

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

(Tesis)

Oleh

Arifin Dwi Saputra

NPM 2123053013



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

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

Oleh

Arifin Dwi Saputra

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

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

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

Nama Mahasiswa : **Arifin Dwi Saputra**

No. Pokok Mahasiswa : **2123053013**

Program Studi : **Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.
NIP 19670722 199203 2 001

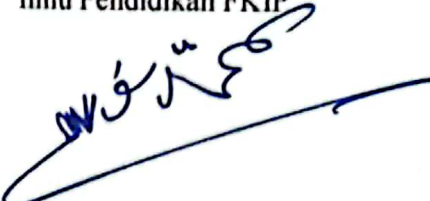


Dr. Evi Sopandi, M.Pd.
NIP 19660511199502 1 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Ilmu Pendidikan FKIP

Ketua Program Studi
Magister Keguruan Guru SD



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002



Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.
NIP 19670722 199203 2 001

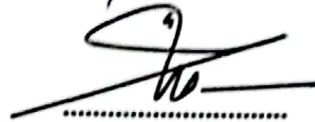
MENGESAIHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Dwi Yulianti, M.Pd



Sekretaris : Dr. Evi Sopandi, M.Pd



Penguji Anggota : I. Prof. Dr. Sunyono, M.Si



II. Dr. Rangga Firdaus, M.Kom




2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si
NIP. 19641230 199111 1 001

3. Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung



Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.
NIP. 19640326 198902 1 001

4. Tanggal Lulus Ujian Tesis : 20 September 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arifin Dwi Saputra
NPM : 2123053013
Fakultas/Jurusan : FKIP/Ilmu Pendidikan
Program Studi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Berfikir Kreatif Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumber dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini saya buat berdasarkan kondisi yang sebenar-benarnya.

Bandar Lampung, September 2023
Yang membuat pernyataan,



Arifin Dwi Saputra
NPM. 2123053013

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Arifin Dwi Saputra dilahirkan di Desa Sukadamai Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan, pada tanggal 15 Oktober 1999. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara pasangan Bapak Suprpto, S.Pd.I dan Ibu Sri Purwaningsih.

Peneliti memperoleh pendidikan formal pertama kali di SD Negeri 4 Sukadamai lulus pada tahun 2010, kemudian melanjutkan pendidikan menengah di SMP Negeri 1 Kibang lulus pada tahun 2013. Pendidikan menengah atas diselesaikan pada tahun 2016 di SMA Negeri 1 Kibang. Pendidikan sarjana peneliti diselesaikan pada tahun 2020 di IAIN Metro Lampung, selanjutnya pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Pasca Sarjana program studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar (MKGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

MOTTO

“Tidak ada yang tidak mungkin didunia ini asalkan kita mau berusaha dan berdoa, tidak ada yang kebetulan semua perkara kerja keras”

(Peneliti)

Tidak ada manusia bodoh didunia ini, manusia diciptakan dengan minat, bakat dan potensinya masing-masing”

(Peneliti)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang. Puji syukur kehadirat Allah SWT dan nabi Muhammad SAW, dengan segala kerendahan hati, kupersembahkan karya ilmiah ini kepada:

Orang tuaku tercinta, Bapak Suprpto, S.Pd.I dan Ibu Sri Purwaningsih serta Kakak ku Yulyana Fajar Ningsih, S.Pd dan Purwoto

Yang senantiasa memberikan didikan terbaik, memberikan rasa cinta serta kasih sayang yang tulus, mengorbankan segala hal demi kebahagiaan keluarga dan tak pernah lelah melantunkan doa-doa bagi kebaikan dan kesuksesanku.

Guru dan Dosen

Yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaran.

Almamater tercinta, Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Swt yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Berfikir Kreatif Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Lusmeilia, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., Direktur Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan FKIP Universitas Lampung sekaligus pembahas yang telah memberikan masukan dan saran-saran, nasihat dan kritik selama proses penyelesaian tesis ini.
4. Bapak Dr. M. Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
5. Ibu Dr. Dwi Yulianti, M.Pd., Ketua Program Studi MKGSD Universitas Lampung sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan saran yang membangun selama masa kuliah hingga penyelesaian tesis ini.
6. Bapak Dr. Evi Sopandi, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya memberikan bimbingan, kritik dan saran demi kesempurnaan dalam penyelesaian tesis ini.

7. Bapak Dr. Rangga Firdaus, M.Kom, Ibu Dr. Pramudiyanti, M.Si, Ibu Kusbarini, S.Pd. M.Pd, Bapak Ade Aransyah, M.Pd, Bapak Imam Maliki, M.Pd dan Bapak Lagiono, M.Pd selaku validator yang telah memberikan bimbingan dan saran demi kesempurnaan tesis ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf MGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak pengetahuan dan pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.
9. Ibu Kepala UPTD SD Negeri 1 Sumberagung beserta dewan guru yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 1 Sumberagung yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
11. Bapak dan Ibuku tercinta melalui doa serta kasih sayangnya sehingga peneliti mendapatkan semangat dalam menuntaskan tanggung jawabnya dalam terselesaikannya tesis ini.
12. Kakak-Adikku, keluarga Besarku yang telah banyak memberikan dorongan-dorongan support semangat serta doa sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.
13. Rekan-rekan Mahasiswa MKGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2021.
14. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan tesis ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan tesis ini masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap tesis ini dapat bermanfaat bagi perkembangan dan peningkatan pendidikan khususnya sekolah dasar.

Bandar Lampung, Sepetember 2023
Peneliti

Arifin Dwi Saputra
NPM 2123053013

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
COVER DALAM	ii
ABSTRAK	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	8
1.6 Ruang Lingkup Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran	10
2.2 Media Kokami	13
2.2.1 Pengertian Media Kokami	13
2.2.2 Kelebihan Dan Kekurangan Media Kokami	14
2.2.3 Aturan Media Kokami	14
2.3 Berfikir Kreatif (<i>Creative Thinking</i>)	16
2.3.1 Pengertian Berfikir Kreatif	16
2.3.2 Indikator Berfikir Kreatif	18
2.4 Pembelajaran Tematik	19
2.5 Penilaian yang Relevan	19
2.6 Kerangka Berfikir	23

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	25
3.2 Prosedur Pengembangan	26
3.2.1 Fase Investigasi Awal (<i>Preliminary Investigation</i>)	26
3.2.2 Fase Desain (<i>Design</i>)	29
3.2.3 Fase Realisasi/Konstruksi (<i>Construction</i>).....	29
3.2.4 Fase Tes, Evaluasi Dan Revisi (<i>Test, Evaluation Dan Revision</i>)	30
3.2.5 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	31
3.3 Defini Konseptual Dan Operasional	33
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.5 Teknik Analisis Data	35
3.5.1 Teknik Analisis Data Studi Pendahuluan	36
3.5.2 Teknik Analisis Data Pengembangan	36
3.5.3 Analisis Data Uji Validitas Produk.....	37
3.5.4 Analisis Data Uji Pratiikalitas Produk	38
3.5.5 Kemampuan Berfikir Kreatif	39
3.5.6 Analisis Uji Efektifitas Media Kokami	39

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil penelitian	41
4.1.1 Fase Investigasi Awal (<i>Preliminary Investigation</i>)	41
4.1.2 Fase Desain (<i>Design</i>)	42
4.1.3 Fase Realisasi/Konstruksi (<i>Construction</i>).....	42
4.1.4 Fase Tes, Evaluasi Dan Revisi (<i>Test, Evaluation Dan Revision</i>)	43
4.1.5 Fase Implementasi (<i>Implementation</i>).....	48
4.2 Pembahasan.....	51
4.2.1 Proses Pengembangan Media Kokami	51

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	54
5.2 saran	55

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Indikator pada Aspek Penilaian Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik	18
2.2 Penelitian yang Relevan	19
3.1 Rincian Sampel Penelitian Pada Uji Efektivitas.....	32
3.2 Data Peserta Didik Kelas V SD N 1 Sumberagung.....	33
3.3 Indikator Berfikir Kreatif.....	34
3.4 Instrumen Pengumpulan Data dan Deskripsi Kegiatan	35
3.5 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban.....	36
3.6 Interpretasi Nilai Indeks Validitas	38
3.7 Interpretasi Hasil Praktikalitas Produk Penelitian	38
3.8 Konversi Nilai Berfikir Kreatif.....	39
3.9 Nilai Indeks Interpretasi <i>N-Gain</i>	40
4.1 Hasil Validasi Media	44
4.2 Hasil Validasi Bahasa	45
4.3 Hasil Validasi Materi	46
4.4 Hasil Uji Kepraktisan Pendidik	48
4.5 Hasil Uji Kepraktisan Peserta Didik.....	48
4.6 Hasil Interpretasi Indikator Kemampuan Berfikir Kreatif.....	49
4.7 Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Dan Kontrol	50
4.8 Rata-Rata <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Fungsi Media dalam proses Pembelajaran	11
2.2 Kerangka Fikir Penelitian	24
3.1 Model Plomp	26
3.2 Alur Pengembangan Media Kokami	31
4.1 Desain Kotak Media Kokami	42
4.2 Desain Amplop Media Kokami	43
4.3 Desain Kartu Soal Media Kokami	43
4.4 Desain Pedoman Media Kokami	44
4.5 Revisi Ukuran Huruf Pada Kartu Soal Kokami	45
4.6 Revisi Soal-Soal Media Kokami	47

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Instrumen Wawancara Pendidik.....	64
Lampiran 2 Rekapitulasi Angket Kegiatan Pembelajaran Peserta Didik.....	66
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	67
Lampiran 4 Surat Balasan Izin Penelitian.....	68
Lampiran 5 Surat Permohonan Menjadi Validator Media.....	69
Lampiran 6 Kisi-Kisi Lembar Validasi Produk Ahli Media.....	71
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media.....	72
Lampiran 8 Surat Permohonan Menjadi Validator Materi.....	80
Lampiran 9 Kisi-Kisi Lembar Validasi Produk Ahli Materi.....	82
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Materi.....	83
Lampiran 11 Surat Permohonan Menjadi Validator Bahasa.....	91
Lampiran 12 Kisi-Kisi Lembar Validasi Produk Ahli Bahasa.....	93
Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	94
Lampiran 14 Lembar Pratikalitas Pendidik.....	100
Lampiran 15 Lembar Pratikalitas Peserta Didik.....	106
Lampiran 16 Hasil Rekapitulasi Pratikalitas Pendidik Media Kokami.....	110
Lampiran 17 Hasil Rekapitulasi Pratikalitas Peserta Didik Media Kokami.....	111
Lampiran 18 Kisi-Kisi <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> Berfikir Kreatif Tema Benda-Benda Disekitar Kita.....	112
Lampiran 19 Soal <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> Berfikir Kreatif Tema Benda-Benda disekitar Kita.....	115
Lampiran 20 Rubrik Penilaian <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> Berfikir Kreatif Tema Benda-Benda disekitar Kita.....	118
Lampiran 21 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tema 9 Subtema 1 Benda-Benda disekitar Kita.....	120

Lampiran 22 Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	148
Lampiran 23 Hasil Perhitungan <i>N-gain</i>	150
Lampiran 24 KI dan KD	152
Lampiran 25 Dokumentasi	153

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi abad 21 turut mempengaruhi orientasi peralihan paradigma pendidikan dalam mempersiapkan generasi emas yang kritis, kreatif dan adaptif terhadap pergulatan zaman. Perubahan yang terjadi sangat cepat serta sangat signifikan, perubahan ini berlangsung dalam kehidupan sehari-hari dengan mengikuti perkembangan zaman. Apalagi yang paling utama perubahan yang terjadi pada bidang pendidikan (Mardhiyah dkk, 2021). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran yang efektif agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pendidikan di Indonesia harus mampu melahirkan generasi yang memiliki keunggulan dalam berbagai bidang agar bangsa Indonesia mampu bersaing dengan bangsa lain. Menurut Sahidah & Sulistyani (2022) akan terjadi sebuah permasalahan jika perubahan abad 21 ini tidak disikapi dengan beradaptasi terhadap keterampilan yang dibutuhkan untuk menjawab berbagai tantangan yang akan dihadapi.

