

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK EKSPLORASI LINGKUNGAN ENSIKLOPEDIA TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PADA TEMA 1 UNTUK SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR TAHUN AJARAN 2021/2022

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi Sarjana Strata Satu (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2021/2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK EKSPLORASI LINGKUNGAN
ENSIKLOPEDIA TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR
KREATIF PADA TEMA 1 UNTUK SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR
TAHUN AJARAN 2021/2022**

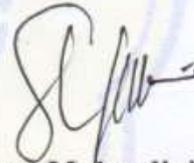
Telah memenuhi syarat dan disetujui
Tanggal, 28 Januari 2022

Dosen Pembimbing I



Abdillah, M.Pd
NIDN. 0824048301

Dosen Pembimbing II



Sintayana Muhandini, M.Pd
NIDN. 0810018901

Menyetujui
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketua Program Studi,



Hafidurrachmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK EKSPLORASI LINGKUNGAN
ENSIKLOPEDIA TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR
KREATIF PADA TEMA 1 UNTUK SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Skripsi atas nama (Nur Tatsani Wulandari) Telah dipertahankan di depan dosen
penguji program studi (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, (3 Februari 2022)

Dosen Penguji:

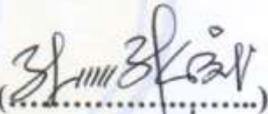
1. Abdillah, M.Pd
NIDN. 0824048301

(Ketua)

(.....)

2. Arpan Islami Bilal, M.Pd
NIDN. 0806068101

(Penguji I)

(.....)

3. Nursina Sari, M.Pd
NIDN. 0825059102

(Penguji II)

(.....)

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan,


Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN. 0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswa program studi pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Nur Tatsani Wulandari

NIM : 118180106

Alamat : Jln. Pagesangan Indah No. 132 Mataram

Memang benar Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Kotak Eksplorasi Lingkungan Ensiklopedia Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Tema 1 Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar". Tahun pelajaran 2021/2022 adalah asli karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan sebagai daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 28 Januari 2022

Yang membuat pernyataan,



Nur Tatsani Wulandari
Nim 118180106



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NUR Tatsani wulandari
NIM : 118180106
Tempat/Tgl Lahir : Bekasi, 31 - Agustus - 2000
Program Studi : PPSD
Fakultas : FKIP
No. Hp : 082 342 352 944
Email : nurtatsaniwulandari2@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengembangan Media Fotak Eksplorasi Lingkungan Ensiklopedia
Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif pada Tema 1 Untuk
siswa kelas 3 sekolah dasar Tahun Ajaran 2021 / 2022

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 32%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 04 / 03 / 2022

Penulis

NUR Tatsani wulandari
NIM. 118180106

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NUR Tatsani wulandari
 NIM : 118180106
 Tempat/Tgl Lahir : Betawi, 31 - Agustus - 2000
 Program Studi : P5SD
 Fakultas : FKIP
 No. Hp/Email : 082 342 352 944
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan Media Kotak Eksplorasi Lingkungan Ensiklopedia Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif pada tema 1 Untuk Siswa kelas 3 sekolah Dasar Tahun ajaran 2021 / 2022

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 04 / 03 /2022
 Penulis



NUR Tatsani wulandari
 NIM. 118180106

Mengetahui,
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A. Pf
 NIDN. 0802048904

MOTTO

Man Jadda, Wajada

Barangsiapa yang bersungguh-sungguh maka dia akan berhasil

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri dan orang-orang yang mempunyai makna istimewa bagi kehidupan saya, diantaranya:

1. Untuk orang tua tercinta, Alm. Bapak Azran Gifari dan Ibu Ella Sri Lestari yang tulus memberikan doa, memotivasi serta menjadi *support system* terbaik saya selama ini.
2. Untuk nenek saya Siti Mahani dan Ibu saya Ella Sri Lestari serta adik-adik saya Moc.Kalvin Dwi Gifari, Moc.Gifan Gifari, Febby Farahdilah yang selama ini mendukung dan mendoakan saya.
3. Untuk keluarga besar yang senantiasa mendoakan saya
4. Sahabat serta orang-orang tersayang yang selalu mendoakan dan menyemangati saya
5. Dosen pembimbing ibu Sintayana Muhardini, M.Pd dan Bapak Abdillah, M.Pd
6. Dosen-dosen PGSD yang telah membagi ilmunya selama 4 tahun ini.
7. Semua pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Untuk Almamater tercinta

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah STW, tuhan yang maha Esa yang telah memberikan rahmat, karunia serta ridho-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Kotak Eksplorasi Lingkungan Ensiklopedia Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Tema 1 Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*”.

Skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu, penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Studi Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram. Tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, tentunya skripsi ini tidak mungkin akan berhasil maka dari itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini kepada:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Bapak Dr. M.Nizaar, M. Pd.Si. sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Prodi PGSD.
4. Bapak Abdillah, M.Pd. sebagai dosen pembimbing I, yang telah berkenan memberikan arahan, petunjuk, bimbingan, dan nasehat dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

5. Ibu Sintayana Muhardini, M.Pd. sebagai pembimbing II, yang telah berkenan membimbing dan nasehat dengan penuh kesabaran dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis menerima saran dan kritik yang membangun. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan khususnya bagi penulis. Aamiin.

Mataram, 20 November 2021

Penulis,

Nur Tatsani Wulandari
NIM 118180106

Nur Tatsani Wulandari. 2022. “Pengembangan Media Kotak Eksplorasi Lingkungan Ensiklopedia Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Tema 1 Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar”. Skripsi. Mataram Universitas Muhammadiyah Mataram.

