



Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Berbasis *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar

Annisa Safitri¹, Andri Wicaksono^{2*}, M. Yanuardi Zain³

^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung

¹annisasafitri050201@gmail.com, ^{2*}ctx.andrie@gmail.com, ³aditzain13@gmail.com

Abstract: *This research is motivated by the lack of interesting and varied learning media in Indonesian language learning. This study aims to develop Kokami (Mysterious Card Box) learning media based on discovery learning in Indonesian language subjects for grade V students of SD Negeri 1 Tanjung Sari. The research method used is R&D with the ADDIE development model consisting of five stages of analysis, planning, development, implementation, and evaluation. Based on the results of the study, media validation was 95%, material expert validation was 88.4%, language expert validation was 88.4% so that the results of the average validation were included in the "Very Eligible" category. Student responses through small group trials obtained an average value of 89% and large group trials obtained an average value of 92% so that they were included in the "Very Good" category, Educator Responses obtained a value of 95% in the "Very Good" category. Thus, it can be concluded that the development of Kokami learning media in Indonesian language learning has met the eligibility category to be used as a learning medium.*

Keywords: *Indonesian Language, Kokami, Discovery Learning*

PENDAHULUAN

Pengajaran bahasa Indonesia mempunyai kedudukan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis peserta didik. Namun, pelaksanaannya sering dianggap kurang menarik dan monoton, sehingga menyebabkan rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam mengasah keterampilan berbahasa seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan (Baadilla, 2023:152). Menurut Khair (dalam Mulyadi, 2023:30) pembelajaran bahasa pada hakikatnya mengajarkan peserta didik keterampilan berbahasa yang tepat dan efektif yang sesuai dengan fungsi dan tujuan bahasa tersebut. Pembelajaran bahasa Indonesia adalah pelajaran penting yang diajarkan dari sekolah dasar hingga perpendidikan tinggi dan bertujuan untuk membuat peserta didik mahir berbahasa.

Media pembelajaran yang kurang relevan dan menarik dapat mengurangi efektivitas pembelajaran, karena membuat peserta didik cepat bosan. Media konvensional sering kali kurang interaktif, sehingga tidak merangsang minat belajar. Sebaliknya, media yang kreatif dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan, mempermudah pemahaman, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif, relevan, dan sesuai kebutuhan sangat penting untuk mendukung proses belajar dan memotivasi peserta didik agar belajar secara aktif dan berkelanjutan.

Berdasarkan hasil dari pra penelitian di kelas V SD Negeri 1 Tanjung Sari terkait penerapan media pembelajaran yang digunakan, Penulis melakukan wawancara langsung kepada Ibu Sukesih selaku guru kelas V dan mengatakan bahwa sumber belajar yang seringkali digunakan oleh beliau adalah buku teks, ujar beliau dalam buku teks juga sudah dilengkapi dengan gambar-gambar ilustrasi tentang materi yang sedang dibahas sehingga dirasa akan mendukung tercapainya pembelajaran. Namun hal ini menyebabkan kurangnya variasi dalam pengajaran, sehingga peserta didik kurang minat dan cepat merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Masalah lain yang dikemukakan oleh wali kelas saat ini bahwa beliau belum pernah menciptakan dan membuat alat peraga yang digunakan terutama dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Padahal dengan digunakannya berbagai macam sumber referensi pembelajaran seperti media pembelajaran dapat memberikan pembelajaran yang bermakna, menarik dan efektif serta membantu peserta didik untuk memahami konsep abstrak.

Pengajaran yang kurang inovatif menyebabkan partisipasi dan interaksi peserta didik menurun, sehingga mereka menjadi pasif saat diskusi. Pembelajaran Bahasa Indonesia seharusnya menarik, namun terhambat oleh keterbatasan kemampuan pendidik dalam menyiapkan media pembelajaran.

Muchtar (dalam Mustadi, 2019:122) model *discovery learning* adalah model pembelajaran di mana peserta didik diajak untuk menemukan dan mengolah sendiri informasi yang diberikan pendidik. Mereka kemudian melakukan berbagai kegiatan, mulai dari mengumpulkan informasi hingga membuat kesimpulan tentang apa yang mereka pelajari. Namun, penerapannya masih menghadapi kendala, terutama kurangnya media pembelajaran yang mendukung. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan agar dapat menunjang efektivitas pendekatan ini.