Keterampilan abad 21 menjadi topik hangat serta cukup ramai menjadi bahan diskusi di dunia pendidikan, skill atau keterampilan yang harus dikembangkan saat ini tidak hanya keterampilan menyelesaikan soal-soal dan mendapatkan nilai yang bagus tetapi peserta didik mampu bertahan serta menaklukkan segala tantangan yang akan mereka hadapi di masa yang akan datang. Keterampilan atau *soft skill* Kompetensi yang harus dikuasai di abad 21 dikenal dengan singkatan 4C, yaitu *critical thinking* atau berpikir kritis, *collaboration* atau kemampuan bekerja sama dengan baik, *communication* atau kemampuan berkomunikasi, dan *creativity* atau kreatifitas (Agustinova dkk, 2022). Penguatan upaya pendidikan di

abad 21 harus menumbuhkan karakter peserta didik untuk dapat berfikir kritis, berfikir kreatif, mampu berkomunikasi dan berkolaborasi. Upaya yang dilakukan akan berdampak pada kualitas mutu pendidikan di Indonesia.

Upaya peningkatan kualitas mutu pendidikan pada jenjang pendidikan dasar perlu dilakukan secara berkelanjutan dan terintegrasi. Kemampuan berpikir baik berpikir kritis dan kreatif menjadi hal yang sangat penting dalam bidang pendidikan. Terbukti dari berbagai upaya pemerintah dalam pengambilan kebijakan pada bidang pendidikan yang memasukkan kedua komponen ini berfikir kritis dan berfikir kreatif dalam berbagai kegiatan pendidikan baik yang dimuat dalam kurikulum, strategi pembelajaran maupun perangkat pembelajaran lainnya (Mardiyanti, 2020). Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang sangat esensial untuk kehidupan, pekerjaan, dan berfungsi efektif dalam semua aspek kehidupan lainnya (Hartadiyati dkk, 2015). Kemampuan berfikir kreatif peserta didik dapat tumbuh dan berkembang saat pelaksanaan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang diterapkan harus dapat menjadi wadah bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikirnya (Siswanto & Ratiningsih, 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut Permana (2018) mengemukakan bahwa berpikir kreatif diperlukan untuk melahirkan alternatif pemecahan masalah, berpikir kreatif sebagai kombinasi antara berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan pada intuisi tapi masih dalam kesadaran. Pendidik harus mampu menerapkan berpikir kreatif dalam suatu praktek pemecahan masalah dalam pembelajaran, kegiatan tersebut bertujuan untuk melatih peserta didik agar mengeluarkan ide yang berguna dalam menyelesaikan masalah. Proses pembelajaran yang dirancang oleh pendidik harus menarik serta inovatif agar mampu menumbuhkan kemampuan berfikir peserta didik. Pendidik dapat menggunakan media sebagai penunjang serta alat bantu pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Menurut Permana (2018) Proses pembelajaran akan berjalan efektif dan efisien apabila didukung dengan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menjadi salah satu alternatif alat yang dapat digunakan untuk membangkitkan semangat bagi peserta didik serta membangkitkan motivasi belajar. Media mempunyai arti yang sangat penting dalam pembelajaran karena media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa (Rusiana, 2014). Proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar kognitif yang optimal (Nuralisa dkk, 2021). Wiana (2018) menyatakan bahwa *“Learning media used today is more diverse, ranging from conventional media such as books or traditional props to modern audio visual media such as cassettes, videos, and other modern performances. Learning media used to facilitate communication in teaching and learning process, strived optimally to be able to foster creativity and motivation in learning activities to improve the quality of education. One of the media used in learning and believed to be more exciting student interest in the lecture is an interactive learning media based on animation”*.

Pernyataan tersebut mengemukakan bahwa Media pembelajaran yang digunakan saat ini lebih beragam, mulai dari media konvensional seperti buku, media atau alat peraga tradisional, media audio visual modern seperti kaset, video, dan media modern lainnya. Media pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah komunikasi dalam proses belajar mengajar, diupayakan secara optimal untuk dapat menumbuhkan berfikir kreatif dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekolah dasar. Proses kegiatan pembelajaran mengacu pada kurikulum yang telah dikembangkan, Indonesia menggunakan kurikulum K13 sejak tahun 2013 hingga sekarang kurikulum ini resmi digunakan di setiap sekolah. Kurikulum K13 pada jenjang sekolah dasar memiliki ciri khas tersendiri dengan pembelajaran menggunakan pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik adalah sebuah bentuk pembelajaran yang mengaitkan beberapa materi dan kompetensi dasar pada beberapa mata pelajaran yang terintegrasi dalam satu tema tertentu dengan memungkinkan peserta didik belajar, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali keilmuan secara holistik dan bermakna. Sejalan dengan Rusman (2012) yang berpendapat bahwa pembelajaran tematik yaitu salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik. Pembelajaran tematik merupakan salah satu bentuk maupun model dari pembelajaran terpadu yaitu model terjala (*webbeb*), yang pada intinya menekankan pada pola pengorganisasian yang terintegrasi dipadukan oleh suatu tema. Tema diambil dan dikembangkan dari luar mata pelajaran tetapi sejalan dengan kompetensi dasar dan topik-topik dari mata pelajaran (Kurniawan, 2017). Terkait dengan pembelajaran tematik Rahmawati dkk (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang memadukan atau mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran kedalam satu tema yang selaras. Pembelajaran tematik dapat di dukung oleh sebuah media, media pembelajaran membantu peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Salah satunya adalah penggunaan media kokami, terbukti dalam beberapa penelitian media kokami yang digunakan dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan kemampuan peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Rusiana (2014) penggunaan media kokami dalam pembelajaran tematik mampu meningkatkan aktivitas mendengar, aktivitas diskusi serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Faturrahman dkk (2021) bahwa media kokami sudah memenuhi kategori kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran tematik. Media sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan media kokami, media kokami memiliki keunggulan yaitu pembelajaran yang di kombinasikan dengan permainan, menggunakan kartu-kartu pesan beserta amplop yang dirancang bervariasi sesuai

kegiatan yang dibutuhkan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Widodo & Suprayitno (2017) media kokami memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar pada ranah pengetahuan, pemahaman dan penerapan. Setiap individu memiliki potensi yang menghasilkan kreativitas. Potensi itu ada karena setiap individu memiliki kemampuan untuk berfikir kreatif. Kemampuan berfikir kreatif pada diri seorang ini dapat dikembangkan dan dilatih melalui proses pembelajaran.

Seorang pendidik harus mampu merencanakan konsep pembelajaran, strategi, dan bahan ajar yang berbasis suatu model yang memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikirnya (Ning dkk, 2020). Proses pembelajaran akan berjalan efektif dan efisien apabila didukung dengan tersedianya media pembelajaran yang menunjang (Hasan dkk, 2021). Upaya mewujudkan pembelajaran yang aktif dan kreatif seorang pendidik dituntut kreatif serta berinovasi dalam pembelajaran sehingga dapat memberikan penguatan berpikir pada diri peserta didik (Yulisman & Usmeldi, 2021). Penggunaan media berfungsi untuk memberikan pembelajaran yang menantang, menyenangkan, memotivasi, menginspirasi dan memberi ruang kepada peserta didik.

Permasalahan tersebut juga ditemui berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pendidik kelas V di UPTD SD 1 N Sumberagung, UPTD SD N 2 Sumberagung dan UPTD SD N 2 Margototo Metro Kibang Lampung Timur mendapatkan informasi bahwa peserta didik cenderung sibuk dengan aktivitasnya sendiri kurang fokus mendengarkan penjelasan pendidik. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi pasif dan berdampak pada berfikir kreatif peserta didik. Peserta didik banyak melakukan hal-hal yang mengganggu proses pembelajaran seperti bermain sendiri serta lebih asik mongobrol dengan temannya. Pendidik saat proses pembelajaran dikelas belum didukung dengan sebuah alat atau media sehingga membuat peserta didik cepat bosan dalam pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran peserta didik tergolong rendah, pendidik belum berinovasi dalam pembelajaran, salah satunya adalah kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Pembelajaran belum menumbuhkan

kemampuan berfikir kreatif peserta didik, hal ini dibuktikan dengan banyaknya peserta didik yang masih diam dan hanya menerima materi yang diberikan oleh pendidik, tergolong rendah dalam berkomunikasi dengan pendidik, terlihat bingung saat pendidik memberikan pertanyaan mengenai materi yang disampaikan. Peserta didik cenderung sibuk dengan aktivitasnya sendiri kurang fokus mendengarkan penjelasan pendidik serta peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Melihat permasalahan tersebut, perlunya penggunaan media atau alat belajar yang berfungsi memudahkan terjadinya proses pembelajaran (Kosasih, 2014).

Peneliti menyebarkan angket mengenai proses pembelajaran dan pemanfaatan media dalam pembelajaran tematik yang diberikan kepada 22 peserta didik kelas V UPTD SD N 1 Sumberagung, 21 Peserta didik kelas V UPTD SD N 2 Sumberagung dan 16 peserta didik kelas V SD N 2 Margototo Kecamatan Metro Kibang Kabupaten Lampung Timur. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui serta mendeskripsikan pemanfaatan media salah satunya adalah penggunaan media kokami. Sebanyak 59 peserta didik kelas V sekolah dasar yang tergabung dalam tiga sekolah, hasil angket menunjukkan bahwa 73% pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang menarik, 15% pembelajaran menarik dan 12% tidak menarik. Sebesar 86% peserta didik berpendapat bahwa Sumber belajar yang biasa digunakan oleh guru adalah buku cetak. Sebesar 14% peserta didik menjawab LKS sebagai sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran. Sebesar 95% Peserta didik sangat senang belajar menggunakan media pembelajaran. Seratus persen peserta didik belum pernah menggunakan media kokami dan 81% peserta didik sangat setuju pembelajaran menggunakan media kokami, 19% peserta didik setuju jika pembelajaran dilakukan dengan media kokami.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan maka perlu adanya modifikasi pembelajaran dikelas. Salah satu cara untuk memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut yaitu dengan memanfaatkan atau mengembangkan sebuah media pembelajaran. Media tersebut diharapkan mampu merubah sekaligus

menumbuhkan suasana belajar yang baru sehingga mendapatkan respon positif dari peserta didik. Media adalah sarana atau alat untuk membantu mempermudah dalam kegiatan pembelajaran didalam atau diluar kelas. Media menjadi lebih menarik jika dikonsepsi secara terencana, terarah dan efisien, maka dari itu media kokami akan dikemas dengan efisien dan efektif agar bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Sebagaimana cara yang digunakan oleh peneliti sesuai dengan judul tesis “pengembangan media kokami pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan berfikir kreatif peserta didik kelas V sekolah dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan media kokami pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan berfikir kreatif peserta didik kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana kepraktisan media kokami pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan berfikir kreatif peserta didik kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana keefektivan media kokami pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan berfikir kreatif peserta didik kelas V sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kevalidan media kokami pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan berfikir kreatif peserta didik.
2. Mengetahui kepraktisan media kokami yang dikembangkan sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.
3. Mengetahui keefektivan media kokami pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan berfikir kreatif peserta didik kelas V sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti, diharapkan dapat mempunyai manfaat, manfaatnya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan mengenai pengembangan media kokami untuk menumbuhkan berfikir kreatif peserta didik yang dapat dijadikan sebagai alternative media dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik, pendidik, sekolah dan peneliti lain.