Dosen Pembimbing I : Abdillah, M.Pd

Dosen Pembimbing II : Sintayana Muhardini, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yaitu Pengembangan media kotak eksplorasi lingkungan ensiklopedia untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada tema 1 untuk siswa kelas 3 Sekolah Dasar siswa SDN 1 Kore Dan SDN 3 Kore, serta untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, keefektifan terhadap pemahaman konsep siswa dalam menggunakan media kotak eksplorasi lingkungan ensiklopedia. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* yang mengadopsi model Borg and Gall yang memiliki 10 tahapan penelitian, namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap uji lapangan skala besar. di karenakan biaya dan waktu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media kotak eksplorasi lingkungan ensiklopedia untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. siswa SD berhasil di kembangkan oleh 3 materi dengan hasil validasi ahli materi 75%, 89%, dan 79% dan validasi ahli media 1 mendapat nilai yaitu 75%, ahli media 2 mendapat nilai 77%, dan ahli media 3 mendapat nilai 65% dari ke-6 Validator mendapat nilai rata-rata 76,6% dengan kriteria “valid”. sedangkan untuk uji terbatas memperoleh hasil rata-rata 91,42% dikategori “praktis” dan untuk hasil uji coba lapangan menghasilkan jumlah skor rata-rata 76% *pretest* 48,15 dan skor *posttest* 87,25 yang menunjukkan berpikir kreatif siswa meningkat setelah menggunakan media kotak eksplorasi lingkungan ensiklopedia. Kemudian untuk N-Gain memperoleh 14,92 yang termasuk dalam kategori tinggi, kemudian dikalikan 100% sehingga menghasilkan 0,74% yang dimana apabila dimasukkan kedalam data kualitaitaif termasuk kedalam kriteria “efektif”. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan data yang diperoleh terhadap berpikir kreatif siswa kelas III SDN 1 Kore dan SDN 3 Kore memperoleh skor 0,74% dan termasuk dalam kategori “efektif”.

Kata kunci: kotak eksplorasi, metode Research and Development (R&D), Berfikir Kreatif

Nur Tatsani Wulandari. 2022. "**Development of Encyclopaedia Environmental Exploration Box Media for Grade 3 Elementary School Students on Creative Thinking Skills on Theme 1**". A Thesis: Mataram. Muhammadiyah University of Mataram.

First Supervisor : Abdillah, M.Pd
Second Supervisor : Sintayana Muhardini, M.Pd

ABSTRACT

The goal of this study is to create a learning media, specifically the development of an encyclopaedia environmental exploration box, to improve creative thinking skills on theme 1 for grade 3 elementary school students at SDN 1 Kore and SDN 3 Kore, as well as to determine the level of validity, practicality, and effectiveness of understanding concepts. This is a research and development (R&D) study that follows the Borg and Gall paradigm, which has ten phases of research, but only reached the stage of large-scale field testing in this study, due to the cost and the time. The results of this study indicate that the media box explores the encyclopaedia environment to improve creative thinking skills. Three materials were effectively prepared for elementary school kids, with material expert validation scores of 75%, 89%, and 79%, and validation scores of 75%, 77%, and 65% from media experts 1 and 2, the criteria was included "valid," the 6 evaluators received an average score of 76.6%. While the limited test yielded an average score of 91.42 percent in the "practical" category, the field trial yielded an average score of 76 percent, with a pre-test score of 48.15 and a post-test score of 87.25, indicating that students' creative thinking improved after using the media "Encyclopaedia environmental exploration box." Then, for N-Gain, which is in the high group, multiply 14.92 by 100 percent to get 0.74 percent, which is included in the "effective" criteria when entered into qualitative data. So, based on the data collected on third-grade kids' creative thinking at SDN 1 Kore and SDN 3 Kore, it can be inferred that they scored 0.74 percent and are in the "effective" category.

Keywords: *Exploration Box, Research and Development (R&D) Method, Creative Thinking*

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM



KEPALA
UPT P3B
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Humaira, M.Pd

Humaira, M.Pd
NIDN. 0803048601

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Pengembangan	6
1.4 Spesifikasi Produk	6
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
1.6 Batasan Oprasional.....	8
BAB II TEORI	10
2.1 Penelitian yang Relevan	10
2.2 Kajian Pustaka	12
2.2.1 Media Pembelajaran	12
2.2.2 Media Pembelajaran Kotak Eksplorasi Lingkungan Ensiklopedia	16
2.2.3 Keterampilan Berpikir Kreatif.....	21
2.2.3.1 Indikator Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran	22
2.2.4 Pembelajaran Tematik	24

2.2.5 Pembelajaran Tematik Dengan Media Kotak Eksplorasi.....	28
2.3 Kerangka Berpikir	30
BAB III METODE PENGEMBANGAN	31
3.1 Model Pengembangan	31
3.2 Prosedur Pengembangan	32
3.3 Uji Coba Produk	37
3.4 Subjek Uji Coba	37
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	38
3.6 Metode Analisa Data	45
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	49
4.1 Penyajian Data Uji Coba	49
4.1.1 Penelitian dan Pengumpulan Data	49
4.1.2 Perencanaan	50
4.1.3 Pengembangan Draf Produk	50
4.2 Hasil Uji Coba Produk.....	51
4.2.1 Uji Coba Lapangan Awal	52
4.2.2 Uji Coba Skala Kecil Kepraktisan.....	60
4.2.3 Uji Coba Skala Besar Keefektifan.....	62
4.2.4 Analisis Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran	63
4.3 Revisi Produk	65
4.3.1 Merevisi Hasil Uji Coba.....	65
4.3.2 Penyempurnaan Produk Hasil Uji Coba.....	69
4.3.3 Penyempurnaan Produk Akhir.....	69
4.4 Pembahasan	69
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	71
5.1 Simpulan.....	71
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Indikator kemampuan berpikir kreatif siswa menurut Treffinger (Vendiktama, 2016).....	24
Tabel 2.2	Kompetensi inti kelas III.....	29
Tabel 2.3	Kompetensi Dasar Tema 1 Subtema 1 “Ciri-Ciri Mahluk Hidup”	29
Tabel 3.1	Kisi- kisi Instrument angket Penilaian Ahli Media.....	39
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrument Penilaian Ahli Materi.....	40
Tabel 3.3	Kisi-kisi instrumen angket respon siswa.....	40
Tabel 3.4	Kisi-kisi instrumen soal pretest dan posttest kemampuan berpikir siswa.....	43
Tabel 3.5	Kualifikasi tingkat pencapaian	46
Tabel 3.6	Tingkat pencapaian dan kualifikasi respon siswa	47
Tabel 3.7	Kualifikasi tingkat pencapaian	48
Tabel 4.1	Pernyataan, keterangan, dan skor validasi materi	53
Tabel 4.2	Keterangan dan skor validasi materi	54
Tabel 4.3	Pernyataan, keterangan, dan skor validasi materi	55
Tabel 4.4	Pernyataan, keterangan, dan skor validasi media.....	57
Tabel 4.5	Pernyataan, keterangan, dan skor validasi media.....	58
Tabel 4.6	Pernyataan, keterangan, dan skor validasi media.....	59
Tabel 4.7	Hasil rata-rata presentasi ke enam validator	60
Tabel 4.8	Hasil angket respon siswa terhadap kepraktisan media	61
Tabel 4.9	Hasil kepraktisan uji lapangan	62
Tabel 4.10	Hasil Keefektifan uji lapangan.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	30
Gambar 3.1 Model Pengembangan Diagram Menurut Borg And Gall	32
Gambar 4.1 Media kotak eksplorasi lingkungan ensiklopedia sebelum direvisi.	66
Gambar 4.2 Media kotak eksplorasi lingkungan ensiklopedia sesudah direvisi .	67