Kokami adalah salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Gabungan media dan permainan ini mampu secara signifikan menarik minat dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Persiapan-persiapan yang harus

dilakukan yaitu media Kokami yaitu sebuah kotak, amplop dan kartu pesan. (Marga et al., 2018:19)

Media Kokami dapat diterapkan untuk mengembangkan berbagai keterampilan dasar ketika belajar bahasa Indonesia. Seperti meningkatkan kosakata, memahami struktur kalimat dan meningkatkan keterampilan berbicara. Selain itu, media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar bersama dan berkomunikasi secara aktif dengan teman sebayanya, sehingga menjadikan suasana kelas lebih dinamis dan kondusif dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka diajukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KoKaMi) Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Tanjung Sari Natar Tahun Pelajaran 2024/2025". Dalam rencana penelitian, peneliti memilih untuk melakukan pengembangan media sebagai upaya untuk mengatasi hambatan tersebut.

METODE

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* atau Penelitian dan Pengembangan. Metode R&D adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Akan tetapi, dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (*software*). Sugiyono, (2016: 297)

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini, model pengembangan yang akan digunakan yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan, yakni Analisis (*Analysis*), Rancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) berbasis *discovery learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia terkhusus materi opini dan fakta. Dalam mendapatkan hasil dari proses penelitian ini beberapa yang akan dilalui oleh peneliti, sebagai berikut,

1. Tahapan *Analysis*

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan banyak saran dan pertimbangan yang menjadi dasar bagi peneliti dalam menyusun media pembelajaran Kokami. Berikut ini adalah beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari tahap ini yaitu:

- a. Kurikulum yang diterapkan di SD Negeri 1 Tanjung Sari telah sepenuhnya mengadopsi Kurikulum Merdeka, khususnya pada jenjang kelas V. Hal ini terlihat dari penggunaan sumber belajar yang telah disesuaikan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.
- b. Peran pendidik saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia belum banyak menggunakan media pembelajaran secara variatif. Biasanya guru kelas menggunakan buku teks sebagai alat pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berbasis video sering ia gunakan dan di anggapnya mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
- c. Sarana dan Prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran masih terbatas dan belum merata di gunakan. sehingga dalam proses pengajaran di kelas, guru cenderung hanya mengandalkan bahan ajar berupa buku cetak yang didistribusikan kepada peserta didik.
- d. Peserta didik belum memiliki pemahaman yang mendalam terkait materi opini dan fakta. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan serta mengemas materi Bahasa Indonesia tentang opini dan fakta secara lebih rinci dalam bentuk media pembelajaran KoKaMi guna memperluas wawasan peserta didik.

2. Tahapan *Design*

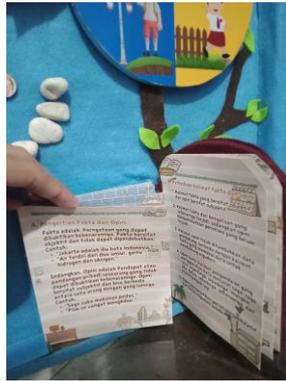
- a. Bagian 1 *cover* depan dan belakang media Kokami memuat judul serta tema pembelajaran yang akan disampaikan, yaitu materi mengenai opini dan fakta.



- b. Bagian 2 media kokami di atas terdapat komponen roda putar (*spinner*) yang berfungsi sebagai alat bantu bagi peserta didik sebelum memulai permainan. Sementara itu, pada bagian kiri bawah media disediakan penghitung waktu (*timer*) yang digunakan untuk membatasi durasi dalam menjawab soal.



- c. Bagian 3 media kokami terdapat sebuah kotak pintu yang berisi uraian materi, meliputi pengertian opini dan fakta, ciri-ciri opini dan fakta, perbedaan antara keduanya, serta contoh kalimat opini dan fakta.



- d. Bagian 4 media kokami terdapat sekat yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan kartu-kartu misterius, kantong sanksi, serta kantong bonus.