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat menumbuhkan semangat serta menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran serta mempermudah peserta didik memahami materi. Hal ini juga bermanfaat dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik, sebagaimana penggunaan media kokami dalam pembelajaran.
- b. Bagi pendidik, penelitian ini dapat memberikan jalan alternative menentukan media pembelajaran, sehingga diharapkan dapat mempermudah pendidik dalam penyampaian materi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.
- c. Sekolah, media kokami yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam rangka perbaikan serta peningkatan mutu kegiatan pembelajaran tematik disekolah.
- d. Bagi peneliti lain bermanfaat sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, meningkatkan kompetensi, meningkatkan wawasan peneliti serta memperluas pemahaman dibidang pengembangan pembelajaran.

1.5 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Percobaan yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media kokami mengangkat materi pada pembelajaran tematik.
2. Media pembelajaran kokami disajikan dalam bentuk permainan dengan menggunakan sebuah wadah berbentuk kotak yang didalamnya terdapat amplop yang berisi pertanyaan atau pernyataan tentang materi Tema 9 “

benda-benda disekitar kita” dengan penyajian yang menarik, praktis dan mudah difahami.

3. Media pembelajaran kokami dapat digunakan pendidik didalam kelas ataupun diluar kelas.
4. Bagian media kokami yang akan dikembangkan oleh peneliti terdiri dari kotak, amplop, kartu soal dan kartu peraturan. Desain dari masing-masing komponen media kokami menyesuaikan dengan materi Tema 9 “ benda-benda disekitar kita” dalam pembelajaran (media terlampir).

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media kokami
Media kokami yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik. Media kokami akan divalidasi oleh tiga ahli : ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.
2. Berfikir kreatif
Indikator kemampuan berfikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini mencakup dua indikator yaitu *Fluency* (berfikir lancar) dan *Originality* (berfikir orisinal/asli).
3. Materi yang disajikan dalam penggunaan media kokami ini adalah materi tema 9 subtema 1 pembelajaran tematik kelas V sekolah dasar.
4. Soal pretest dan *posttest* serta soal-soal yang digunakan dalam media kokami tidak dilakukan validasi, soal-soal tersebut bersumber dari Arum Padmawati & Resi Monika (2022) yang di modifikasi oleh peneliti.
5. Acuan efektivitas intervensi dalam penelitian ini diukur dari pencapaian berfikir kreatif pada ranah kognitif peserta didik yang didapat melalui data hasil tes. Soal *pretest* dan *posttest* berjumlah 10 soal uraian yang masing-masing memiliki indikator berfikir kreatif yaitu *Fluency* (berfikir lancar) dan *originality* (berfikir orisinal/asli).

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting untuk membuat proses belajar aktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar (Jannah, 2009). Pendidik dapat membantu mempersiapkan proses pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media menurut KBBI merupakan alat komunikasi, perantara serta penghubung. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam mewujudkan keberhasilan proses belajar mengajar (Setiawan dkk, 2022). Menurut Gagne media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar sedangkan Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset dan lain-lain (Ramli, 2012).

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2013) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya. Tiga ciri tersebut antara lain:

a. Ciri Fiksatif (*Fixatif Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi, suatu peristiwa atau objektif.

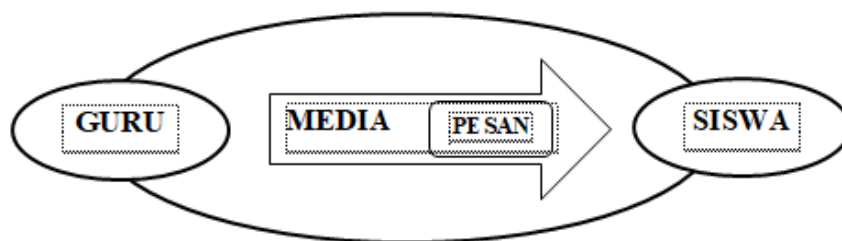
b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Interaksi peserta didik dengan media menjadi penting dalam akhir 1990-an dan terus menjadi fokus perhatian utama sampai abad ke-21. Interaksi dalam proses pembelajaran yaitu komunikasi yang terjadi antara peserta didik dan pendidik.



Gambar 2.1 Fungsi Media dalam proses Pembelajaran
(Arsyad, 2013)

Levie & Lentz (dalam Sapriyah, 2019) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, dan (c) fungsi kognitif.

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikannya.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar

pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Menurut Wahid (2018) fungsi media pembelajaran dari segi sejarah perkembangannya dibagi menjadi dua, sebagai berikut:

a. Fungsi AVA (*Audiovisual Aids* atau *Teaching Aids*)

berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar, mode, benda sebenarnya dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Inilah fungsi pertama media, yaitu sebagai alat bantu agar dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, karena kalau tidak menggunakan media, maka penjelasan guru bersifat sangat abstrak.

b. Fungsi Komunikasi

Fungsi media dalam hal ini berada di tengah di antara dua hal, yaitu yang menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media dalam komunikasi disebut *receiver* atau *audience*. Sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, slide, OHP, dan sebagainya yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima. Dalam komunikasi tatap muka, pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima tanpa adanya perantara yang digunakan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disebutkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau penghubung sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan, memperlancar komunikasi antara peserta didik dengan pendidik sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif. Fungsi media pembelajaran secara garis besar sebagai perantara informasi, membantu pembelajaran menjadi lebih efektif serta memaksimalkan proses pembelajaran. Media memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, kehadiran media sebagai sumber belajar dapat memudahkan proses belajar yang sedang berlangsung.

2.2 Media Kokami

2.2.1 Pengertian Media Kokami

Media kokami terdiri atas suatu kotak dan kartu misterius (Indriyani dkk, 2017). Media pembelajaran kokami adalah salah satu media pembelajaran berupa kotak yang berisi beberapa kartu misterius. Dikatakan misterius karena siswa tidak mengetahui isi dari kartu tersebut (Rahmawati & Kurniawan, 2017). Media kokami terdiri dari sebuah kotak dan kartu misterius, dikatakan misterius sebab kartu dimasukkan ke dalam amplop yang kemudian amplop akan diletakkan di dalam suatu kotak sehingga isi dari kartu tidak diketahui (Prastikawati dkk, 2020). Kokami merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa (Marga dkk, 2018). Media kokami terdiri dari sebuah kotak dan kartu misterius, kartu dimasukkan ke dalam amplop yang kemudian amplop akan diletakkan di dalam suatu kotak sehingga isi dari kartu tidak diketahui (Prastikawati dkk, 2020). Pesan yang ingin disampaikan itu dapat berupa perintah, gambar atau simbol, pertanyaan, petunjuk, bonus atau sanksi yang dituliskan di kartu dan dimasukkan dalam amplop tertutup (Putri dkk, 2017). Penggunaan media kokami sangat membantu terlaksananya pembelajaran yang baik. Kartu-kartu misterius yang disimpan dalam kotak membuat siswa penasaran mengenai isi kartu tersebut (Firman dkk, 2019).

Anak-anak pada masa sekolah dasar pada hakikatnya masih senang bermain, sejalan dengan teori dari Piaget yang menggolongkan anak berumur 7-11 tahun masih berada ditahap operasional konkret (Marinda, 2020). Siswa kelas V SD masih berada ditahap operasional konkrit dimana siswa mampu mengoperasionalkan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkret (Astutik, 2015). Benda konkret di sini dapat dimaksudkan sebagai simbol, media kokami memiliki simbol-simbol yang digunakan dalam penggunaannya. Media pembelajaran kokami mampu merangsang daya pikir yang inovatif, kreatif, dan kritis peserta didik sehingga mereka mampu memahami pesan yang diberikan. Respon-respon positif yang timbul secara komunikatif merupakan hasil dari permainan yang dirancang dan diatur secara menarik dan sistematis.

2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Kokami

Media kokami memiliki kelebihan serta kelemahan dalam pembelajaran menurut (Astutik, 2015; Faturrahman dkk, 2021; Widodo & Suprayitno, 2017), antara lain:

- a. Kelebihan
 1. Permainan menggunakan media kokami menarik.
 2. Media Kokami mudah digunakan karena bentuknya yang sederhana dan cara pembuatannya yang mudah.
 3. Kartu-kartu pesan dirancang bervariasi dalam bentuk perintah atau bentuk lainnya.
 4. Menarik bagi siswa untuk mengikutinya, karena media ini digunakan melalui permainan dalam kelompok.
 5. Alat dan bahannya mudah dan murah, cara pembuatannya mudah, bentuknya sederhana, serta mudah digunakan oleh guru dan siswa.
 6. Menanamkan pengetahuan kepada siswa secara menarik dan berkesan, serta merangsang minat dan perhatian siswa.
- b. Kelemahan
 1. Kelas cenderung ramai ketika permainan berlangsung apabila guru kurang bisa mengelola kelas dengan baik.
 2. Media pembelajaran ini merupakan media sekali pakai, sehingga jika guru berganti materi, maka guru harus membuat media kokami yang baru dengan menyesuaikan materi yang akan dipelajarinya.

2.2.3 Aturan Media Kokami

Media kokami merupakan gabungan antara media dan permainan. Media kokami ini menjadi salah satu alternatif untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berbekas. Media berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian siswa, Media Kokami juga memiliki beberapa kelebihan, yaitu alat dan bahannya mudah dan murah, cara pembuatannya mudah, bentuknya sederhana, serta mudah digunakan (Faturrahman dkk, 2021). Untuk melakukan pembelajaran ini, perlu disiapkan terlebih dulu sebuah kotak, kartu dan amplop. Kartu berisi materi pelajaran yang sudah disampaikan kepada siswa, diformulasikan dalam bentuk perintah, petunjuk, pertanyaan, bonus, atau sanksi.

Yuliani (2020) menjelaskan aturan permainan kokami yaitu:

- a. masing-masing terdiri atas delapan siswa (jika siswa 40 orang per kelas). Jadi terdapat lima kelompok permainan dengan duduk menghadap ke papan tulis. Media Kokami dengan kelengkapannya di letakkan di depan papan tulis di atas sebuah meja, sedangkan pada papan tulis guru sudah menyiapkan sebuah tabel skor.
- b. anggota setiap kelompok diwakili seorang ketua yang dipilih oleh guru bersama-sama siswa.
- c. selama permainan berlangsung, ketua dibantu sepenuhnya oleh anggota,
- d. ketua kelompok selain bertugas mengambil satu amplop dari dalam kokami secara acak dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi amplop dengan keras (boleh juga dibacakan anggota lain) dan harus diperhatikan oleh seluruh anggota,
- e. kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok,
- f. pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan mendapatkan bonus,
- g. kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan dikenakan sanksi.

Peneliti mengembangkan aturan dalam permainan media kokami pada penelitian sebelumnya sebagai berikut:

- a. Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok disesuaikan dengan jumlah peserta didik dikelas tersebut.
- b. Masing masing kelompok memilih ketua kelompok yang dipilih secara bersama dalam dampingan pendidik.
- c. Media kokami dengan kelengkapannya diletakkan di depan papan tulis di atas meja.
- d. Pendidik membuat table penilaian dipapan tulis.
- e. Pendidik memilih perwakilan peserta didik untuk membacakan petunjuk permainan media kokami.

- f. Setelah peserta didik memahami petunjuk permainan, masing masing ketua kelompok maju kedepan untuk melaksanakan *hom pim pah* untuk memilih siapa yang bermain terlebih dahulu.
- g. Setelah terundi, Masing-masing ketua kelompok boleh memilih salah satu amplop yang ada di dalam kotak media kokami yang berisi tentang pertanyaan biasa, pertanyaan bonus (bintang) dan zonk (Hukuman).
- h. Ketua kelompok membacakan pertanyaan atau pernyataan, yang di ambil dari kotak media kokami tersebut.
- i. Kelompok berdiskusi serta menjawab pertanyaan yang dibacakan oleh ketua kelompok yang ada didalam amplop media kokami tersebut.
- j. Jika pertanyaan dijawab dengan benar kelompok akan mendapatkan poin 100.
- k. Kelompok yang mendapatkan kartu zonk harus menjalankan hukumannya sesuai perintah yang ada didalam kartu yang diambil oleh ketua kelompoknya.
- l. Kelompok yang mendapatkan bintang mendapatkan reward 50 poin dan boleh mengambil amplop kembali.
- m. Terakhir, setelah amplop dan kartu didalam media kokami itu sudah habis, pendidik mentotal semua poin yang didapatkan setiap kelompok. Kelompok yang mendapatkan poin terbesar tidak mendapatkan hukuman dari pendidik. Kelompok yang mendapatkan poin kecil mendapatkan hukuman mengambil sampah sesuai arahan pendidik.
- n. Terakhir pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan kesimpulan atas materi yang sudah dipelajari bersama.

