



Pengembangan Media Kokami (Kotak Kartu Misteri) Berbasis Qr Code Pada Pembelajaran Tematik Siswa

Maulana Ali Akbar¹, Muhammad Tahir², Muhammad Erfan³, Fitri Puji Astria⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia .

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8712>

Received : 20 Juni 2024

Revised : 19 Agustus 2024

Accepted : 25 Agustus 2024

Abstract: This study aims to develop and determine the feasibility of kokami media as a learning medium according to expert validation and product trials. This type of research is R&D (Research and Development) with the 4-D development model from Thiagarajan which consists of four stages, namely Define, Design, Develop, Disseminate. The instruments used are in the form of media expert validation questionnaires, material experts, teacher responses, and student responses. The data analysis technique used is a Likert scale with an assessment score of 1 to 5 which includes data analysis of product feasibility and practicality. The average value obtained from media expert validation is 88% with a feasible category. The average value obtained from material expert validation is 90% with a very feasible category. The average value obtained from the teacher response questionnaire is 94% with a very feasible category. The average value obtained from the student response questionnaire is 88% in stage I and 90.08% in stage II with a very feasible category. Thus, it can be concluded that the development of QR Code-based kokami learning media in thematic learning has met the feasibility category for use as a learning medium.

Keywords: Kokami Media, QR Code, Thematic Learning.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui kelayakan media kokami sebagai media pembelajaran menurut validasi ahli dan uji coba produk. Jenis penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan yang terdiri dari empat tahap yaitu *Define, Design, Develop, Disseminate*. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner validasi ahli media, ahli materi, respon guru, dan respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan berupa skala likert dengan skor penilaian 1 sampai 5 yang meliputi analisis data kelayakan dan kepraktisan produk. Rata-rata nilai yang diperoleh dari validasi ahli media sebesar 88% dengan kategori layak. Rata-rata nilai yang diperoleh dari validasi ahli materi sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Rata-rata nilai yang diperoleh dari kuesioner respon guru sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Rata-rata nilai yang diperoleh dari kuesioner respon siswa sebesar 88% pada tahap I dan 90,08% pada tahap II dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran kokami berbasis QR Code pada pembelajaran tematik sudah memenuhi kategori kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Kokami, QR Code, Pembelajaran Tematik.

Pendahuluan

Kurikulum 2013 saat ini masih diterapkan pada beberapa sekolah dasar di Indonesia. Kurikulum ini

berfokus pada pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik memadukan atau mengaitkan kompetensi dasar (KD) dan indikator kurikulum atau standard isi (SI) dari berbagai mata pelajaran ke dalam satu tema

Email: maulanaaliakbar00@gmail.com

(Hidayani, 2016; Najib & Elhefni, 2016). Dengan adanya pemaduan itu, siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Hubungan antara guru dengan siswa selalu terjadi dalam pembelajaran, dimana guru menjadi pemberi informasi dan siswa menjadi penerima informasi tersebut (Radiusman, 2020). Oleh karena itu, diperlukan sebuah alat komunikasi berupa media pembelajaran demi memperlancar hubungan tersebut. Media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung atau perantara antara guru dan siswa untuk memberikan informasi (Hikmah, 2023; Ain, 2023). Tujuan media pembelajaran adalah untuk mendorong siswa agar tetap termotivasi dan mengikuti pelajaran secara menyeluruh dan bermakna (Widodo, 2020; Tahir & Elihami, 2019). Media pembelajaran dirancang untuk memotivasi siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, membuat mereka menjadi lebih aktif, dan membantu mereka menemukan dan mengembangkan ide-ide baru (Istiningsih, 2021; Turahmi, 2017).

Penggunaan media di Indonesia saat ini sudah mengalami peningkatan dari masa sebelumnya. Terdapat banyak sekolah yang sudah bisa memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, variasi dari media pembelajaran itupun sudah berkembang. Akan tetapi, hal ini masih belum merata di seluruh pulau di Indonesia. Terdapat banyak sekolah yang belum mampu menggunakan media pembelajaran secara optimal. Variasi media yang digunakan masih sedikit, bahkan masih ada sekolah yang tidak menggunakan media sama sekali. Hal ini didukung hasil obsevasi dari (Avipa, 2023) yang meneliti tentang media kearifan lokal suku Sasak di Pulau Lombok.