3. Tahapan Pengembangan

Pada tahap pengembangan media KoKaMi, proses dilakukan sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan. Setelah media KoKaMi berhasil dikembangkan, langkah berikutnya adalah melakukan uji kelayakan. Uji kelayakan ini akan divalidasi oleh dosen ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

a. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi ditampilkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator/Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria`
	R	SM	$\frac{R}{SM} \cdot 100\%$	
Kelayakan Materi	8	10	80%	Layak
Keakuratan Materi	9	10	90%	Sangat Layak
Kebermanfaatan Materi	14	15	93%	Sangat Layak
Kelayakan Grafik	5	5	100%	Sangat Layak
Kesesuaian integrasi antara media Kokami dan isi materi	9	10	90%	Sangat Layak
Kebahasaan	8	10	80%	Layak
Kelayakan Materi	8	10	80%	Layak
Jumlah	53	60		
Validasi	88,4%			
Kriteria Interpretasi	Sangat Layak			

Berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli media untuk kelayakan media Kotak Kartu Misterius (KoKaMi). Dapat diketahui bahwa validitas ahli memperoleh nilai sebagai berikut; pada aspek kelayakan materi diperoleh dengan hasil persentase 80%, pada aspek keakuratan materi diperoleh hasil 90%, pada aspek kebermanfaatan materi diperoleh 93%, pada aspek kelayakan grafik diperoleh dengan hasil 100%, pada aspek Kesesuaian integrasi antara media kokami dan isi materi diperoleh hasil 90%, pada aspek kebahasaan diperoleh hasil 80%. dan diperoleh hasil rata-rata ahli materi adalah 88,4%, hal ini termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” untuk diujicobakan dilapangan tanpa revisi.

b. Validasi Ahli Media

Hasil dari validasi ahli Media ditampilkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Indikator/Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria`
	R	SM	$\frac{R}{SM} \cdot 100\%$	
Kelayakan grafik	9	10	90%	Sangat Layak
Relevansi Materi	5	5	100%	Sangat Layak
Tatanan Bahasa	5	5	100%	Sangat Layak
Konektivitas	13	15	86%	Sangat Layak
Kemudahan Penggunaan	10	10	100%	Sangat Layak
Kualitas fisik	15	15	100%	Sangat Layak
Jumlah	57	60		
Validasi	95%			
Kriteria Interpretasi	Sangat Layak			

Berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli media untuk kelayakan media Kotak Kartu Misterius (KoKaMi). Dapat diketahui bahwa validitas ahli memperoleh nilai sebagai berikut; pada aspek kelayakan kegrafikan diperoleh dengan hasil persentase 90%, pada aspek relevansi materi diperoleh hasil 100%, pada aspek tatanan bahasa diperoleh 100%, pada aspek konektivitas diperoleh dengan hasil 86%, pada aspek kemudahan penggunaan diperoleh hasil 100%, pada aspek kualitas fisik diperoleh hasil 100% dan diperoleh hasil rata-rata ahli media adalah 95%, hal ini termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” untuk diujicobakan dilapangan dengan perbaikan yaitu; penggantian warna latar belakang dan penggunaan bahan pada media yang lebih profesional

c. Validasi Ahli Bahasa

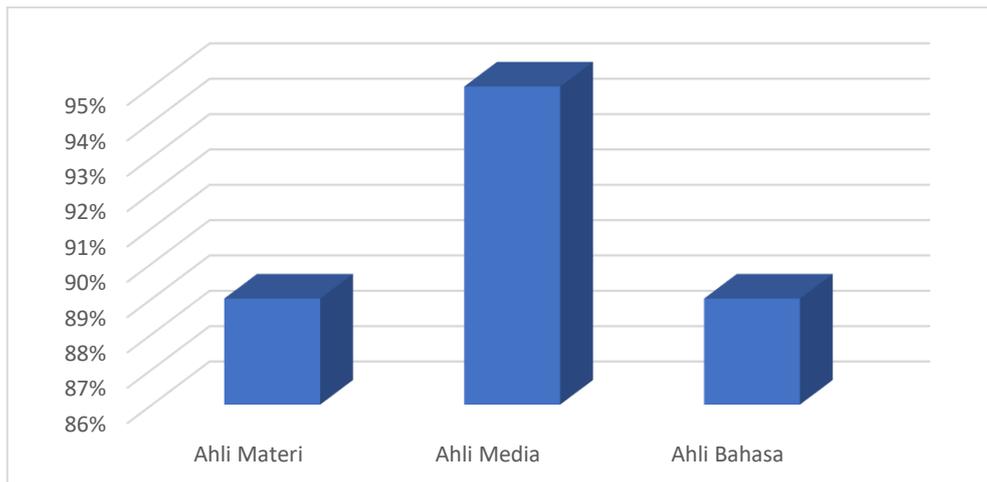
Hasil dari validasi ahli Bahasa ditampilkan pada tabel di bawah ini