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Izin Penelitian SDN 1 Kore	76
Lampiran 2.	Surat Penerimaan Penelitian dari SDN 1 Kore.....	77
Lampiran 3.	Surat Izin Penelitian SDN 3 Kore	78
Lampiran 4.	Surat Penerimaan Penelitian dari SDN 3 Kore.....	79
Lampiran 5.	Lembar Validasi Materi.....	80
Lampiran 6.	Lembar Validasi Guru SDN 1 Kore	82
Lampiran 7.	Lembar Validasi Materi Guru SDN 3 Kore	84
Lampiran 8.	Lembar Validasi Media	86
Lampiran 9.	Lembar Validasi Media Guru SDN 1 Kore.....	89
Lampiran 10.	Lembar Validasi Media dari SDN 3 Kore	91
Lampiran 11.	RPP.....	93
Lampiran 12.	Lembar Kerja Siswa	96
Lampiran 12.	Lembar Respon Siswa	112
Lampiran 13.	Proses Penerimaan Penelitian Di SDN 1 Kore.....	118
Lampiran 14.	Proses penerimaan penelitian SDN 3 Kore	118
Lampiran 15.	Proses Pembelajaran Berlangsung.....	119
Lampiran 16.	Proses Validasi Ahli Media Dan Ahli Materi.....	120
Lampiran 17.	Proses Kegiatan Mengisi Angket Respon Siswa.....	120
Lampiran 18.	Proses Penilaian LKS (Lembar Kerja Siswa).....	120

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia karena merupakan sarana untuk menghasilkan bakat yang berkualitas dalam hal pengetahuan dan keterampilan. Susanto (2017:5), yang menyatakan bahwa orang yang berpendidikan memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif dan hati-hati, menambah kualitas talenta di era globalisasi. Di era globalisasi ini, talenta berkualitas akan menjadi fokus utama negara-negara yang berkompeten. Oleh karena itu, pembangunan bidang pendidikan harus menjadi prioritas utama yang dilaksanakan oleh pemerintah Indonesia untuk mengembangkan generasi-generasi intelektual.

Proses pembelajaran ini memimpin siswa untuk pendidikan dan proses pembelajaran. Belajar adalah kegiatan yang dicatat oleh orang-orang dengan situasi yang disengaja untuk mendapatkan konsep pemahaman dan pengetahuan baru. Ini memungkinkan siswa untuk mengalami perubahan perilaku yang relatif baik. Oleh karena itu, siswa memiliki kemampuan untuk berpikir bahwa siswa yang lebih kreatif dapat menghubungkan sesuatu yang telah menjadi baru. Berpikir kreatif juga dapat diartikan sebagai kegiatan spiritual yang digunakan seseorang untuk membangun ide dan ide baru. Berpikir kreatif dapat menghadirkan keluwesan dan kelenturan berpikir, sehingga proses belajar secara alamiah membutuhkan hasil belajar berupa tes kognitif, emosional, dan psikomotorik.

Proses pembelajaran perlu kita tingkatkan sejak awal agar siswa kita dapat mempersiapkan diri dan menghadapi perubahan zaman. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk meningkatkan praktik pembelajaran di sekolah guna meningkatkan minat belajar dan kemampuannya menciptakan generasi yang berkualitas. Hamalik dan Susanto (2016: 3) menjelaskan bahwa belajar memodifikasi atau meningkatkan perilaku melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar adalah suatu proses kegiatan, bukan hasil atau tujuan. Jadi belajar lebih dari sekedar menghafal dan menghafal, itu adalah jangkauan yang lebih luas, sebuah pengalaman.

Hasil wawancara dengan guru dua mata pelajaran dari masing-masing guru SDN 1 Kore dan SDN 3 Kore bahwa proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran media pembelajaran saat memberikan materi pelajaran kepada siswa di dalam kelas. Informasi. Format buku cetak dan lembar kerja siswa (LKS) tidak terlalu menarik karena hanya berisi materi dan latihan yang diberikan tidak merangsang berpikir kreatif siswa. Materi tentang pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup menggunakan media visual tidak berwarna, namun karena berwarna hitam putih maka media visual tersebut kurang menarik perhatian siswa dalam materi pembelajaran. Karena keterbatasan media pembelajaran, setiap siswa dan guru harus bergantian menggunakan media pembelajaran yang menjadi kendala. Media ini kurang menarik dan kurang termotivasi untuk belajar sehingga menurunkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media

pembelajaran dalam proses pendidikan dan pembelajaran memegang peranan penting.