SDN 25 Cakranegara merupakan salah satu sekolah dasar yang menerapkan kurikulum 2013 di Kecamatan Cakranegara. Menurut hasil observasi peneliti, penggunaan media pembelajaran di SDN 25 Cakranegara masih sedikit, terutama di kelas VI, dimana media pembelajaran yang digunakan berupa buku tema, buku LKS, dan terkadang menggunakan proyektor. Hal ini membuat pembelajaran terkesan monoton dan membuat siswa cepat merasa bosan ketika belajar di sekolah. Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa kelas VI SDN 25 Cakranegara lebih senang bermain sambil belajar dalam pembelajaran di kelas. Hal ini dibuktikan ketika peneliti melaksanakan program Kampus Mengajar di SD tersebut. Hal ini sesuai pendapat (Hani, 2024) bahwa metode konvensional membuat siswa cenderung bosan di dalam kelas dan susah memahami pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa

cenderung lebih tertarik ketika pembelajaran pada hari itu dikombinasikan dengan permainan-permainan sederhana dibandingkan dengan hanya belajar menggunakan buku LKS maupun mendengarkan penjelasan dari guru saja. Salah satu permainan yang digemari oleh siswa disana adalah permainan cerdas cermat yang dikombinasikan dengan kuis-kuis seputar materi yang dipelajari. Dengan begitu, siswa menjadi lebih cepat dan lebih mudah dalam memahami pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran baru yang dikombinasikan dengan permainan. Salah satu media yang dikembangkan adalah kokami (Kotak Kartu Misteri), yang terdiri dari kotak dan kartu misteri. Kartu tersebut dimasukkan ke dalam amplop dan diletakkan ke dalam kotak, sehingga tidak ada yang tahu apa yang ada di dalamnya. Kartu tersebut berisi materi, gambar, instruksi, dan pertanyaan (Istiqomah, 2016).

Sampai saat ini, masih belum ada pengembangan lebih lanjut dari media Kokami ini. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Faturrahman, 2021) dan (Nuralisa, 2021), media kokami ini hanya berada di tahap dimana media tersebut berbentuk kotak yang terbuat dari kardus ditambah dengan kartu misterius yang dimasukkan ke dalam sebuah amplop. Untuk itu, pada penelitian kali ini, peneliti menambah beberapa inovasi terkait media yang dikembangkan. Adapun inovasi dari peneliti yakni menambahkan fitur *QR code* dalam kartu misterius yang dikembangkan. *QR code* tersebut berisi file, audio, maupun link penjelasan lebih lengkap tentang materi terkait. Penggunaan *QR Code* ini bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran serta memahami penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Vawanda & Zainil, 2023). Untuk membuat media Kokami yang lebih tahan lama, peneliti juga menggunakan bahan yang lebih kuat dalam membuat kotak maupun kartunya.

Berdasarkan paparan di atas, maka penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Kokami Berbasis *QR Code* Pada Pembelajaran Tematik Siswa" perlu dilakukan. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media kokami sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang layak untuk digunakan

berdasarkan penilaian dari ahli. Pengembangan produk ini mengacu pada model pengembangan dari Thiagarajan yang dikenal dengan model 4-D. Sebagaimana pendapat (Rosmalin, 2022) bahwa model pengembangan 4-D sangat cocok untuk pengembangan media Kokami dan langkah penelitian tersusun secara sistematis sehingga peneliti dapat mengontrol masing-masing langkah dengan baik. Model ini dilakukan melalui 4 tahap, yakni *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Subjek dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas VI di SDN 25 Cakranegara. Teknik analisis data yang digunakan berupa skala likert dengan skor penilaian 1 sampai 5 yang meliputi analisis data kelayakan dan kepraktisan produk. Jenis data yang digunakan berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, kuesioner respon guru, dan respon siswa. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari masukan dan saran para ahli pada tahapan validasi produk. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa kuesioner. Kuesioner tersebut terdiri dari sejumlah pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk memperoleh informasi terkait penelitian yang dilakukan. Kuesioner digunakan untuk mengetahui hasil validasi ahli media, ahli materi, respon guru, dan respon siswa dengan menggunakan skala likert yang diisi dengan memberikan *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia. Data yang dianalisis adalah data kelayakan dan kepraktisan yang didapatkan dari kuesioner dan kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran kokami (Kotak Kartu Misteri) berbasis *QR Code* pada pembelajaran tematik khususnya materi perkembangbiakan generatif pada hewan. Media tersebut dikembangkan berdasarkan model 4-D Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap, yakni *define*, *design*, *develop*, *disseminate*.

