

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA KOKAMI PADA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN BERFIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

ARIFIN DWI SAPUTRA

Penelitian ini berawal dari hasil analisis kebutuhan pada pembelajaran tematik peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan berfikir kreatif peserta didik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Developments* (R&D) dengan model Plomp. Populasi pada penelitian ini adalah kelas V UPTD SD Negeri 1 Sumberagung Kecamatan Metro Kibang Kabupaten Lampung Timur. Teknik sampel yang digunakan adalah sampel jenuh atau total artinya semua populasi dijadikan sampel. Uji efektivitas penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest control group design* dengan jumlah subjek penelitian 16 peserta didik kelas Eksperimen dan 16 peserta didik kelas kontrol. Media pembelajaran yang dikembangkan telah tervalidasi oleh ahli dan praktisi. Teknik analisis data menggunakan N-gain dengan hasil rata-rata sebesar 0,68 dengan klasifikasi “sedang” Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media kokami (kotak kartu misterius) yang dikembangkan valid dan praktis serta efektif untuk meningkatkan berfikir kreatif peserta didik.

Kata Kunci: Pembelajaran Tematik, Media Pembelajaran, Berfikir Kreatif, Kokami

ABSTRAK

DEVELOPMENT OF MYSTERIOUS MEDIA CARD BOX IN THEMATIC LEARNING TO IMPROVE CREATIVE THINKING GRADE V PRIMARY SCHOOL

By

ARIFIN DWI SAPUTRA

This research originated from the results of the needs analysis on students' thematic learning. This study aims to produce effective learning media products to improve students' creative thinking. This research is a type of Research and Developments (R&D) research with the Plomp model. The population in this study was class V UPTD SD Negeri 1 Sumberagung, Metro Kibang District, East Lampung Regency. The sample technique used is saturated or total sampling, meaning that all populations are sampled. Testing the effectiveness of this study using a pretest-posttest control group design with the number of research subjects 16 students in the Experiment class and 16 students in the control class. The developed learning media has been validated by experts and practitioners. The data analysis technique uses N-gain with an average result of 0.68 with a "medium" The results of this study state that the kokami media (mysterious card box) developed is valid, practical and effective for increasing students' creative thinking.

Keywords: Thematic Learning, Learning Media, Creative Thinking, Kokami