Media pembelajaran memudahkan guru dalam mendistribusikan materi untuk disampaikan kepada siswa. Tidak hanya itu, dengan media pembelajaran yang dirancang dengan baik, siswa dapat memperoleh informasi lebih cepat dan memahami materi pembelajaran yang diberikan. Tentunya siswa akan memiliki kegemaran belajar yang berbeda-beda dan siswa akan merasa nyaman dalam lingkungan belajar tersebut. Penggunaan media di SDN 1 Kore dan SDN 3 Kore belum optimal sehingga mengurangi kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang dikembangkan sendiri.

Media antusiasme siswa karena banyak guru yang masih menggunakan media perkuliahan selama pembelajaran, media pembelajaran yang mereka butuhkan tidak tersedia di sekolah, dan mereka tidak memiliki waktu untuk merancang media yang mereka gunakan, sehingga media yang mereka gunakan pun membosankan dan kurang kreatif. Proses pembelajaran sangat kurang memadai karena sifat sekolah yang sangat terbatas dan kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan atau memutuskan media mana yang akan diterapkan. Penggunaan media dalam pembelajaran mata pelajaran juga perlu divariasikan dan disesuaikan dengan materi yang disajikan. Oleh karena itu, guru harus dapat memilih media yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam RPP-nya.

Kotak eksplorasi ensiklopedis ini berisi permainan, memiliki gambar, tersedia dalam berbagai warna, dan berukuran sedang yang dapat digunakan oleh kelompok. Kotak Ensiklopedia Eksplorasi Lingkungan adalah kotak berbentuk kubus yang jika diterapkan secara detail dan dibuka menjadi radius kubus, menampilkan pesan dan foto melalui kubus di setiap lapisan, dan beberapa permainan menarik lainnya. Akan digabungkan.

Ensiklopedia adalah panduan berbentuk foto yang digunakan sebagai panduan untuk siswa dalam aplikasi Kotak Jelajah Lingkungan, unik dibuat untuk menginspirasi aktivitas anak-anak dengan foto binatang unik, teka-teki silang. Termasuk permainan menarik lainnya yang dipadukan dengan Kuis Game Tebak. Bagi siswa untuk mengingat dan menerapkan. Tujuan dari Ensiklopedia Eksplorasi Lingkungan adalah untuk mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup yang memungkinkan siswa untuk belajar tentang pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dan untuk membuat bahan belajar melalui bermain. Media kotak eksplorasi lingkungan ensiklopedia dapat memudahkan guru untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa. Selain itu, media boks survei lingkungan ensiklopedia ini sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Media ini juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan mengingat materi yang diberikan oleh guru.

Dari pengamatan di atas dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran di sekolah memerlukan media pembelajaran yang mudah dipahami dan selalu tersedia yaitu media Kotak Jelajah Lingkungan Kosakata. Media yang

dirancang oleh penulis akan digunakan sebagai penunjang buku-buku yang ada. Dalam hal ini, media dirancang untuk mengajarkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu peneliti mencoba memecahkan masalah tersebut dengan melakukan penelitian dengan mengembangkan kotak ensiklopedia yang mengeksplorasi lingkungan media untuk menunjukkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Anda juga dapat menggunakan Media Encyclopedia Environmental Discovery Box untuk membantu siswa memahami pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Dalam kaitannya dengan pembelajaran, pendekatan konstruktivis merupakan upaya untuk meningkatkan hasil keterampilan berpikir kreatif dalam proses pendidikan dan pembelajaran.

Menurut teori konstruktivis, guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi siswa harus membangun pengetahuan mereka sendiri di dalam diri mereka sendiri. Pendekatan konstruktivis menuntut siswa untuk membangun pengetahuan dalam pikirannya sendiri. Guru dapat membantu dalam proses ini dengan mengajarkan informasi dan membuatnya lebih bermakna dengan memberikan siswa kesempatan untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka..

Berawal dari permasalahan siswa SDN1 dan SDN 3, maka perlu adanya penelitian yang berjudul Media Kotak Pencarian Ensiklopedia Ensiklopedia Ensiklopedia pada Topik 1 Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah peneliti, formulasi berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media kotak eksplorasi lingkungan ensiklopedia materi “pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dan ciri-ciri makhluk hidup?”
2. Bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media kotak eksplorasi lingkungan ensiklopedia materi “pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dan ciri-ciri makhluk hidup?”

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan penjelasan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui prosedur mengembangkan media kotak eksplorasi lingkungan ensiklopedia pada materi “pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup?”
2. Mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media kotak eksplorasi lingkungan ensiklopedia materi “pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dan ciri-ciri makhluk hidup?”

1.4 Spesifikasi Produk

Media Pembelajaran Ensiklopedia Eksplorasi Lingkungan Box merupakan media pembelajaran yang berguna untuk kegiatan belajar siswa, dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Bentuk awalnya seperti kotak setelah dibuka akan membentuk jaring-jaring kubus.

2. Panjang kotak 25cm.
3. Lebar kotak 25 cm
4. Di dalam kotak terdapat materi “pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dan ciri-ciri makhluk hidup” satu pokok bahasan yang ada didalamnya yaitu Bahasa Indonesia, Matematika dan SBDP serta berisi Materi Pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi pokok kemampuan mengklasifikasi makhluk hidup tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup sub tema 1 ciri-ciri makhluk hidup pembelajaran 1 pada kelas 3 Sekolah Dasar.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Tidak semua informasi dapat dibuktikan melalui penelitian, dan tidak semua faktor yang mempengaruhi hasil penelitian dapat dikendalikan melalui penelitian:

- a. Pengembangan perangkat pembelajaran ini akan merangsang pembelajaran di kelas dan memudahkan siswa dengan pendekatan yang menarik dan akademis untuk memahami.
- b. Hal ini belum pernah dilakukan oleh seorang guru yang memahami materi dan menggunakan media sebagai alat bantu untuk membantu siswa mengidentifikasi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

- c. Guru dapat menggunakan media Kotak Survei Lingkungan Ensiklopedia untuk melakukan kegiatan yang mengenal pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.
- d. Penggunaan Media Kotak Ensiklopedia Eksplorasi Lingkungan Media pembelajaran ini, dengan penyajiannya yang penuh warna dan menarik, menumbuhkan pemikiran kreatif siswa dan memungkinkan proses pembelajaran menghadirkan pengalaman langsung kepada siswa..