1. *Define* (Tahap Pendefinisian)

Melalui tahapan *define*, kebutuhan pembelajaran pada kurikulum 2013 dianalisis. Langkah yang dilakukan mulai dari analisis awal yang bertujuan untuk menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran di sekolah yang meliputi permasalahan di sekolah, sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran. Langkah selanjutnya yaitu analisis siswa untuk mengetahui karakteristik siswa yang meliputi latar belakang pengetahuan dan perkembangan

kognitif siswa. Langkah berikutnya yaitu analisis materi, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran dengan tujuan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun materi-materi utama yang akan dipelajari siswa, serta merumuskan tujuan-tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa. Hasil dari serangkaian langkah ini kemudian menjadi dasar untuk merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Berdasarkan hasil pada tahap *define*, media kokami ditetapkan sebagai media yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada tema I khususnya materi perkembangbiakan generatif pada hewan. Media ini dapat dikombinasikan dengan permainan yang dapat dimainkan secara berkelompok. Media kokami terdiri dari beberapa komponen, yaitu kartu, amplop, kotak, serta pedoman penggunaan sebagai tambahan.

Komponen pertama yaitu kartu yang merupakan komponen terpenting dalam media kokami, sebagaimana dijelaskan oleh (Rusiana, 2014) bahwa kartu merupakan komponen yang paling penting dalam media ini karena kartu tersebut menentukan arah kegiatan belajar mengajar nantinya. Komponen kedua yaitu amplop yang berfungsi sebagai wadah kartu misteri. Komponen ketiga yaitu kotak yang berfungsi untuk menampung kartu misteri. Kotak ini dibuat menjadi 4 bagian di dalamnya sesuai dengan pembagian jenis kartu misteri. Terdapat komponen tambahan yaitu pedoman penggunaan media kokami yang berfungsi untuk mengarahkan siswa maupun guru dalam menggunakan media Kokami.

Berdasarkan hasil analisis pada tahap pendefinisian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa adalah media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Faturrahman, 2021; Nuralisa, 2021) bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan kemauan, motivasi, minat, dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media pembelajaran juga merupakan perantara yang dapat menghubungkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Erfan, 2022) bahwa komunikasi yang terjadi dalam kelas akan menjadi lebih baik dan optimal jika ditambah dengan adanya media

pembelajaran. Media pembelajaran sangat bermanfaat sebagai perantara untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal bagi siswa, baik itu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Oleh karena itu, mengingat pentingnya peran media pembelajaran bagi guru maupun siswa, maka guru harus bisa menciptakan dan menggunakan media pembelajaran dengan lebih baik lagi (Widodo, 2020).

2. Design (Tahap Perancangan)

Secara keseluruhan, desain tampilan dari media kokami dirancang menggunakan aplikasi *Canva*. Materi yang dimuat di dalam media ini merupakan materi perkembangbiakan generatif pada hewan yang terdiri dari ovipar, vivipar, dan ovovivipar. Materi disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat pada buku tema I Kurikulum 2013 yang terdapat di sekolah.

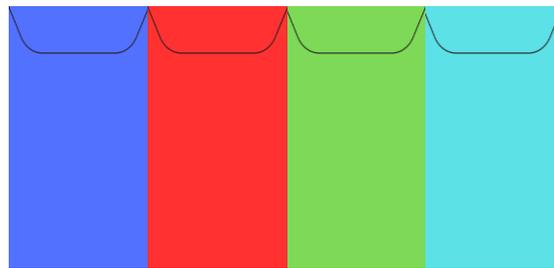
Media Kokami ini memiliki beberapa komponen. Komponen pertama adalah kartu misteri. Kartu ini terbuat dari *art paper* dengan ukuran 7cm x 12cm. Kartu ini terbagi menjadi 4 bagian, yakni kartu materi dengan warna biru tua, kartu pertanyaan dengan warna biru muda, kartu hadiah dengan warna hijau, dan kartu hukuman dengan warna merah. Desain dari Kartu Misteri disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Kartu Misteri