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Indikator/Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
	R	SM	$\frac{R}{SM} \times 100\%$	
Kelayakan Grafik	5	5	100%	Sangat Layak
Struktur Bahasa	9	15	60%	Cukup Layak
Komunikatif	9	10	90%	Sangat Layak
Kesesuaian dengan Konteks	15	15	100%	Sangat Layak
Ketepatan Bahasa	15	15	100%	Sangat Layak
Jumlah	53	60		
Validasi	88,4%			
Kriteria Interpretasi	Sangat Layak			

Berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli bahasa untuk kelayakan media Kotak Kartu Misterius (KoKaMi). Dapat diketahui bahwa validitas ahli memperoleh nilai sebagai berikut; pada aspek kelayakan grafik diperoleh dengan hasil persentase 100%, pada aspek struktur bahasa diperoleh hasil 60%, pada aspek komunikatif materi diperoleh 90%, pada aspek kesesuaian dengan konteks diperoleh dengan hasil 100%, pada aspek ketepatan bahasa diperoleh hasil 100%. dan diperoleh hasil rata-rata ahli bahasa adalah 88,4%, hal ini termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” untuk diujicobakan dilapangan dengan perbaikan. Masukan yang diberikan oleh validator bahasa terkait perbaikan produk ini mencakup penyempurnaan penggunaan tanda baca dan huruf.

Sesudah menghasilkan penilaian masing-masing validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa maka disajikan diagram perbandingan penilaian.



Gambar 1.

Diagram Hasil Penilaian Validator Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Bahasa

4. Tahap Implementasi

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi dengan melakukan uji coba.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas V D SD Negeri 1 Tanjung Sari dengan melibatkan 14 orang siswa. Adapun pelaksanaan ujicoba kelompok kecil peneliti memberikan penjelasan serta pemahaman secara bertahap terkait produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KoKaMi) diterapkan di kelas pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil respon peserta didik pada ujicoba kelompok kecil ini yang dijalankan pada 14 orang peserta didik terhadap media pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KoKaMi) memperoleh nilai rata-rata 89% dengan kriteria interpretasi yang dicapai "Sangat Baik". Media kokami yang dikembangkan peneliti mempunyai kriteria yang sangat baik digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia pada materi Opini dan Fakta untuk peserta didik kelas V SD/MI.

Hasil uji coba pada kelompok kecil memperlihatkan bahwa mayoritas peserta didik merasakan peningkatan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Mereka merasa lebih tertantang dan aktif dalam mengidentifikasi informasi, serta mampu menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari melalui aktivitas yang berfokus pada pemecahan masalah dalam media kokami.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Sesudah melakukan ujicoba kelompok kecil maka akan diujicobakan di lapangan atau kelompok besar. Pada ujicoba ini melibatkan 26 orang di SD

Negeri 1 Tanjung Sari. Respon peserta didik keseluruhannya yakni mendapatkan presentase nilai rata-rata yang dicapai yaitu 92% dengan kriteria “Sangat Baik”.

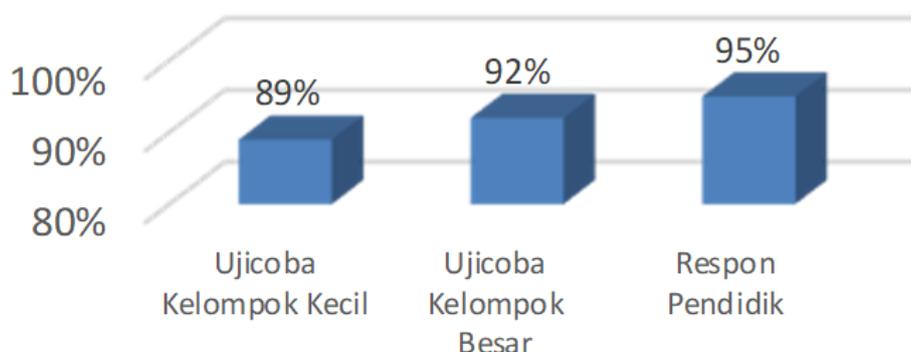
Hasil uji coba pada kelompok kecil menunjukkan tingkat ketercapaian sebesar 89%. Sedangkan, pada uji coba kelompok besar, media memperoleh respon dengan tingkat ketercapaian tertinggi, yakni 92%. Meskipun hasil rata-rata kedua uji coba menunjukkan kategori “sangat baik,” peningkatan dari 89% menjadi 92% menggambarkan bahwa perbaikan yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dan mampu memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi peserta didik.