2. Keterbatasan pengembangan

Pengembangan Ensiklopedia Media Kotak Eksplorasi Lingkungan ini terbatas pada satu topik pembelajaran: Topik 1 Tumbuh Kembang Biologi, Subtopik 1 Tumbuh kembang Biologi dengan Ciri-ciri Kehidupan, dan ditunjukkan kepada siswa kelas III SD. Ensiklopedia Media Kotak Eksplorasi Lingkungan berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa.

1.6 Batasan Oprasional

Untuk menghindari kesalahpahaman oleh pembaca, istilah harus dibatasi sebagai berikut:

- a. Penelitian dan pengembangan R&D merupakan tahap pengembangan dan validasi produk yang memenuhi kriteria dan kegiatan untuk mencapai tujuan pendidikan.
- b. Media adalah alat yang berguna bagi guru untuk menginformasikan siswa.

- c. Sumber media adalah Topik 1 Tumbuh Kembang Biologi, Subtopik 1 Karakteristik Biologi, Pembelajaran 1 Mata Pelajaran: Bahasa Indonesia, Matematika, SBDP.
- d. Media Kotak Eksplorasi Lingkungan Ensiklopedia adalah kotak fisik berbentuk kubus yang merupakan media bahan ajar untuk menjelaskan pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

2.1.1 Arrochmah, Rara Yuliantika. 2016 pengembangan media kotak misteri pembelajaran tematik pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan kelas V SD.

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan, dan langkah-langkah dalam penelitian ini adalah pelaksanaan, analisis kebutuhan observasi dan wawancara guru kelas, perencanaan dan produk. Hasil penelitian yang diperoleh adalah materi yang disebut Pembelajaran Tematik Kotak Misteri, dan Media Kotak Misteri hanya berlaku untuk Kelas V SD, dan media tersebut termasuk materi. Oleh karena itu, siswa kurang tertarik menggunakan media Mystery Box. Tindak lanjut dilakukan dengan mengembangkan Media Kotak Eksplorasi Lingkungan Ensiklopedia, sebuah media yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk memfasilitasi pendidikan konten pembelajaran tematik. Media ini berisi soal-soal bacaan dan latihan untuk membantu siswa lebih memahami. Penelitian ini merupakan media kotak eksplorasi lingkungan yang dirancang berbentuk radius kubik dengan play yang masing-masing berisi material pada setiap lapisannya.

2.1.2 Ariani Nur Setyaningsih S.Pd 2013 dengan judul pengembangan media taktik (kotak tematik) model number head together tema diriku kelas 1 SD.

Banyak siswa yang tidak memahami pembelajaran mata pelajaran. Reaksi siswa yang kurang memahami materi pembelajaran dan reaksi siswa dalam pembelajaran sudah baik. Hal ini dikarenakan adanya keterkaitan antara siswa dan guru, model ini digunakan secara berkelompok, dan masalah guru sering terjadi. Alat yang menghasilkan kesalahan, seperti B. proyektor. Materi Matematika dan SBDP, Sinopsis Kartun tidak secara sistematis membuat sinopsis untuk halaman pertama, halaman kedua dijelaskan dengan sinopsis gambar dan cerita. Di sisi lain, manfaat Media Kotak Survei Lingkungan Ensiklopedia dapat mencakup tiga pelajaran tematik: Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBDP. Encyclopedia Environment Exploration Box Media tidak menggunakan proyektor. Karena media ini asli dan bisa langsung diterapkan oleh siswa.

2.1.3 Aulia Gita Dyani. 2019 pengembangan media kotak belajar ajaib (kobela) pada materisumber daya alam untuk meningkatkan sumber belajar siswa kelas IV sekolah dasar Muhammadiyah 019 Bengkinang Kota Kabupaten Kampar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat siswa belajar dari materi sumber daya alam. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi dari sumber daya alam. Dasar dari penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan desain Addie. Tahapan yang dilalui adalah

analisis, kinerja dan kebutuhan siswa, perancangan, perancangan media, dan hasil verifikasi materi pada Media Kotak Pembelajaran Ajaib (ko Kabel). Berdasarkan materi yang berasal dari sumber daya alam terbukti, praktis dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Persamaan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Peneliti tidak terus mengembangkan dan merancang media ensiklopedia ensiklopedia pada topik 1 materi tentang sifat-sifat biologi. Sehingga siswa dapat aktif belajar. Media Kotak Eksplorasi Lingkungan ensiklopedia ini merupakan media pembelajaran yang sangat berpengaruh khususnya di kelas III SD.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran

Prastowo (2015:295) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat, lingkungan, atau kegiatan yang sengaja dapat direncanakan atau dikoordinasikan dan dapat mengirimkan pesan-pesan pembelajaran kepada proses pembelajaran yang terjadi pada diri siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Apa saja, terlepas. Proses belajar siswa untuk mencapai tujuan belajar. Selain itu, Djamarah (2016:121) menyatakan bahwa media sebagai alat bantu dalam proses pendidikan dan pembelajaran merupakan fakta yang tidak terbantahkan. Singkatnya, media perlu mendukung proses pendidikan dan pembelajaran..