2.3 Berfikir Kreatif (*Creative Thinking*)

2.3.1 Pengertian Berfikir Kreatif (*Creative Thinking*)

Berpikir kreatif identik dengan mengungkapkan suatu gagasan baru atau menyelesaikan sebuah permasalahan dalam pembelajaran berbeda dari yang lainnya (Armandita dkk, 2017). Kreatif dianggap sebagai kemampuan atau bakat alami yang dimiliki oleh seseorang yang pintar atau orang yang memiliki IQ yang tinggi. Berpikir Kreatif adalah sebuah proses yang mengembangkan ide-ide yang tidak biasa dan menghasilkan pemikiran yang baru yang memiliki ruang lingkup

yang luas (Febrianti dkk, 2016). Semakin bertambahnya ilmu pengetahuan dan modernisasi yang berkembang, telah banyak orang yang percaya bahwa kreativitas dapat dimiliki oleh setiap orang dan pendidikan memiliki peran penting bagi perkembangan kreativitas anak. Kreativitas perlu untuk dikembangkan dan ditanamkan dalam diri siswa melalui pendidikan (Rahmawati dkk, 2017). Sesuai dengan rumusan Undang-undang nomer 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 menyatakan bahwa: “Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan berkepribadian luhur, berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif; sehat, mandiri, dan percaya diri, dan toleran, peka sosial, demokratis dan bertanggung jawab”.

Berpikir kreatif adalah tahap berpikir dengan mengadaptasi jawaban yang baik dan benar untuk membantu siswa melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda dan mampu melahirkan banyak ide, proses berpikir melibatkan banyak tahap dan dalam pola yang bergantian (Ratnasari dkk, 2022). kemampuan berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang baru, atau kemampuan menempatkan dan mengkombinasikan sejumlah objek secara berbeda (Astuti dkk, 2021). Pemikiran kreatif memungkinkan peserta didik untuk menemukan banyak cara, langkah penyelesaian yang beragam dari informasi yang diberikan (Yulisman & Usmeldi, 2021). Menurut Filsaime dalam (Nurlaela & Ismayati, 2015) berfikir kreatif adalah proses berfikir yang memiliki ciri-ciri *fluency* (kelancaran), *flexybility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (keterincian).

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa berfikir kreatif atau *Creative Thinking* sangat diperlukan bagi peserta didik. Media menjadi salah satu alat yang dapat digunakan dalam menumbuhkan atau meningkatkan *creative thinking* peserta didik. Proses pembelajaran yang baik adalah berpusat pada peserta didik, untuk meningkatkan daya kreativitas peserta didik harus memiliki keterampilan berfikir yang baik.

2.3.2 Indikator Berfikir Kreatif

Menurut Rudyanto (2014) berfikir kreatif adalah cara baru dalam melihat dan mengerjakan sesuatu yang memuat 4 aspek antara lain, *fluency* (kelancaran), *flexybility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (keterincian). Indikator untuk mengukur berfikir kreatif peserta didik pada aspek kognitif (pengetahuan). Aspek-aspek penilaian pada tes uraian mengacu, kemampuan berpikir lancar (*fluency*), kemampuan berpikir luwes/fleksibel (*flexibility*), kemampuan berpikir orisinal (*originality*), dan kemampuan memperinci (*elaboration*). Adapun 4 indikator menurut Lusiyana dkk (2017) pada aspek penilaian kemampuan berfikir kreatif dalam tes uraian sebagai berikut:

Tabel 2.1 Indikator pada aspek penilaian kemampuan berfikir kreatif peserta didik

Aspek-Aspek	Indikator
Kemampuan berpikir lancar (<i>fluency</i>)	Kemampuan mengemukakan atau menuliskan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah yang disajikan dalam tes uraian.
Kemampuan berpikir luwes/fleksibel (<i>flexibility</i>)	Kemampuan menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah secara beragam/bervariasi.
Kemampuan berpikir orisinal (<i>originality</i>)	Kemampuan memberikan respon dan jawaban yang benar terhadap permasalahan yang dengan sajian sendiri yang tidak biasa.
Kemampuan memperinci (<i>elaboration</i>)	Kemampuan mengembangkan atau memperkaya gagasan jawaban terhadap permasalahan yang diberikan dalam tes uraian.

Berdasarkan penjelasan diatas aspek indikator berfikir kreatif atau *creative thinking* peneliti akan mengembangkan dua aspek berfikir kreatif yaitu Kemampuan berpikir lancar (*fluency*) dan Kemampuan berpikir orisinal (*originality*) pada di SD N 1 Sumberagung Metro Kibang Lampung Timur. Kemampuan berfikir kreatif peserta didik masih rendah, dengan bantuan media kokami peserta didik agar mampu meningkatkan berfikir kreatif.

2.4 Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik adalah sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu (Rahmawati dkk., 2021). Pembelajaran tematik adalah pembelajaran dengan sistem tema satu mata pelajaran sengaja dikaitkan dengan mata pelajaran lain sehingga timbul keterkaitan antar mata pelajaran.

Pembelajaran tematik yaitu salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik (Rusman, 2012). Pembelajaran tematik merupakan salah satu bentuk maupun model dari pembelajaran terpadu yaitu model terjala (*webbeb*), yang pada intinya menekankan pada pola pengorganisasian yang terintegrasi dipadukan oleh suatu tema. “Tema diambil dan dikembangkan dari luar mata pelajaran tetapi sejalan dengan kompetensi dasar dan topik-topik dari mata pelajaran (Kurniawan, 2017).

Berdasarkan pengertian diatas pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengaitkan beberapa materi dan kompetensi dasar pada beberapa mata pelajaran yang terintegrasi dalam satu tema tertentu. Pada pembelajaran tematik satu tema mencakup beberapa mata pelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara individu maupun kelompok.

2.5 Penelitian yang Relevan

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

No	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	(Faturrahman dkk, 2021)	Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pamenang	Penelitian ini menghasilkan produk berupa media kokami untuk pembelajaran tematik khususnya	Penelitian ini memiliki Persamaan dengan riset yang akan diteliti oleh peneliti adalah mengembangkan media dalam pembelajaran tematik.	Perbedaan dari penelitian yang dilakukan dengan riset yang akan diteliti oleh peneliti yaitu peneliti mengembangkan media Kokami dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan berfikir kreatif peserta didik

Lanjutan Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

No	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Hasilnya menunjukkan bahwa media kokami termasuk dalam kategori sangat valid dan layak.		
2	(Rusiana, 2014)	Penggunaan media Kokami pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VA SD N Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember	hasil dari penelitian yang dilakukan siswa terlihat lebih antusias dan tertarik dalam mengikuti pelajaran. Aktivitas siswa dengan pemanfaatan media Kokami mengalami peningkatan.	Persamaan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan media Kokami pada kelas V sekolah dasar.	Perbedaan penelitian yang akan dilakukan yaitu peneliti meningkatkan berfikir kreatif peserta didik.
3	(Nuralisa dkk, 2021)	<i>Development of Learning Media (Mysterious Card Box) Environmental Conservation Theme to Improve Cognitive Learning Outcomes</i>	Hasil uji kevalidan oleh tiga validator memiliki nilai kriteria sangat baik. Hasil kepraktisan media kokami dengan kriteria sangat baik.	Persamaan penelitian dan riset yang akan dijalankan yaitu sama-sama melakukan pengembangan media kokami pada pembelajaran tematik untuk mengetahui kelayakan serta kepraktisan media kokami.	Perbedaan Penelitian yang telah dijalankan dan riset yang akan dijalankan oleh peneliti yaitu variabel y yang dipengaruhi adalah keterampilan berpikir kreatif.

Lanjutan Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

4	(Mu'minah, 2022)	Pengaruh media kokami (kotak kartu misteri) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS	Hasil dari penelitian yaitu Ho diterima dan Ha ditolak yang artinya tidak ada pengaruh media kokami (kotak dan kartu misteri) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas V SDN 2 Beleka.	Persamaan penelitian yang telah dilakukan dengan riset yang akan berjalan yaitu penggunaan media kokami	Perbedaan penelitian yang telah dilakukan dengan riset yang akan berjalan yaitu kompetensi yang akan di capai pada riset yang akan berjalan yaitu kemampuan berpikir kreatif
5	(Wijayanti, 2019)	Pengembangan media kokami (kotak kartu misterius) dalam pembelajaran bahasa arab siswa kelas VII MTS Yapi Pakem tahun ajaran 2018/2019	Penelitian pengembangan ini disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media kokami dalam meningkatkan hasil belajar bahasa arab.	Persamaan penelitian yang telah berjalan dan yang akan berjalan yaitu pengembangan media kokami	Perbedaan penelitian yang akan dikembangkan adalah peneliti akan mengembangkan media kokami ini untuk anak sekolah dasar kelas V dengan capaian berfikir kreatif
6	(Amalia dan Alarifin, 2020)	Development of Mysterious Box and Card Learning Media (KOKAMI) in Class VIII Light Material	Penelitian pengembangan ini disimpulkan bahwa media kokami i sudah sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas	Persamaan penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama sama melakukan pengembangan media kokami	Perbedaan penelitian yang akan dikembangkan adalah peneliti akan mengembangkan media kokami ini untuk anak sekolah dasar kelas V dengan capaian berfikir kreatif
7	(Hardiansyah dan Wahdian, 2023)	Improving Science Learning Outcomes Through the Development of the Magic	Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa media Kotak Kartu valid, praktis dan	Persamaan penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan	Perbedaan penelitian yang akan dikembangkan terletak pada pengembangan media kotak dan kartu yang

Lanjutan Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

		Card Box Learning Media	dapat meningkatkan hasil belajar siswa.	dilakukan yaitu sama sama mengembangkan media kotak dan kartu serta subjek penelitian sama sama peserta didik kelas V sekolah dasar.	digunakan.
8	(Utami et al, 2022)	Developing Mystery Box In Teaching Narrative Text For Speaking Class At Junior High School	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Mystery Box dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan berbicara serta menambah antusias pembelajaran didalam kelas.	Persamaan penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama sama melakukan pengembangan media kotak misteri.	Perbedaan penelitian yang akan dikembangkan adalah peneliti akan mengembangkan media kokami ini untuk anak sekolah dasar kelas V dengan capaian berfikir kreatif.
9	(Fidyaningrum et al, 2021)	Improving Young Learners' Vocabulary Mastery Through GameBased Learning Using "MOFIN Mystery Box"	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa "MOFIN Mystery Box" dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa di SDN Sukomanunggal.	Persamaan penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama sama mengembangkan media kotak dan kartu serta subjek penelitian sama sama peserta didik sekolah dasar.	Perbedaan penelitian yang akan dikembangkan adalah peneliti akan mengembangkan media kokami ini untuk anak sekolah dasar kelas V dengan capaian berfikir kreatif pada pembelajaran tematik.