c. Respon Pendidik

Pemilihan media berupa media pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KoKaMi) ini cocok atau tepat untuk mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran, menjadi poin tersendiri pada penelitian ini. Dari penilaian hasil respon pendidik terhadap kemenarikan media pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KoKaMi) diperoleh hasil rata-rata respon pendidik dari produk ini adalah 95% dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu “Sangat Baik”.

Beberapa masukan yang diberikan oleh Ibu Sukesih, S.Pd, selaku guru kelas V D, menyatakan bahwa beliau sangat mengapresiasi keberadaan produk media pembelajaran Kokami. Menurut beliau, media ini sangat inovatif dan kreatif, serta mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil dari respon peserta didik ujicoba kelompok kecil dan ujicoba lapangan dan respon pendidik terhadap media pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KoKaMi) dapat dilihat dari diagram yang telah peneliti sajikan ini.



Gambar 2.
Diagram Perbandingan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil, Uji Lapangan dan Respon Pendidik

Pembahasan

Hasil pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan adalah Kotak Kartu Misterius (KoKaMi). Media ini merupakan hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Produk Kokami ini akan diserahkan kepada peserta didik kelas V SD/MI dan pendidik dalam melakukan proses pembelajaran di dalam kelas pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi opini dan fakta. Berikut kajian Kotak Kartu Misterius (KoKaMi).

Pada penelitian dan pengembangan media kokami ini peneliti mengembangkan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu: Analisis (*Analysis*), Rancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Berdasarkan tahap analisis ada beberapa hasil analisis yaitu:

- a. SD Negeri 1 Tanjung Sari telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka secara menyeluruh pada seluruh jenjang pendidikan, mulai dari kelas I hingga kelas VI. Secara khusus, Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan literasi yang tinggi serta karakter yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum ini mencakup dua kompetensi utama yaitu; Kemampuan reseptif, yang meliputi kegiatan menyimak, membaca, dan memirsa; serta Kemampuan produktif, yang mencakup keterampilan berbicara, menulis, dan mempresentasikan.
- b. Peran pendidik dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka telah menunjukkan hasil yang baik. Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia pun telah dilaksanakan dengan beragam metode. Namun, variasi media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, sehingga pendidik belum memiliki pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran berbentuk fisik yang dapat digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran.
- c. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam mendukung proses belajar mengajar masih belum merata. Kondisi ini disebabkan oleh keterbatasan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah, sehingga pendidik cenderung hanya mengandalkan sumber belajar yang telah disediakan oleh pihak sekolah.
- d. Peserta didik diketahui belum sepenuhnya memahami perbedaan antara opini dan fakta. Oleh karena itu, penulis mengembangkan media pembelajaran KoKaMi yang dilengkapi dengan soal-soal yang dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kritis serta meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan adanya inovasi media pembelajaran untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran berbasis Kotak Kartu Misterius (KoKaMi), yang memuat berbagai jenis soal seperti soal bergambar, soal cerita, esai, dan pilihan ganda yang dirancang untuk melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam membedakan opini dan fakta.

Setelah melalui tahap analisis, penelitian dilanjutkan pada tahap perancangan (design). Pada tahap ini, proses perancangan dilakukan guna menjamin bahwa media pembelajaran yang dikembangkan selaras dengan karakteristik peserta didik serta pendekatan *discovery learning* yang diterapkan. Media KoKaMi dirancang berdasarkan tiga aspek utama dalam desain, yaitu: (1) penggunaan warna dan tata letak visual yang disesuaikan dengan karakteristik kognitif dan psikologis anak usia 10–11 tahun; (2) setiap kartu didesain untuk mendorong peserta didik menemukan konsep atau makna tertentu dari teks secara mandiri melalui eksplorasi; dan (3) penyajian gambar yang menarik bertujuan untuk meningkatkan daya tarik serta motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain merancang media, peneliti juga menyusun instrumen evaluasi berupa angket yang digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen tersebut meliputi angket validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta angket untuk memperoleh tanggapan dari peserta didik dan pendidik.