Anggraeni (2015:23) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mengarahkan pesan dan sumber belajar, yaitu

buku, model, dan sumber belajar lainnya, kepada penerima, atau siswa. Untuk membantu, menciptakan lingkungan belajar yang efisien dan menyenangkan. Artinya guru memberikan saran, merangsang minat belajar siswa, dan membantu guru dan siswa mencapai tujuan belajarnya dalam proses pembelajaran. Selain itu, Safrudin Nurdin dkk (2016: 120) menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat membimbing pesan, merangsang pikiran, emosi, dan kemauan untuk berkomunikasi antara guru dan siswa, serta meningkatkan proses belajar dan belajar. Artinya media pembelajaran dapat menyampaikan pesan, merangsang pikiran dan emosi antara guru dan siswa, serta meningkatkan proses pembelajaran.

Tafonao (2018: 106) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat proses pendidikan dan pembelajaran untuk merangsang daya pikir, emosi, perhatian, dan keterampilan keterampilan belajar sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran. Singkatnya, media pembelajaran adalah proses pendidikan dan pembelajaran. Pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa..

Berdasarkan beberapa pendapat teoritis di atas, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau menyampaikan pesan kepada siswa dengan tujuan membangkitkan dan menginspirasi minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Kemp dan Dayton Arsyad (2011:22) menyatakan bahwa penggunaan media pendidikan dalam proses pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, antara lain:

1. Materi yang disajikan dapat dibakukan sehingga siswa menerima informasi yang terpadu.
2. Pembelajaran menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Media pembelajaran dapat mengurangi waktu pembelajaran
5. Anda dapat mencapai peningkatan maksimal dalam kualitas hasil belajar dan tujuan pembelajaran.
6. Meningkatkan sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran
7. Mengurangi beban guru kelas..

Profesional lainnya seperti Rivai dan Sudjana Arsyad (2011: 24) juga mengutamakan media pembelajaran dan menawarkan banyak manfaat baik bagi siswa maupun guru, antara lain:

1. Belajar menjadi lebih menarik dan dapat memotivasi Anda untuk belajar.
2. Materi pembelajaran menjadi lebih jelas, siswa dapat lebih memahaminya dan lebih mencapai tujuan pembelajarannya.
3. Metode pengajaran lebih beragam dari sekedar komunikasi verbal dengan kata-kata guru berbicara. Bagaimana jika guru mengajarkan semua pelajaran agar siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga?

Tindak lanjut media kotak ekspor ensiklopedia lingkungan adalah sebagai berikut:

1. Meletakkan dasardasar yang kongkret atau untuk berpikir
2. Dapat memperbesar perhatian siswa

3. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan usaha individu dikalangan siswa.
4. Menumbuhkan pemikiran yang sistematis, teratur dan berkesinambungan, terutama melalui gambar hidup.
5. Mempromosikan pertumbuhan makna. Ini akan membantu Anda mengembangkan keterampilan bahasa Anda.
6. Membantu meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan keragaman pembelajaran dengan memberikan pengalaman yang tidak mudah didapat jika tidak.

Arsyad (2011: 2627) mengemukakan beberapa manfaat praktis penggunaan media pendidikan dalam proses pembangunan:

1. Media pembelajaran memperjelas penyajian pesan, informasi, dan materi untuk memudahkan dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
2. Media pembelajaran dapat membangkitkan dan mengarahkan perhatian dan motivasi siswa untuk belajar serta mendorong interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan.
3. Media pembelajaran memberikan siswa pengalaman bersama tentang apa yang terjadi di sekitar mereka dan memungkinkan mereka untuk berinteraksi langsung dengan guru, masyarakat, dan sekitarnya..

Berdasarkan penjelasan di atas, penggunaan media pembelajaran mendukung penggunaan media pembelajaran untuk mendukung penyediaan bahan ajar kepada siswa, meningkatkan kualitas siswa yang aktif dan

berdaya guna, serta memperlancar di sekolah, kita dapat mendukung berbagai kegiatan pembelajaran.

2.2.2 Media Pembelajaran Kotak Eksplorasi Lingkungan Ensiklopedia

Media pembelajaran yang cocok untuk menunjang pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa untuk memahami konsep bahan ajar dan memperoleh keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran. Belajar adalah media yang menyenangkan, bermain, dan belajar adalah kotak eksplorasi lingkungan. Ensiklopedia.

Gordon (2013:24) menyatakan bahwa media kemas Ensiklopedia Eksplorasi Lingkungan adalah media kemas yang dikemas sedemikian rupa sehingga membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Artinya media Ensiklopedia Eksplorasi Lingkungan meliputi permainan yang menggunakan media Kotak Ekspedisi dan buku-buku Ensiklopedia Visual. Hal ini membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan.

Gordon (2013:24) menyatakan bahwa Media Kotak Eksplorasi Lingkungan Ensiklopedia adalah media kotak, dan Riani (2019:30) menyatakan bahwa Media Kotak Eksplorasi Lingkungan Ensiklopedia adalah media yang berisi dua bahan. Ringkasnya, Media Kotak Jelajah Lingkungan adalah kotak kubus yang terbuat dari kayu yang jika dibuka bentuknya seperti jari-jari kubus dan didesain sangat menarik bagi kepribadian siswa, seperti buku ensiklopedia.

Saroh (2016: 57) menyatakan bahwa Ensiklopedia Media Kotak Jelajah Lingkungan merupakan sarana pembelajaran interaktif yang

dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu dan meningkatkan kemampuan otak dan perkembangan intelektual anak. Disajikan dalam bentuk permainan sehingga lingkungan kotak eksplorasi media, ensiklopedia, dan bahan ajar yang dapat meningkatkan pemikiran kreatif dan pengembangan intelektual siswa dapat membantu siswa belajar secara mandiri.

Suprihatiningrum (2016:323) menyatakan bahwa media kotak eksplorasi lingkungan merupakan media visual yang memadukan antara belajar dan bermain untuk menampilkan gambar, materi, dan pertanyaan. Hal ini menjadikan media Ensiklopedia Kotak Survei Lingkungan sebagai media nyata yang dapat digunakan siswa secara langsung.