Komponen kedua adalah amplop yang digunakan sebagai wadah dari kartu misteri yang kemudian dimasukkan de dalam kotak. Amplop

ini terbuat dari kertas origami. Desain dari amplop disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Desain Amplop

Komponen ketiga adalah kotak yang berfungsi sebagai tempat untuk menampung kartu misteri. Kotak ini terbuat dari kayu multiplek dengan ukuran 35 x 35 x 18 cm yang dibagi menjadi 4 bagian sebagai tempat untuk meletakkan kartu materi, kartu pertanyaan, kartu hadiah, dan kartu hukuman. Empat bagian tersebut diberi pembatas dengan kayu multiplek agar keempat jenis kartu tidak tercampur. Pada bagian tutup kotak diberi 4 lubang sebagai jalan untuk mengambil kartu misteri yang ada di dalamnya. Desain dari kotaknya disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Kotak

Komponen terakhir adalah panduan penggunaan media yang terbuat dari kertas *art paper*. Panduan ini dibuat untuk memudahkan siswa maupun guru dalam menggunakan media Kokami. Desain dari panduan disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Panduan Penggunaan Media

Pada tahap design, peneliti membuat desain awal media dengan menentukan komponen-komponen media kokami, seperti kartu, amplop, dan kotak, serta panduan penggunaan media Kokami sebagai tambahan. Setelah menentukan komponen tersebut, selanjutnya tahap untuk menentukan tampilan/bentuk, ukuran, dan bahan yang akan digunakan untuk membuat rancangan awal (prototype 1). Secara umum media kokami dibuat dengan warna yang beragam agar lebih menarik. Sebagaimana pendapat (Faturrahman, 2021) bahwa warna memiliki daya tarik tersendiri, dan secara psikologis warna memiliki makna yang mendalam.

3. Develop (Tahap Pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media Kokami yang sudah direvisi berdasarkan masukan dan saran dari ahli media, ahli materi, kuesioner respon guru dan siswa. Adapun hasil dari validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase
Tampilan	48	55	87%
Penyajian	28	30	93%
Bahan	12	15	80%
Total	88	100	88%
Kriteria	Layak		

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa hasil penilaian dari validator ahli media pada aspek tampilan memperoleh nilai 87,3% dengan kategori layak, aspek penyajian media memperoleh nilai 93,3% dengan kategori sangat layak, aspek bahan memperoleh nilai 80% dengan kategori layak. Total dari ketiga aspek tersebut memperoleh nilai rata-rata 88% dengan kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa media kokami

yang dikembangkan layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran dan masukan dari ahli media yaitu dengan menambahkan petunjuk penggunaan dari media kokami dan memperkecil ukuran dari media tersebut.

Selanjutnya dilakukan validasi ahli materi dengan hasil pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase
Relevansi	18	20	90%
Keakuratan	24	25	96%
Komunikatif	8	10	80%
Student Centered	18	20	90%
Kebahasaan	9	10	90%
Keterbacaan	9	10	90%
Total	86	95	90%
Kriteria	Sangat Layak		

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa hasil penilaian dari validator ahli materi pada aspek relevansi, student centered, kebahasaan, dan keterbacaan memperoleh nilai 90% dengan kategori sangat layak. Kemudian pada aspek keakuratan memperoleh nilai 96% dengan kategori sangat layak, serta pada aspek komunikatif memperoleh nilai 80% dengan kategori layak. Total dari keenam aspek tersebut memperoleh nilai rata-rata 90% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran pada media Kokami yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

Pada tahap *develop*, media yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum diadakan uji coba produk. Tujuan dari validasi menurut (Rosmalina, 2022) adalah untuk mendapatkan masukan dan saran mengenai media pembelajaran yang dikembangkan, dimana hasilnya nanti akan dijadikan sebagai pedoman dalam revisi/perbaikan yang kemudian akan digunakan pada tahap uji coba produk.

