDIE development model. Data collection instruments included expert validation sheets, teacher and student practicality questionnaires, and a concept mastery test consisting of pretest and posttest. The results showed that KoKaMi had undergone expert validation, obtaining an Aiken’s V value of 0.854 from the material expert and 0.886 from the media expert, both of which were categorized as high. In terms of practicality, the media received positive responses, with percentages of 100% from teachers and 85% from students, both categorized as “Very Feasible”. The N-Gain analysis resulted in an average score of 0.608 or 60.83%, which was categorized as a “moderate” improvement, indicating that KoKaMi was moderately effective in improving students’ concept mastery. Therefore, KoKaMi is a valid, practical, and moderately effective instructional medium to support Biology learning on the Classification of Living Things at the secondary school level.

Keywords: Game-Based Learning, KoKaMi Media, Concept Mastery.