Kurniawati (2017:25), Ensiklopedia Media Ensiklopedia Eksplorasi Lingkungan, mendorong perkembangan intelektual dan meningkatkan pembelajaran agar pembelajaran menjadi menyenangkan. Siswa mengembangkan keterampilan berpikir dengan peningkatan kegembiraan, kuis, permainan yang menghibur, dan konsentrasi (fokus). Dinyatakan sebagai interaktif. media yang dirancang untuk berkembang. Artinya media Ensiklopedia Ensiklopedia Eksplorasi Lingkungan dapat mengajarkan keterampilan belajar, ketepatan, keterampilan motorik, dan berpikir jenaka.

Menurut pendapat beberapa ahli Ensiklopedia Ensiklopedia Kotak Eksplorasi Lingkungan merupakan media penyangga yang dikemas dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang bersifat main-main untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan perkembangan intelektual siswa sehingga siswa dapat belajar dan menghidupi dirinya sendiri.

Kelebihan Media Kotak Eksplorasi Lingkungan Ensiklopedia yang disebutkan oleh Sanjaya (2012: 70) adalah:

1. Gunakan semangat dan motivasi Anda untuk mendorong siswa belajar. Media dapat digunakan untuk lebih memotivasi diri sendiri untuk mempelajari mata pelajaran tersebut.
2. Memanipulasi keadaan dan peristiwa dari objek tertentu.

Media pembelajaran memungkinkan guru menyajikan konten pembelajaran yang abstrak, mudah dipahami, dan nonverbal.

Semua media kreasi memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, baik dalam produksi maupun penggunaannya. Oleh karena itu, pembuatan media pembelajaran Ensiklopedia Eksplorasi Lingkungan dalam pengembangan ini mirip dengan media pembelajaran lainnya, dengan kelebihan dan kekurangannya.

Muedjiono (2016:28) menyatakan bahwa manfaat Media Pembelajaran Kotak Eksplorasi Lingkungan Ensiklopedia adalah: (1). Media pembelajaran memudahkan siswa untuk tidak pernah bosan belajar di kelas dan secara kreatif mengekspresikan pemandangan yang mereka lihat dan terapkan. (2). Media Kotak Ekspor Lingkungan Ensiklopedia Ogeretsu bertujuan agar materi praktis lebih mudah dipahami siswa. (3). Media Kotak Eksplorasi Lingkungan Ensiklopedia dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi di suatu tempat. Singkatnya, Encyclopedia's Encyclopedia's Environmental Exploration Box memudahkan siswa untuk berpikir kreatif,

mengekspresikan pembelajarannya, dan dengan mudah memahami isi materi dalam media visual berukuran besar.

Arsyad (2011: 4950) menyatakan bahwa manfaat Media Kotak Eksplorasi Lingkungan Ensiklopedia adalah: (1). Daya tahan (2). Analisis yang lebih tajam, (3) melengkapi pengalaman dasar siswa, (4) menciptakan minat dan aspirasi baru, dan (5) memecahkan masalah pengalaman siswa yang terbatas. Artinya media tersebut tahan lama dan dapat digunakan berulang-ulang, memungkinkan siswa untuk menganalisis lebih tajam dengan tujuan membantu mereka memahami materi dan menganalisisnya lebih dalam.

Beberapa ahli di atas dapat menyimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran berbasis visual adalah: Media mudah dibuat dan digunakan, media visual mudah disimpan dan bertahan lama, dan pengamatan mata terhadap objek nyata diminimalkan dan bermanfaat. Untuk mengatasi keterbatasan mengatasi pengalaman siswa dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Media pembelajaran Encyclopedia Umweltekundungsbox Medien memiliki beberapa kekurangan dalam penggunaannya. Menurut Wati (2016: 5), kekurangan media dalam Ensiklopedia Eksplorasi Lingkungan meliputi (1). Media visual tidak praktis dan membutuhkan waktu produksi yang lama (2). Media visual tidak diikuti dengan audio, sehingga guru perlu menjelaskan materi pembelajaran (3). Dibutuhkan materi pembuatan dan desain media yang baik dan praktis (4). Jika terjadi kesalahan pada media,

sulit untuk memperbaikinya. Bisa jadi media tersebut dibongkar dan dibuat dari awal.

Arsyad (2011: 4950) menyatakan bahwa kekurangan media dalam Encyclopedia of Environmental Exploration memiliki kekurangan. Yaitu (1). Produksi media sangat mahal (2). Kurangnya audio, (3). Kepraktisan rendah dan lambat digunakan (4). Representasi visual yang terbatas, (5). Tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diharapkan sehingga perlu dirancang khusus untuk kebutuhan tertentu..

Pendapat beberapa ahli di atas mengarah pada kesimpulan bahwa ada kekurangan media pembelajaran visual. Dengan kata lain, media visual tidak diikuti oleh audio, sehingga guru perlu menjelaskan materi pembelajaran. Jika Anda menemukan kesalahan saat membuat media visual, sulit untuk memperbaikinya. Minimnya media visual yang digunakan dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dan strategis sehingga kelemahan media yang digunakan tidak menjadi masalah selama proses pembelajaran. Namun terlepas dari ketiadaan penggunaan media, media berbasis gambar memiliki beberapa keunggulan yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu media visualnya adalah Encyclopedia Environmental Survey Box.

Untuk membuat kotak eksplorasi lingkungan ensiklopedia:

1. Setelah terbuka, langkah pertama dalam membentuk kubus adalah membuat jaringan kubus persegi besar, masing-masing lebarnya. Cara

membuat media besar. Alat ukur (penggaris), kayu, gergaji, dll harus dibuat dengan engsel tipis.