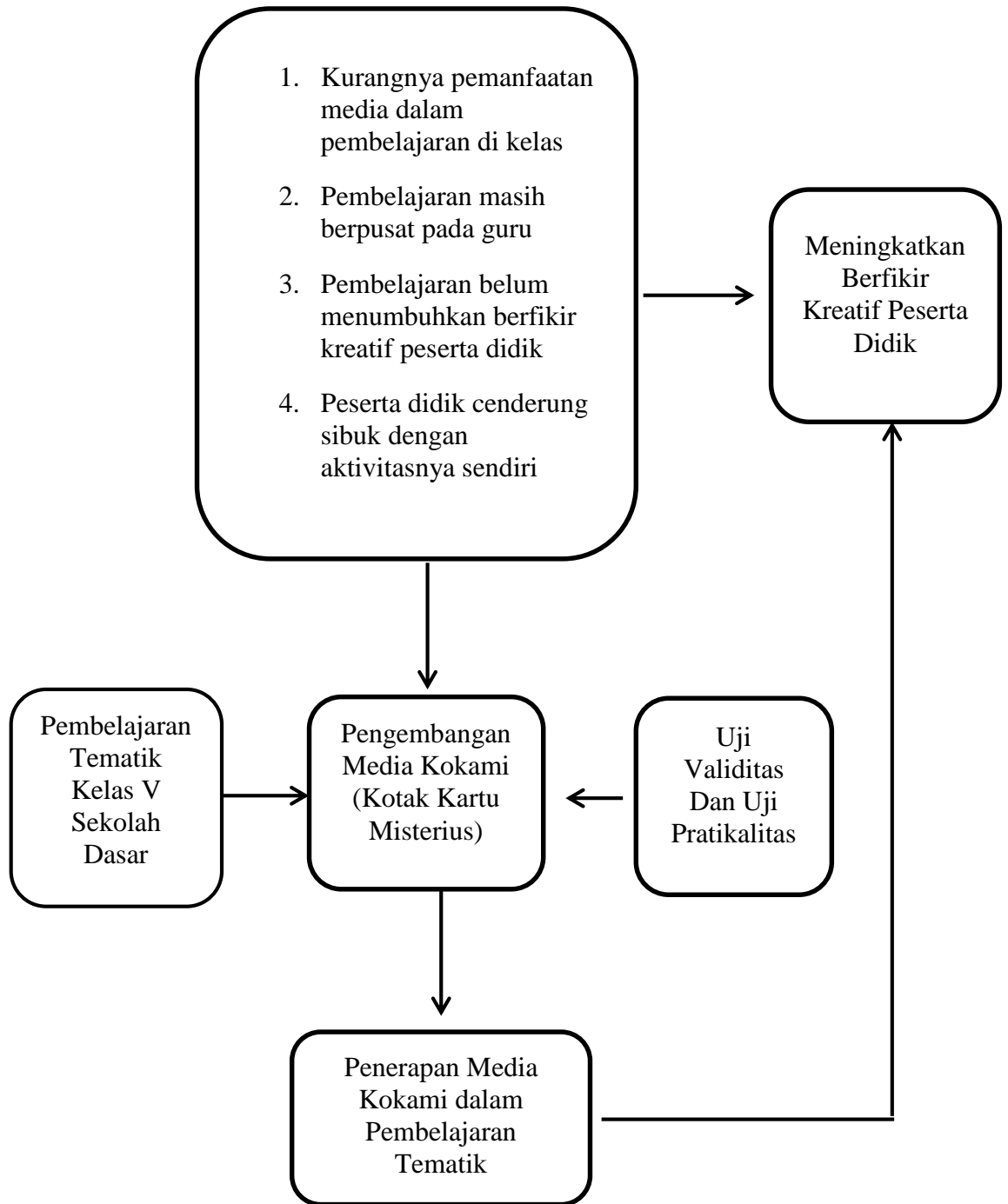
Lanjutan Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

10	(Yanuarto, 2017)	Students' Creativity In Geometry Course : How A Mystery Box Game Plays Important Role	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa untuk mendorong kreativitas siswa dapat dianalisis dengan misteri box pada Mata Kuliah Geometri.	Persamaan penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama sama mengembangk an media kotak misteri.	Perbedaan penelitian yang akan dikembangkan adalah peneliti akan mengembangkan media kokami ini untuk anak sekolah dasar kelas V dengan capaian berfikir kreatif.
----	------------------	---	--	---	---

2.6 Kerangka Berfikir

Keterampilan berpikir kreatif peserta didik yang masih rendah serta membutuhkan tambahan media yang dapat menunjang pembelajaran di sekolah. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang didesain dengan distem tema, satu tema memiliki beberapa subtema. Berpikir kreatif bukanlah kemampuan yang muncul dengan sendirinya, melainkan kemampuan yang harus dikembangkan, Sebagai penunjang dari kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran, maka diperlukannya sebuah media yang sesuai dengan tingkatan kelas dan tahap perkembangan.

Kerangka pikir pada penelitian ini dimulai dari kondisi awal dimana pembelajaran berpusat pada guru, belum adanya inovasi penggunaan media yang digunakan dalam pembelajaran. Pendidik perlu berinovasi dan kreatif untuk mengembangkan sebuah media yang dapat menarik dan meningkatkan berfikir kreatif pada peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti berharap terwujudnya sebuah media yang dapat menarik serta mampu meningkatkan berfikir kreatif peserta didik sehingga pembelajaran tidak lagi *teacher center* tapi *student center*, pendidik hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Berdasarkan penjelasan diatas peneliti mengembangkan sebuah media kokami yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik, kerangka berfikir dari penelitian ini dibuat secara skematis sebagai berikut:

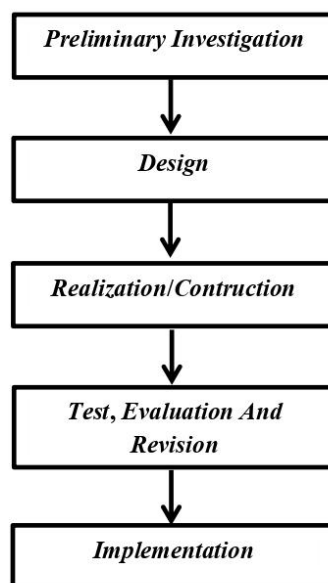


Gambar 2.2 Kerangka Fikir Penelitian

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian desain (*design research*) atau penelitian pengembangan (*development research*) yang merupakan salah satu model penelitian untuk mengembangkan intervensi sebagai solusi dari permasalahan penelitian. Serangkaian pendekatan yang ada dalam penelitian pengembangan dimaksudkan untuk menghasilkan dan menjelaskan pandangan/teori baru yang berpotensi dalam lingkungan pendidikan. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar. Kegiatan yang dilakukan adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran kokami (kotak kartu misterius). Media kokami yang dikembangkan akan di uji validitas, uji pratikalitas dan uji efektifitas sehingga media kokami yang dikembangkan dapat mencapai tujuan untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif peserta didik kelas V sekolah dasar. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah model Plomp. Model Plomp dipandang lebih luwes dan fleksibel disbanding model pengembangan lain, dikarenakan pada setiap fase kegiatannya dapat disesuaikan dengan karakteristik penelitiannya (Arianatasari & Hakim, 2018). Model pengembangan plomp sebagai berikut :



Gambar 3.1 Model Plomp diadaptasi (Rochmad, 2012)

Keterangan :

- : Tahapan pengembangan
- ↓ : Alur tahapan pengembangan

Model pengembangan Plomp digunakan karena dipandang lebih fleksibel dan pada setiap langkahnya memuat kegiatan pengembangan yang dapat disesuaikan dengan karakteristik penelitian. Pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan hanya menggunakan lima fase model Plomp yaitu fase investigasi awal (*preliminary investigation*), fase desain (*design*), fase realisasi/konstruksi (*realization/contruction*), dan fase tes, evaluasi dan revisi (*test, evaluation and revision*), selanjutnya adalah fase implementasi (*implementation*).

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang dilakukan berdasarkan model pengembangan plomp dapat dijabarkan sebagai berikut:

3.2.1 Tahap Investigasi Awal (*Preliminary Investigation*)

Pada tahap *preliminary Investigation* yang dilakukan peneliti adalah mendefinisikan masalah (*defining the problem*) yang terjadi melalui analisis kebutuhan (*need analysis*), Tahap investigasi awal merupakan pengamatan secara

cermat terhadap kondisi pembelajaran yang sedang berlangsung. Pada tahap ini aktivitas yang dilakukan peneliti adalah (1) mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan permasalahan pembelajaran tematik dikelas dengan cara melakukan observasi atau pengamatan secara langsung didalam kelas dan wawancara dengan pendidik. (2) menyebarkan angket kepada peserta didik untuk mengetahui pentingnya penggunaan media dengan mempertimbangkan kondisi pembelajaran yang sedang berlangsung, lingkungan belajar, teknologi, dan karakteristik siswa melalui pengamatan. (3) melakukan study literatur mengumpulkan bahan acuan yang relevan dan mendukung media pembelajaran kokami.

a. Analisis kebutuhan (*need analysis*)

Pada tahapan ini dilakukan analisis terhadap kondisi lingkungan belajar sehingga dapat ditemukan produk yang akan dikembangkan. Peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk memperoleh data serta menganalisis kebutuhan pendidik dan peserta didik sesuai dengan permasalahan di lapangan. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara kepada pendidik dan angket respon peserta didik. Hasil wawancara kepada pendidik kelas V di SD N 1 Sumberagung, SD N 2 Sumberagung dan SD N 2 Margototo Metro Kibang Lampung Timur bahwa peserta didik cenderung sibuk dengan aktivitasnya sendiri kurang fokus mendengarkan penjelasan pendidik. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi pasif dan berdampak pada berfikir kreatif peserta didik. Pendidik sudah berusaha berinovasi serta kreatif dalam pembelajaran, dengan menggunakan metode serta media yang berbeda dengan biasanya, media yang digunakan merupakan media yang hanya disediakan dari sekolah. Peserta didik banyak melakukan hal-hal yang mengganggu proses pembelajaran seperti bermain sendiri, mengobrol dengan teman dan cepat bosan. Proses pembelajaran dikelas hanya berupa penjelasan konsep serta teori dan ditopang dengan media seadanya sehingga membuat peserta didik cepat bosan. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran peserta didik tergolong rendah dalam proses pembelajaran pendidik belum menggunakan media atau pendekatan yang menumbuhkan keterampilan berfikir kreatif peserta didik, hal ini dibuktikan dengan

banyaknya peserta didik yang masih diam dan hanya menerima materi yang diberikan oleh pendidik, tergolong rendah dalam berkomunikasi dengan pendidik, terlihat bingung saat pendidik memberikan pertanyaan mengenai materi yang disampaikan. Peserta didik cenderung sibuk dengan aktivitasnya sendiri kurang fokus mendengarkan penjelasan pendidik serta peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Melihat permasalahan tersebut, perlunya penggunaan media atau alat belajar yang berfungsi memudahkan terjadinya proses pembelajaran.

Berdasarkan angket kebutuhan yang disebarakan kepada 59 peserta didik, 22 peserta didik kelas V SD N 1 Sumberagung, 21 Peserta didik kelas V SD N 2 Sumberagung dan 16 peserta didik kelas V SD N 2 Margototo Kecamatan Metro Kibang Kabupaten Lampung Timur bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan pendidik juga menyatakan bahwa diperlukan media pembelajaran agar dapat menambah semangat peserta didik dalam proses pembelajaran serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Pemanfaatan media berfungsi sebagai alat untuk menumbuhkan cara berfikir peserta didik. Menanggapi hal tersebut ditawarkan sebuah media kokami (kotak kartu misterius) agar dapat digunakan sebagai alat penunjang proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif peserta didik.

b. Studi Literatur

Analisis literatur dilakukan terhadap artikel-artikel ilmiah yang membahas teori pendukung pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran serta pentingnya peserta didik memiliki keterampilan berfikir kreatif. Prosedur ini dilakukan untuk mendapatkan landasan ilmiah dari kebaruan (*novelty*) pada pengembangan media kokami yang belum ditemukan pada peneliti lainnya.

c. Pengembangan kerangka konseptual

Informasi dan teori yang didapatkan dari analisis kebutuhan dan analisis literatur digunakan untuk merancang dan mengembangkan kerangka

konseptual media pembelajaran kokami. Kerangka konseptual yang dikembangkan antara lain: karakteristik dan tujuan produk, serta komponen-komponen media kokami yakni cara penggunaan, desain dan isi (pertanyaan, pernyataan atau bintang). Pengembangan kerangka konseptual dimaksudkan untuk menjadi rambu-rambu utama ketika merancang dan mengembangkan produk, sehingga produk yang dihasilkan tidak melenceng dari teorinya.