Tahap selanjutnya dalam penelitian ini adalah tahap *development* (pengembangan). Pada tahap ini, dilakukan proses pengembangan media pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KoKaMi) yang dirancang untuk mendukung kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi Bahasa Indonesia mengenai opini dan fakta. Media yang telah dikembangkan kemudian dievaluasi oleh validator ahli, baik dari segi isi maupun tampilan media. Proses validasi ini bertujuan untuk memperoleh masukan dan saran yang konstruktif sebagai dasar perbaikan produk. Hasil evaluasi dari para validator menjadi acuan dalam melakukan revisi terhadap media. Selain itu, angket validasi juga digunakan untuk menilai tingkat kelayakan media sebelum dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, penilaian terhadap media Kotak Kartu Misterius (KoKaMi) yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan bahwa media tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Layak", dengan skor rata-rata sebesar 95%. Penilaian dari ahli materi juga menunjukkan kategori "Sangat Layak", dengan skor rata-rata 88,4%. Selanjutnya, hasil penilaian dari ahli bahasa terhadap media KoKaMi memperoleh kategori yang sama, yaitu "Sangat Layak", dengan skor rata-rata 88,4%.

Berdasarkan masukan dari para ahli, dilakukan revisi terhadap media KoKaMi. Setelah direvisi, media dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada peserta didik dan masuk dalam tahap implementasi. Pada tahap ini, dilakukan uji coba penggunaan media KoKaMi melalui penyebaran angket kepada peserta didik. Uji coba kelompok kecil yang melibatkan 14 peserta didik menunjukkan bahwa media KoKaMi memperoleh skor 89% dengan interpretasi "Sangat Baik". Sementara itu, uji coba kelompok besar yang melibatkan 27 peserta didik menunjukkan peningkatan hasil dengan skor 92%, dan termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

Pada tahap evaluasi akhir, media KoKaMi juga dinilai oleh pendidik melalui angket respon, dan memperoleh skor 95% dengan interpretasi "Sangat Baik". Dengan demikian, hasil yang diperoleh pada tahap implementasi dan evaluasi menunjukkan bahwa media KoKaMi menarik serta layak digunakan sebagai media pembelajaran di lingkungan sekolah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KoKaMi) Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Tanjung Sari menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D). dan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analisis (Analysis), Rancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), Evaluasi (Evaluations). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil validator oleh setiap masing-masing dosen ahli telah diperoleh nilai sebagai berikut: untuk kelayakan media kokami diperoleh total semua rata-rata persentase validasi ahli media adalah 95%, validasi ahli materi adalah 88,4%, validasi ahli bahasa adalah 88,4% dengan kriteria semua interpretasi "Sangat Layak" dan telah dinyatakan bahwa produk media pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KoKaMi) layak dikembangkan serta dapat diujicobakan dilapangan.
2. Berdasarkan hasil respon peserta didik dengan uji coba kelompok besar melibatkan 14 peserta didik diperoleh hasil rata-rata 89%, uji coba kelompok besar melibatkan 26 peserta didik diperoleh hasil rata-rata 92% dan hasil respon pendidik diperoleh hasil 95% sehingga dengan perolehan rata-rata tersebut media pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KoKaMi) dapat dikatakan sangat baik untuk menunjang proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Eriansyah, Y., & Baadilla, I. (2023). Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 151–158. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.378>
- Marga, K. M., Isnaini, M., & Utami, L. S. (2018). Pengaruh Media Kokami (Kotak Dan Kartu Misterius) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 4(2), 18. <https://doi.org/10.31764/orbita.v4i2.573>
- Mulyadi, M. (2023). Implikasi Prinsip-Prinsip Dasar Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 13(2), 29–33. <https://doi.org/10.37630/jpb.v13i2.1461>
- Mustadi. (2019). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Menengah Pertama. *Seuneubok Lada: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*, 6(2), 115–128.
- Wicaksono, A (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. D.I Yogyakarta: Garudhawaca.
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