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media dan materi tersebut, media Kokami yang telah dikembangkan dapat dikategorikan layak untuk digunakan. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Arikunto dalam (Suhendrianto, 2017) bahwa sebuah media pembelajaran dikatakan valid

apabila hasilnya sesuai dengan kategori, dalam artian memiliki kesesuaian antara hasil instrumen dengan kategori yang telah ditentukan sebelumnya. Dikarenakan semua aspek penilaian terhadap media berada pada kategori sangat layak, maka media kokami yang telah dikembangkan dapat digunakan pada tahap selanjutnya, yaitu uji coba produk.

Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media kokami yang dikembangkan, dilakukan uji coba produk secara terbatas dengan 6 siswa kelas VI dan keseluruhan siswa kelas VI. Kemudian, diberikan kuesioner respon untuk siswa maupun guru setelah kegiatan pembelajaran. Adapun hasil dari kuesioner respon siswa dan guru disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Terbatas

Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase
Media	136	150	90,67%
Materi	184	210	87,26%
Total	320	360	88,8%
Kriteria	Layak		

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh persentase sebesar 88,8%, sehingga media kokami yang dikembangkan dapat dikategorikan praktis pada uji coba terbatas. Setelah uji coba terbatas mendapatkan hasil yang positif, maka dilakukan uji coba keseluruhan siswa kelas VI SDN 25 Cakranegara dengan hasil pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Coba Keseluruhan

Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase
Media	594	665	89,32%
Materi	433	475	91,15%
Total	1027	1140	90,08%
Kriteria	Sangat Layak		

Berdasarkan hasil pada Tabel 4, diperoleh persentase sebesar 90,08%, sehingga media kokami yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat praktis pada tahap uji coba keseluruhan. Selain uji coba produk, hasil kuesioner respon guru juga menjadi faktor yang penting. Adapun hasilnya disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Kuesioner Respon Guru

Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase
Media	76	80	95%
Materi	65	70	92,8%
Total	141	150	94%
Kriteria	Sangat Layak		

Pada penelitian ini terdapat 2 tahap uji coba produk, yakni uji coba terbatas/kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, dimana kedua tahap ini menunjukkan hasil yang positif. Adapun hasil pada uji coba terbatas yang melibatkan 6 siswa kelas VI SDN 25 Cakranegara memperoleh skor rata-rata 88,8% pada keseluruhan aspek dengan kategori praktis. Sedangkan hasil uji coba pada kelompok besar dengan seluruh siswa di kelas yang sama memperoleh skor rata-rata 90,08% pada keseluruhan aspek dengan kategori sangat praktis. Kemudian, untuk kuesioner respon guru mendapatkan skor rata-rata 94% pada keseluruhan aspek dengan kategori sangat praktis.

4. Disseminate (Tahap Penyebaran)

Pada tahap ini, produk yang dikembangkan sudah dapat disebarluaskan untuk digunakan dalam skala yang lebih luas. Tahap penyebaran dalam pengembangan media kokami ini hanya dapat dilakukan dalam skala kecil, yakni dengan menyebarkan media kokami kepada guru SDN 25 Cakranegara, terutama guru kelas VI. Media tersebut kemudian diserahkan sebagai hasil dari tahap penyebaran yang telah dilakukan.

Secara keseluruhan, media kokami yang telah dikembangkan mendapatkan tanggapan positif dari validator, guru, maupun siswa. Dengan demikian, kategori kelayakan dan kepraktisan terhadap media pembelajaran telah tercapai, sehingga dapat dikatakan bahwa media kokami yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Kelayakan dan kepraktisan ini dapat dicapai karena media kokami memuat materi pelajaran yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Wahyuni, 2018; Sinaga, 2022) bahwa media layak digunakan apabila isi materi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Selain itu, media kokami juga memiliki tampilan yang menarik dan berisi berbagai kartu yang dapat digunakan untuk bermain dan belajar, sehingga menghasilkan respon positif dari siswa saat menggunakannya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rusiana, 2014) bahwa respon positif yang timbul secara komunikatif merupakan hasil dari permainan yang dirancang secara menarik dan sistematis. Selain itu, menurut (Nuralisa, 2021), permainan kokami menjadi salah satu alternatif untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berkesan, serta merangsang minat dan perhatian siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi, dapat disimpulkan bahwa media kokami yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi ahli media pada keseluruhan aspek mendapatkan nilai 88% dengan kategori layak. Sedangkan hasil validasi ahli materi pada keseluruhan aspek mendapatkan nilai 90% dengan kategori sangat layak. Adapun hasil kuesioner respon siswa mendapatkan nilai 88,8% pada tahap I dengan kategori layak dan 90,08% pada tahap II dengan kategori sangat layak. Kemudian hasil kuesioner respon guru mendapatkan nilai 94% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, kategori kelayakan dan kepraktisan media kokami yang dikembangkan telah tercapai, sehingga dapat disimpulkan bahwa media kokami layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada materi perkembangbiakan generatif pada hewan di kelas VI SD.