3.2.2 Fase Desain (*design*)

Fase ini bertujuan untuk merencanakan solusi permasalahan yang diperoleh dari investigasi awal dalam bentuk rancangan pembuatan *prototype* awal dan mendesain instrument-instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian. Pada tahap ini, peneliti mendesain media pembelajaran kokami (kotak kartu misterius). Langkah pertama yang dilakukan dalam mendesain media ini adalah menentukan materi pembelajaran karena isi dari amplop dalam media kokami merupakan pertanyaan atau pernyataan mengenai materi pembelajaran tematik.

Setelah kandungan materi ditentukan, selanjutnya adalah penyusunan konsep media yang dibuat melalui aplikasi *correl draw* untuk membuat desain media kokami. Setelah desain selesai selanjutnya mencetak hasil desain dan menempelkan hasil desain pada kotak yang berukuran 30 x 30 cm yang buat menggunakan karton board. Untuk desain amplop dan kartu yang berisi pertanyaan dan pernyataan menggunakan *correl draw* dan dicetak sesuai ukuran yang dibutuhkan. Untuk kartu soal dan amplop menggunakan kertas HVS king struk.

3.2.3 Fase Realiasi/Konstruksi (*Realization/Contruction*)

Pada fase ini dihasilkan prototipe I (awal) bentuk dasar produk sebagai hasil realisasi dari fase desain. Media mulai dikembangkan sesuai dengan desain yang sudah dirancang pada tahap desain. media yang dihasilkan dan di kembangkan dilakukan pengujian pada tahap selanjutnya dan instrumen yang digunakan untuk penelitian sudah ada pada tahap ini.

3.2.4 Fase Tes, Evaluasi dan Revisi (*Test, Evaluation and Revision*)

Pada fase ini dilakukan 2 kegiatan utama, yaitu kegiatan validasi dan uji coba. berikut penjelasannya:

a. Kegiatan validasi

Pada tahapan ini dilakukan kegiatan validasi kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini media pembelajaran Kokami sudah layak dan sesuai atau belum. Kegiatan validasi desain dilakukan dengan meminta beberapa dosen yang ahli di bidang media, materi dan bahasa pembelajaran untuk menilai dan memberikan saran serta evaluasi. Kegiatan yang dilakukan pada waktu memvalidasi media pembelajaran kokami adalah sebagai berikut.

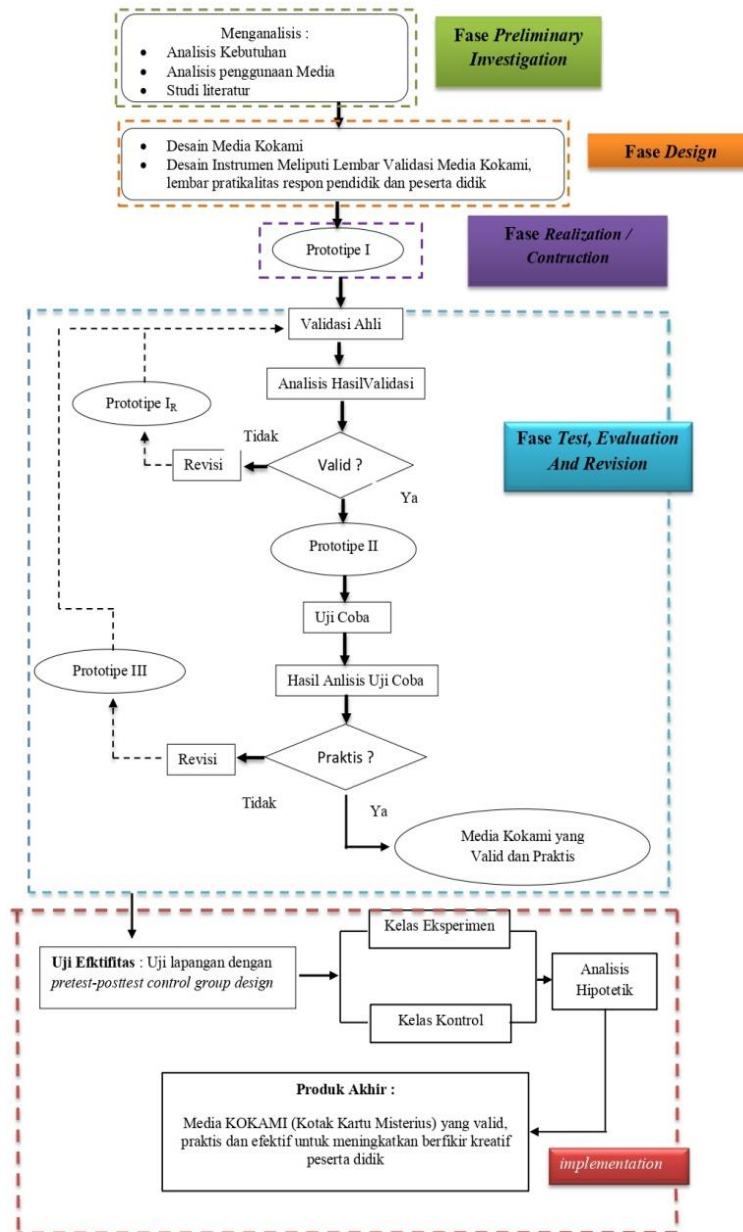
- 1) Meminta pertimbangan ahli tentang kelayakan media pembelajaran kokami yang telah direalisasikan. Untuk kegiatan ini diperlukan instrumen berupa lembar validasi dan media pembelajaran yang diserahkan kepada validator.
- 2) Melakukan analisis terhadap hasil validasi dari validator. Jika hasil analisis menunjukkan:
 - (a) Valid tanpa revisi, maka kegiatan selanjutnya adalah uji coba lapangan.
 - (b) Valid dengan sedikit revisi, maka kegiatan selanjutnya adalah merevisi terlebih dahulu kemudian langsung ujicoba lapangan.
 - (c) Tidak valid, maka dilakukan revisi sehingga diperoleh *prototype* baru, kemudian kembali pada kegiatan meminta pertimbangan ahli. kemungkinan terjadi siklus (kegiatan validasi secara berulang) untuk mendapatkan media yang valid.

b. Kegiatan uji coba terbatas

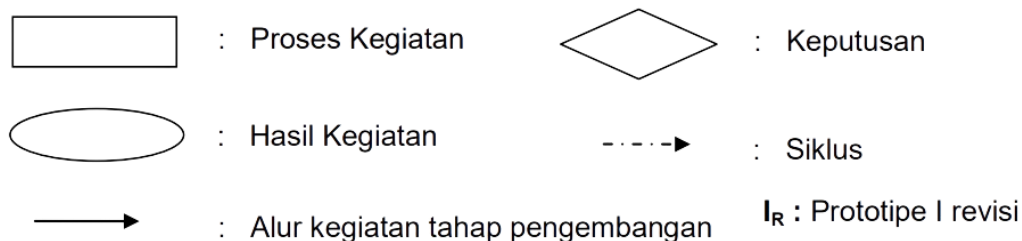
Uji coba terbatas akan dilaksanakan pada kelas V UPTD SD N 2 Margototo. Uji coba terbatas dilakukan kepada 12 peserta didik, kegiatan ini bertujuan untuk melihat kepraktisan produk yang dikembangkan dengan memberikan angket pratikalitas diisi oleh pendidik dan peserta didik.

3.2.5 Implementasi (*Implementation*)

Setelah pengujian berhasil dan sudah dikatakan valid serta praktis selanjutnya produk berupa media kokami diterapkan dalam lingkup lembaga pendidikan yang luas. Berikut ini alur pengembangan media kokami yang dikembangkan:



Gambar 3.2 Alur Pengembangan Media Kokami
(Adaptasi (Suryadinata, 2015))

Keterangan :

Alur pengembangan Media Kokami di atas diadaptasi dari (Suryadinata, 2015). Proses kegiatan pada setiap fase dalam alur pengembangan media Kokami disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yang dilakukan. Tahap Implementasi merupakan tahap yang bertujuan untuk memperoleh bukti- bukti empirik hasil pelaksanaan pembelajaran menggunakan media kokami (kotak kartu misterius) pada pembelajaran tematik. Uji efektivitas media kokami pada pembelajaran tematik materi tema 9 benda-benda disekitar kita subtema 1 pada tahap ini dilakukan dalam bentuk pelaksanaan *pretest-posttest control group design*. Rincian sampel dalam pelaksanaan uji efektivitas dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.1 Rincian Sampel Penelitian pada Uji Efektivitas

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

(Sugiyono, 2017)

Keterangan :

- X : Perlakuan pada kelas eksperimen
- O₁ : Pretest kelas eksperimen
- O₂ : Posttest kelas eksperimen
- O₃ : Pretest kelas kontrol
- O₄ : Posttest kelas control

Berdasarkan Tabel 3.2 dapat dijelaskan bahwa media kokami diterapkan pada kelas eksperimen yang dilakukan pada sampel penelitian yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan serta *pre test* dan *post test* pada pembelajaran menggunakan media kokami. Acuan efektivitas intervensi dalam penelitian ini diukur dari pencapaian berfikir kreatif pengetahuan peserta didik yang didapat melalui data hasil tes.

a. Populasi

Populasi dalam penelitian pada tahap implementasi adalah siswa kelas V UPTD SD Negeri 1 Sumberagung.

Tabel 3.2 Data peserta didik kelas V SD N 1 Sumberagung

No	Nama Sekolah	Jumlah
1	Kelas VA	16
2	Kelas VB	16

Sumber : Data Sekolah SD N 1 Sumberagung

b. Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh atau sampel total. Sampel jenuh atau sampel total yaitu teknik penentuan sampel yang semua anggota populasi dijadikan sampel. Berdasarkan hal tersebut maka ditetapkan sampel penelitian untuk tahap implementasi adalah peserta didik kelas VA UPTD SD N 1 Sumberagung sebagai kelas eksperimen dan kelas VB UPTD SD N 1 Sumberagung sebagai kelas kontrol.

3.3 Definisi Konseptual dan Operasional

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Sugiyono (2017) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat), sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel independen (bebas). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media Kokami dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penjelasan variabel bebas dan variabel terikat adalah sebagai berikut.

1. Definisi Konseptual

a) Berfikir Kreatif

Berfikir kreatif merupakan kemampuan mengungkapkan suatu gagasan baru dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran. Proses mengembangkan ide yang tidak biasa dan menghasilkan pendapat yang berbeda dari yang lainnya.

b) Media Kokami (kotak kartu misterius)

Media kokami merupakan media permainan menggunakan amplop dan memiliki isi kartu yang misterius. Media kokami terdiri dari sebuah kotak dan kartu misterius, kartu dimasukkan ke dalam amplop yang kemudian amplop akan diletakkan di dalam suatu kotak sehingga isi dari kartu tidak diketahui. Isi kartu berupa pertanyaan, pernyataan atau hadiah (Bintang Bonus Poin atau Hukuman).