Referensi

- Ain, U. S., Istiningasih, S., Erfan, M., & Dewi, N. K. (2023). Pengembangan Media Pohon Literasi Berbasis Cerita Rakyat Suku Sasak Untuk Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 351-358. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5651>
- Avipa, U., Istiningasih, S., Erfan, M., & Novitasari, S. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasambo untuk Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 359-368. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5649>
- Erfan, M., Hidayati, V.R., Indraswati, D., Rahmatih, A.N., & Makki, M. (2022). Pengembangan Game Android Tebak Gambar Bendera Negara Sebagai Media Pembelajaran Subtema Globalisasi Dan Manfaatnya. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(1), 59-68. <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/9981>
- Faturrahman, L. Y. Ermiana, I., & Khair, B. N. (2021). Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekola Dasar Kecamatan Pemenang. *Progres Pendidikan*, 2(1), 55-63. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.123>
- Hani, A., Ermiana, I., & Fauzi, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Contekstual Teaching And Learning (CTL) Berbantuan Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 433-441. <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i2.7823>
- Hidayani, M. (2016). Pembelajaran Tematik Dalam Kurikulum 2013 Masrifa Hidayani. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 150-165.
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809-1822. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>
- Istiningasih, S., Darmiany, Astria, F.P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di Era New Normal. *Journal of Elementary Education*, 4(6), 911-920. <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/9578>
- Istiqomah, F., Widiyatmoko, A., & Wusqo, I. U. (2016). Pengaruh Media Kokami Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Aktivitas Belajar Tema Bahan Kimia. *Unnes Science Education Journal*, 5(2), 1217-1226. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>
- Najib, D.A., & Elhefni, E. (2016). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Tematik IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di MI Ahliyah IV Palembang. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 2(1), 19-28. <https://doi.org/10.19109/jip.v2i1.1063>
- Nuralisa, S. F., Vitasari, M., & Nestiadi, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misteri) Tema Pelestarian Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 12(1), 33-48. <https://doi.org/10.20527/quantum.v12i1.10251>
- Radiusman, R., Erfan, M., Sutisna, D., Syazali, M., & Sobri, M. (2020). Pendampingan Pendidikan Karakter Mahasiswa HMPS PGSD Universitas Mataram dalam Kegiatan Kemah Bakti Masyarakat. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 339-345. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3844>
- Rosmarlina, R., Tahir, M., & Ermiana, I. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 32 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 187-191. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.451>
- 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 Pendidikan*, 3(4), 183-192.
- Sinaga, M. I., Simaremare, A., & Wau, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi QR Code Generator Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Taman Kanak-

- Kanak. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9887-9897.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4082>
- Suhendrianto, (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalsari Kec. Wlingi Kab. Blitar. *Media Edukasi*, 5(1), 88-97.
- Tahir, M., & Elihami, E. (2019). Peningkatan Variasi Mengajar Pada Proses Pembelajaran Mahasiswa Semester Tiga Di Prodi Pendidikan Nonformal Stkip Muhammadiyah Enrekang. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 201-209. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/322>.
- Turrahmi, N., Erfan, M., & Yahya, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Microsoft Office Power Point Pada Materi Objek IPA dan Pengamatannya. *Quark: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika dan Teknologi*, 1(1), 1-10.
<https://doi.org/10.31227/osf.io/t6ky9>
- Vawanda, E. J., & Zainil, M. (2023), Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis QR Code Untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(7), 124-130.
<https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i1.10332>
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1-8.
<http://eprints.umsida.ac.id/3723>
- Widodo, A., Hidayati, R.V., Fauzi, A., Erfan, M., & Indraswati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 106-115.
<https://doi.org/10.29408/didika.v6i1.2050>