2. Definisi Operasional

a) Berfikir kreatif

Penilaian kemampuan berfikir kreatif dilakukan melalui tes uraian. Tes uraian mengacu pada indikator-indikator berfikir kreatif. Indikator berfikir kreatif antara lain:

Tabel 3.3 Indikator Berfikir Kreatif

No	Aspek-Aspek	Indikator	Sub-Indikator
1	Berpikir lancar (<i>fluency</i>)	Kemampuan mengemukakan atau menuliskan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah yang disajikan dalam tes uraian.	1.1 Mampu menjelaskan dan menghasilkan ide gagasan dalam menjawab soal
3	Berpikir orisinal (<i>originality</i>)	Kemampuan memberikan respon dan jawaban yang benar terhadap permasalahan dengan sajian sendiri yang tidak biasa.	1.1 Menjawab pertanyaan dengan jawaban sendiri yang tidak biasa serta memunculkan ide yang baru tanpa bantuan orang lain

Penilaian berfikir kreatif didapatkan melalui hasil belajar. Hasil belajar peserta didik yang dihasilkan melalui *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar berupa soal yang berbentuk 10 tes uraian. Ranah kognitif dalam penelitian pengembangan ini mengacu untuk mengetahui peningkatan kemampuan berfikir kreatif peserta didik.

b) Media kokami

Penyusunan media kokami harus memenuhi persyaratan pada aspek materi dan media pembelajaran. Media kokami divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa menggunakan skala likert dengan skor 1-5.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian memegang peranan penting untuk mendapatkan informasi data yang dapat menjadi pertimbangan dalam hasil penelitian. Teknik pengumpulan data berkaitan erat dengan penggunaan instrumen penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dapat disajikan pada Tabel 3.5.

Tabel 3.4 Instrumen Pengumpulan Data dan Deskripsi Kegiatan

No	Tahap Pengembangan	Aktivitas	Instrumen	Target capaian
1	Investigasi Awal (<i>Preliminary Investigation</i>)	Observasi, <i>Need Analysis</i> (analisis kebutuhan), Studi Literatur	Pedoman wawancara Lembar angket	Mendapatkan informasi tentang kebutuhan peserta didik dan pendidik terhadap pengembangan media kokami <i>untuk</i> meningkatkan <i>critical thinking</i> dalam pembelajaran.
2	Desain (<i>Design</i>)	Membuat desain media kokami, Membuat instrumen lembar validasi media kokami dan lembar angket respon peserta didik		Mendesain media kokami pembelajaran tematik kelas V sekolah dasar untuk meningkatkan berfikir kreatif peserta didik.
3	Realiasi/ Konstruksi (<i>Realization/ Contruction</i>)	Menghasilkan prototype I sebagai realisasi dari fase desain		Menghasilkan prototipe 1
4	Tes, Evaluasi dan Revisi (<i>Test, Evaluation And Revision</i>)	Melakukan kegiatan validasi dan uji coba pratikalitas	Lembar validasi dan pratikalitas respon pendidik dan peserta didik	Menghasilkan prototipe II dan III media kokami Menghasilkan media kokami yang valid dan praktis
5	Implementasi (<i>Implementation</i>)	Uji coba skala besar untuk mengetahui Efektifitas penggunaan media kokami	Lembar soal tes	Menghasilkan media kokami yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif peserta didik

3.5 Teknik Analisis Data

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan untuk melihat apakah media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid, praktis, dan efektif dapat dijabarkan sebagai berikut.

3.5.1 Teknik Analisis Data Studi Pendahuluan

Data analisis kebutuhan dituangkan dalam bentuk deskripsi dari hasil presentase. Analisis data seperti ini disebut deskripsi kuantitatif.

3.5.2 Teknis Analisis Data Pengembangan

Teknik analisis data ini berupa validasi produk dari ahli dan uji produk. dilakukan dengan:

- a. Mengklasifikasi atau mengkode data
- b. Melakukan tabulasi data berdasarkan respon ahli
- c. Memberi skor jawaban berdasarkan skala Linkert

Tabel 3.5 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban

No	Pilihan Jawaban	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup Baik	3
4	kurang Baik	2
5	Tidak Baik	1

- d. Mengolah jumlah skor jawaban validator

Pengelolaan jumlah skor (Σ) jawaban angket yaitu sebagai berikut :

- 1) Skor untuk pernyataan sangat baik
Skor = 5 X jumlah responden yang menjawab
- 2) Skor untuk pernyataan baik
Skor = 4 X jumlah responden yang menjawab
- 3) Skor untuk pernyataan cukup baik
Skor = 3 X jumlah responden yang menjawab
- 4) Skor untuk pernyataan kurang baik
Skor = 2 X jumlah responden yang menjawab
- 5) Skor untuk pernyataan Tidak baik
Skor = 1 X jumlah responden yang menjawab

- e. Menghitung persentase jawaban angket pada setiap item dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$N = \frac{\sum s}{Smaks} \times 100\%$$

(Sudjana, 2005)

Keterangan :

N : persentase jawaban lembar validasi

$\sum s$: jumlah skor jawaban

Smaks : Skor maksimal

3.5.3 Analisis Data Uji Validitas Produk

Data hasil penilaian dari tim validator terhadap prototipe media kokami untuk meningkatkan berfikir kreatif dianalisis dengan mencari *koefisien indek Aiken*. Aiken (1985) merumuskan formula *Aiken* untuk menghitung *Content Validity Coefficient* yang didasarkan pada hasil penilaian dari para ahli sejauh mana item tersebut mewakili kontrak yang akan diukur. *Koefisien indeks Aiken* dicari menggunakan rumus di bawah :

$$V = \frac{\sum S}{n(C - 1)}$$

Keterangan :

V : Indeks validitas butir

S : Skor setiap penilai dikurangi skor terendah dalam kategori yang dipakai ($S = r - lo$)

r : Skor kategori pilihan penilai

lo : Skor terendah dalam kategori penyekoran

n : Banyaknya penilai (terkait dengan jumlah ahli)

C : Banyaknya kategori yang dapat dipilih penilai (terkait dengan skala)

Hasil perhitungan koefisien indeks Aiken dapat diinterpretasikan sesuai Tabel 3.6

Tabel 3.6 Interpretasi Nilai Indeks Validitas

Rerata Skor	Rentang nilai/ persentase	Klasifikasi
$\bar{X} > 4,2$	$\bar{X} > 84$	Sangat valid
$\bar{X} > 3,4 - 4,2$	$\bar{X} > 68 - 84$	Valid
$\bar{X} > 2,6 - 3,4$	$\bar{X} > 52 - 68$	Cukup valid
$\bar{X} > 1,8 - 2,6$	$\bar{X} > 36 - 52$	Kurang valid
$\bar{X} \leq 1,8$	$\bar{X} \leq 36$	Tidak valid

Sumber: Dimodifikasi dari (Widoyoko, 2017)

3.5.4 Analisis Data Uji Praktikalitas Produk

Data hasil penilaian dari praktisi dalam penelitian ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan menentukan koefisien nilai rata-rata dan persentase capaian, untuk selanjutnya diinterpretasikan dengan level skala likert (sangat praktis, praktis, cukup praktis, kurang praktis, dan tidak praktis).

Koefisien nilai rata-rata dan persentase capaian penilaian pratikalitas dapat dicari dengan persamaan.

$$N = \frac{\sum s}{S \max} \times 100 \%$$

Hasil perhitungan koefisien nilai rata-rata dan persentase capaian penilaian dapat diinterpretasikan dengan mengacu pada Tabel 3.15.

Tabel 3.7 Interpretasi Hasil Praktikalitas Produk Penelitian

Rentang nilai/ persentase	Klasifikasi
$\bar{X} > 84$	Sangat praktis
$\bar{X} > 68 - 84$	Praktis
$\bar{X} > 52 - 68$	Cukup praktis
$\bar{X} > 36 - 52$	Kurang praktis
$\bar{X} \leq 36$	Tidak praktis

Sumber: Dimodifikasi dari (Widoyoko, 2017)

3.5.5 Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif

Nilai kemampuan berpikir kreatif peserta didik dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$N = \frac{R}{SM} \times 100$$

(Purwanto, 2009)

Keterangan :

N : nilai yang dicari atau diharapkan

R : skor mentah yang diperoleh

SM : skor maksimal

100 : bilangan tetap

Nilai tersebut dikategorikan dalam kategori kemampuan berpikir kreatif peserta didik ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Konversi Nilai Berpikir Kreatif

Nilai	Kategori
86-100	Sangat Kreatif
76-85	Kreatif
60-75	Cukup Kreatif
55-59	Kurang Kreatif
0-54	Sangat Tidak Kreatif

Sumber : (Nurhakimah, 2019)

3.5.6 Analisis Uji Efektifitas Media Kokami

Pengujian efektivitas dalam pengembangan media kokami yang dilakukan untuk menilai pencapaian kemampuan berfikir kreatif peserta didik Pada pembelajaran tematik. Pelaksanaan uji efektivitas media kokami menggunakan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Keefektifan penggunaan media kokami untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif diukur melalui perolehan nilai *pretest* dan *posttest*.

Adapun besarnya peningkatan kemampuan berfikir kreatif setiap peserta didik kelompok eksperimen dan kontrol dihitung menggunakan rumus *N-gain* sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maks} - \text{Skor Pretest}}$$

Sumber : Hake dalam Evawani dkk (2013)

Keterangan :

g : Gain

Skor *Posttest* : Skor tes akhir

Skor *Pretest* : Skor tes awal

Skor *Maks* : Skor maksimum

Hasil penghitungan diterpretasikan dengan menggunakan indeks gain score sebagai berikut.

Tabel 3.9 Nilai indeks interpretasi *N-Gain*

Indeks Gain	Klasifikasi
$(g) \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq (g) \leq 0,70$	Sedang
$(g) < 0,30$	Rendah

Sumber : (Hake, 1999)

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian pengembangan media kokami pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan berfikir kreatif peserta didik kelas V sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada setiap tahapan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk media kokami yang diterapkan pada pembelajaran tematik valid untuk diimplementasikan dalam pembelajaran guna meningkatkan berfikir kreatif peserta didik kelas V sekolah dasar. Kevalidan dibuktikan dengan hasil penilaian berdasarkan indeks aiken oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata holistik sebesar 0,85 dengan interpretasi sangat valid, ahli bahasa diperoleh nilai rata-rata holistik 0,78 dengan interpretasi valid serta ahli materi diperoleh nilai rata-rata holistik 0,69 dengan interpretasi valid.
2. Produk media kokami yang dikembangkan praktis dalam penerapannya dikelas. Hasil penilaian kepraktisan pada respon pendidik memiliki nilai rata-rata holistik 87,22 dengan interpretasi sangat praktis serta respon peserta didik memiliki nilai rata-rata holistik 84,72 dengan interpretasi sangat praktis.
3. Media kokami yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan berfikir kreatif peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis berfikir kreatif sebesar 83,00 dengan interpretasi kreatif dan dibuktikan peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik yang memperoleh nilai *N-gain* sebesar 0,68 dengan klasifikasi “sedang”.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan pendidik untuk terus bersemangat dalam proses pembelajaran dengan melakukan upaya-upaya yang mendukung proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menyenangkan bagi peserta didik.
2. Pemanfaatan media dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran salah satunya adalah pemanfaatan media kokami, media kokami dapat digunakan secara fleksibel disesuaikan dengan materi yang diajarkan tetapi sebagai pendidik kita harus menyiapkan sebuah pertanyaan atau pernyataan yang dituliskan dalam kartu soal.
3. Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran kokami untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dan melakukan penelitian dengan materi yang berbeda untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik kelas V sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinova, D. E., Sariyatun, Sutimin, L. A., & Purwanta, H. (2022). Urgensi Keterampilan 4C Abad ke-21 dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 19(1), 5–6. Onl : <https://journal.uny.ac.id/index.php/sosia/article/view/49478>. Diakses pada 15 November 2022.
- Aiken, L. R. (1985). *Three Coefficients foe Analyzing The Reliability, and Validity of Ratings*. Educational and Psychological Measurement, Malibu.
- Amalia, N., & Alarifin, D.H. (2020). Development of Mysterious Box and Card Learning Media (KOKAMI) in Class VIII Light Material. *Omega: Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 6(2), 12-13. Onl : <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/omega/article/view/5960>. Diakses Pada 01 april 2023.
- Arianatasari, A., & Hakim, L. (2018). Penerapan Desain Model Plomp pada Pengembangan Buku Teks Berbasis Guided Inquiry. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 6(1), 36–40. Onl : <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/24947>. Diakses pada 11 November 2022.
- Armandita, P., Wijayanto, E., Rofiatus, L., & Susanti, A. (2017). Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Pembelajaran Fisika di Kelas XI MIA 3 SMA Negeri 11 Kota Jambi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(2), 6-7. Onl : <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/view/17906>. Diakses pada 14 Oktober 2022.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Padmawati, A. A., & Monika, S. R. (2022). *Kegiatan Asesment Ulangan Harian Untuk SD/MI “soal-soal memuat soal HOTS.”* Hasan Pratama, Sukoharjo.
- Astuti, D., Pangestika, R. R., & Supriyono. (2021). Keefektifan Penggunaan Media Tangram Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Pacekelan Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 106–117. Onl: <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/976>. Diakses pada 13 Oktober 2022.

- Astutik, P. (2015). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ipa Melalui Model Problem Based Instruction Berbantuan Media Kokami* (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.
- Evawani, T., Suwarsi Rahayu, E., & Retnoningsih, A. (2013). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bermakna Menggunakan Lembar kerja Siswa Divergen pada Materi Ciri-Ciri Mahluk Hidup. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 2(1), 7-8. Onl : <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jere/article/view/1333>. Diakses pada 01 April 2023.
- Faturrahman, L. Y., Ermiana, I., & Khair, B. N. (2021). Pengembangan Media Kokami pada Pembelajaran Tematik di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pemenang. *Progres Pendidikan*, 2(1), 55–63. Onl : <https://www.neliti.com/id/publications/523516/pengembangan-media-kokami-pada-pembelajaran-tematik-di-kelas-v-sekolah-dasar-kec>. Diakses pada 19 September 2022.
- Febrianti, Y., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2016). Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik dengan Memanfaatkan Lingkungan pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 6 Palembang. *Jurnal Profit*, 3(1), 5-6. Onl : <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp/article/view/5561>. Diakses pada 21 Juni 2022.
- Fidyaningrum, S. A., Dewayanti, S. A., & Authar, N. (2021). Improving Young Learners Vocabulary Mastery Through Game-Based Learning Using “MOFIN Mystery Box.” *Child Education Journal*, 3(2), 129–136. Onl : <https://journal2.unusa.ac.id/index.php/CEJ/article/view/2433>, Diakses pada 01 April 2023.
- Firman, Nurmiati, & Nurfitriyani. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal Of Educational Science (IJES)*, 2(01), 57–63. Onl : <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/ijes/article/view/529>. Diakses pada 14 Oktober 2022.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Score*. Indiana University, USA.
- Hardiansyah, F., & Wahdian, A. (2023). Improving Science Learning Outcomes Through the Development of the Magic Card Box Learning Media. *Al-Islah : Jurnal Pendidikan*, 15(1), 823–833. Onl : <https://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/2711>. Diakses pada 01 April 2023.

- Hartadiyati, E., Utami, R. E., & Rubowo, M. R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Sains, November*, 30–34. Onl : <https://www.neliti.com/id/publications/172497/pengembangan-media-pembelajaran-puzzle-card-untuk-meningkatkan-kemampuan-berpikir>. Diakses pada 25 Mei 2022.
- Hasan, M., Milawati, & Darodjat. (2021). *Media Pembelajaran*, Tahta Media Group, Jawa Tengah.
- Indriyani, S., Dedeng, I. N. S., & Sumarmi. (2017). Efektivitas Penggunaan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian dan Pengembangan*, 2(10), 1321–1329. Onl : <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10065>. Diakses pada 14 Oktober 2022.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Antasari Press, Banjarmasin.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*, Yrama Widya, Bandung.
- Kurniawan, D. (2017). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik dan Penilaian)*, Alfabeta, Bandung.
- Lusiyana, A., Rohim, S., & Rohman, F. (2017). Pengaruh Pendekatan Open-Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran Fisika Berbasis Perangkat Lunak Modells. *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah)*, 1(2), 65–74. Onl : <https://journal.unuha.ac.id/index.php/JIPFRI/article/view/116>, Diakses pada 01 April 2023.
- Mardhiyah, H. R., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40. Onl : <https://journal.unilak.ac.id/index.php/lectura/article/view/5813>. Diakses pada 19 Desember 2022.
- Mardiyanti, A. S. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Kemampuan Matematika Siswa. *EKSPOSE: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 19(1), 939–946. Onl : <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/ekspose/article/view/883>. Diakses pada 17 Maret 2022.
- Marga, K. M., Isnaini, M., & Utami, L. S. (2018). Pengaruh Media KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 4(2), 7-8. Onl : <https://journal.ummat.ac.id/index.php/orbita/article/view/573>. Diakses pada 17 Maret 2022.

- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. Onl : <http://annisa.uinkhas.ac.id/index.php/annisa/article/view/26>. Diakses pada 14 Oktober 2022.
- Mu'minah, N. (2022). Pengaruh Media Kokami (Kotak dan Kartu Misteri) Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 1–4. Onl : <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jtp/article/view/5136>. Diakses pada 14 Oktober 2022.
- Ning, D. R., Roshayanti, F., & Siswanto, J. (2020). Profil Literasi Sains dan Berpikir Kreatif Siswa SMP Negeri 11 Pekalongan. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 8(2), 150–156. Onl : <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JEMS/article/view/6905>. Diakses pada 13 Oktober 2022.
- Nuralisa, S. F., Vitasari, M., & Nestiadi, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kokami Tema Pelestarian Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 12(1), 33–48. Onl : <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/quantum/article/view/10251>. Diakses pada 17 Maret 2022.
- Nurhakimah. (2019). *Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa melalui Pendekatan Open-Ended Di Kelas VII MTsS Harapan Meulaboh Aceh Barat*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam.
- Nurlaela, L., & Ismayati, E. (2015). *Strategi Belajar Berfikir Kreatif*. Ombak (Anggota IKAPI), Yogyakarta.
- Permana, E. P. (2018). Pengaruh Media Sosial sebagai Sumber Belajar IPS Terhadap Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *PINUS*, 4(1), 4-5. Onl : <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pinus/article/view/12431>. Diakses pada 17 Maret 2022.
- Prastikawati, D., Rofiqah, S. A., & Widayanti. (2020). Model Pembelajaran STAD Melalui Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) : Penerapan Terhadap Hasil Belajar Fisika Smp Materi Usaha dan Pesawat Sederhana. *U-Teach: Journal Education Of Young Physics Teacher*, 1(2), 77–85. Onl : <https://jsr.unuha.ac.id/index.php/u-teach/article/view/27>. Diakses 14 Oktober 2022
- Purwanto, N. (2009). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosda Karya, Bandung.

- Putri, A. I. K. D., Prihandono, T., & Putra, P. D. A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Disertai Metode Demonstrasi Berbantuan Media Kokami Mata Pelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(4), 321–328. Onl : <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/4226>. Diakses pada 14 Oktober 2022.
- Rahmawati, A. M., & Kurniawan, R. Y. (2017). Analisis Hasil Pengembangan Media KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis , Aktivitas Belajar dan Ketuntasan Belajar SMP-SMA. *Unesa Edisi Yudisium*, 5(3), 3-4. Onl : <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/21526>. Diakses pada 17 Maret 2022.
- Rahmawati, A., Pina, E. Al, Setiono, P., Yuliantini, N., & Wurjinem. (2021). Kesulitan Guru dalam Pembelajaran Tematik di Kelas V SD Negeri 38 Kota Bengkulu Selama Pembelajaran Daring. *Elementary School*, 8(2), 303–309. Onl : <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2997021>. Diakses pada 17 Maret 2022.
- Rahmawati, R. K., Roesminingsih, & Suhanadji. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Contextual Teaching Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 3(3), 2-3. Onl : <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/3853>. Diakses pada 14 Oktober 2022.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press, Banjarmasin.
- Ratnasari, N., Kurniawati, R. P., & Mursidik, E. M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 660–665. Onl : <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/viewFile/2985/2353>. Diakses pada 14 Oktober 2022.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreano*, 3(1), 63-71. Onl ; <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/2613>. Diakses pada 18 Desember 2022.
- Rudyanto, H. E. (2014). Model Discovery Learning dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif. *Premiere Educandum*, 4(1), 41–48. Onl : <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/305>. Diakses pada Diakses pada 19 Desember 2022.

- Rusiana, Y. (2014). Penggunaan Media Kokami pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Va SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. *Pancaran*, 3(4), 187-189. Onl : <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/pancaran/article/view/1000>. Diakses pada 19 September 2022.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada, Depok.
- Sahidah, M., & Sulistyani, A. (2022). Penerapan Keterampilan Abad Ke-21 dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas V Sekolah Dasar Persatuan Umat Islam Haurgeulis. *Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 9(1), 111-113. Onl : <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/salam/article/view/24612/pdf>. Diakses pada 15 Desember 2022.
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477. Onl : <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/download/5798/4151>. Diakses pada 14 Oktober 2022.
- Setiawan, U., Malik, H. A. S., & Megawati, I. (2022). *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*. Widina Bhakti Persada, Bandung.
- Siswanto, R. D., & Ratiningsih, R. P. (2020). Korelasi Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Materi Bangun Ruang dengan. *ANARGYA : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 96–103. Onl : <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/anargya/article/view/5197>. Diakses pada 17 Maret 2022.
- Sudjana, N. (2005). *Metode Statistika*. Tarsito, Bandung.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta, Bandung.
- Suryadinata, N. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Strategi Quick On The Draw Dengan Masalah Open Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Materi Prisma dan Limas. *Aksioma*, 4(1), 9–21. Onl : <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/view/64>. Diakses pada 15 November 2022.
- Utami, S., Anam, M., & Fatmawaty, R. (2022). Developing Mystery Box in Teaching Narrative Text for Speaking Class at Junior High School. *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching) Fakultas Pendidikan Bahasa & Seni Prodi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP*, 9(2), 194-196. Onl : <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/joelt/article/view/5758/0>, Diakses pada 01 April 2023.

- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *ISTIQRA*, 5(2), 4-5. Onl : <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqlra/article/view/461>. Diakses pada 14 Oktober 2022.
- Wiana, W. (2018). Interactive Multimedia-Based Animation : A Study of Effectiveness on Fashion Design Technology Learning. *The Electrochemical Society*, 953. Onl : <https://ui.adsabs.harvard.edu/abs/2018JPhCS.953a2024W/abstract>. Diakses pada 17 Maret 2022.
- Widodo, P. E. K., & Suprayitno. (2017). Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo. *JPGSD*, 5(3), 1075–1084. Onl : <https://www.neliti.com/id/publications/254585/pengaruh-media-kokami-terhadap-hasil-belajar-ips-siswa-kelas-v-sdn-sambibulu-sid>. Diakses pada 21 Juni 2022.
- Widoyoko, E. P. (2017). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Wijayanti, A. (2019). *Pengembangan Media Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII MTS Yapi Pakem Tahun Ajaran 2018/2019*. (skripsi) Universitas Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Yanuarto, W. N. (2017). Students' Creativity in Geometry Course : How a Mystery Box Game Plays Important Role. *Jurnal Varia Pendidikan*, 29(1), 87–95. Onl : <https://journals.ums.ac.id/index.php/varidika/article/view/5152/3440>. Diakses pada 01 April 2023.
- Yuliani, D. (2020). Penggunaan Media Permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Journal Of Elementary Education*, 3(2), 33–38. Onl : <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/3654>. Diakses pada 14 Oktober 2022.
- Yulisman, B. P., & Usmeldi. (2021). Praktikalitas Pengembangan Buku Siswa dengan Model Problem Based Learning Berintegrasi Kemampuan Berfikir Kreatif untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik SMA. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 7(2), 163–170. Onl : <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jppf/article/view/113807>. Diakses pada 15 Oktober 2022.