2. Pada langkah kedua, gunting, pemotong, pita, dan printer adalah alat pembuatan media yang termasuk dalam Ensiklopedia Eksplorasi Lingkungan Media Box.
3. Setelah Media Kotak Eksplorasi Lingkungan dibuat, sebuah panduan yang disebut Ensiklopedia akan sekreatif mungkin dengan buku-buku bergaya ensiklopedia, termasuk materi pembelajaran dan pedoman topik untuk memainkan Media Kotak Eksplorasi Lingkungan Ensiklopedia. Dirancang untuk.

Dapat kita simpulkan bahwa langkah-langkah untuk membuat media kotak eksplorasi lingkungan ensiklopedia di atas tidak sekedar dirancang dan dibuat, dan bahwa penciptaan setiap media pembelajaran yang diterapkan seperti media tematik.

2.2.3 Keterampilan Berpikir Kreatif

Khodijah (2006:81) Berpikir adalah melatih ide-ide secara akurat dan menyeluruh yang dimulai dari suatu masalah. Dengan kata lain, berpikir adalah suatu kegiatan yang dimulai dari suatu masalah, sehingga individu berusaha mencari solusi dan memecahkan masalah tersebut berdasarkan pengalaman, ide, dan konsepnya. De Bono (2007:24) mendefinisikan berpikir sebagai kemampuan psikis yang menggabungkan kecerdasan dan pengalaman. Artinya, kecerdasan yang dialami berkaitan dengan kemampuan berpikir.

Gestalf Psychology Nasution (2013:107) menyatakan bahwa berpikir adalah aktivitas mental yang abstrak dan prosesnya tidak dapat diamati oleh indera kita. Ini berarti bahwa kita tidak dapat mengamati pikiran seseorang dengan indera kita, seperti halnya orang yang diam tidak perlu harus berpikir karena pikirannya tidak dapat diamati dengan kreativitas. Saya sependapat dengan Purwanto (2014:43) bahwa berpikir adalah kegiatan manusia yang mengarah pada penemuan-penemuan yang ditujukan untuk tujuan tertentu.

Santrock (dalam Ellyns, 2015: 34) Berpikir adalah manipulasi dan transformasi informasi dalam ingatan untuk membentuk konsep, berdiskusi, berpikir kritis, membuat keputusan, berpikir kreatif, dan memikirkan masalah. Artinya, penalaran adalah kemampuan mental untuk menggabungkan dan mengorganisasikan akal dan pengalaman yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, kami menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir adalah kemampuan atau kesanggupan untuk melakukan suatu proses berpikir untuk tujuan tertentu yang dilakukan secara sadar, relevan dengan manusia seutuhnya, dan melibatkan beberapa manipulasi. yang dapat memandu sistem kognitif, memecahkan masalah, atau menghasilkan tindakan yang diarahkan untuk memecahkan masalah.

2.2.3.1 Indikator Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran

Berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang, belum tentu ada atau bawaan. Namun, kemampuan ini ada untuk proses pelatihan. Tentu saja,

untuk memastikan seseorang memiliki kemampuan berpikir kreatif, Anda memerlukan metrik yang dapat Anda gunakan sebagai kriteria untuk menilai kemampuan tersebut.

Berpikir kreatif adalah keterampilan yang terdiri dari empat unsur (1). Berpikir lancar menghasilkan berbagai ide (2). Ketika Anda berpikir tentang fleksibilitas, Anda mendapatkan ide untuk jawabannya. Atau, pertanyaan yang berbeda mungkin melihat masalah dari perspektif yang berbeda (3). Pemikiran orisinalitas menciptakan ide dan bentuk ekspresi yang baru dan unik. (4) Refinement (penghalusan) untuk membangun sesuatu dari ide-ide lain.

Berdasarkan uraian di atas, kemampuan berpikir kreatif termasuk kemampuan berpikir kreatif:

1. Memahami informasi masalah. Dengan kata lain, ini menunjukkan apa yang Anda ketahui dan apa yang Anda cari.
2. Pemecahan masalah dengan banyak jawaban (fasih)
3. Ketika siswa menjelaskan solusi yang berbeda, mereka memecahkan masalah secara sepihak dan kemudian yang lain (fleksibilitas).
4. Periksa jawaban dengan solusi yang berbeda dan (kembali) temukan metode baru yang berbeda

Treffinger (2002:25) menyatakan bahwa indikator kemampuan berpikir kreatif meliputi:

Tabel 2.1 Indikator kemampuan berpikir kreatif siswa menurut Treffinger (Vendiktama, 2016)

No	Aspek	Indikator berpikir kreatif
1.	Kelancaran (<i>fluency</i>)	Kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide dan gagasan dengan lancar, metode penyelesaian, masukan, pendapat, pertanyaan, alternatif solusi dalam waktu singkat
2.	Keluwesannya (<i>flexibility</i>)	Kemampuan memberikan jawaban dan pertanyaan ide yang muncul dari perkataan orang dengan variasi yang berbeda dari sudut yang berbeda.
3	Keaslian (<i>originality</i>)	Kemampuan untuk memecahkan masalah yang belum pernah terpikirkan oleh orang lain sebelumnya dan mengekspresikan ide-ide baru dalam berbagai kombinasi unik.
4.	Kerincian (<i>elaboration</i>)	Kemampuan untuk mengembangkan, menjelaskan, atau menyempurnakan ide-ide yang terlihat menarik nantinya.
5.	Berpikir metafora	Kemampuan untuk membandingkan teori dan mencapai kesimpulan baru.

2.2.4 Pembelajaran Tematik

Belajar pada hakikatnya adalah suatu kegiatan belajar dimana siswa mengetahui apa yang belum pernah diketahuinya sebelumnya. Proses belajar siswa harus bermakna bagi siswa itu sendiri. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah dasar adalah pendekatan tematik. Menurut Kunandar (2011: 340), pembelajaran tematik adalah pembelajaran campuran yang menggunakan topik sebagai bahan ajar untuk beberapa mata pelajaran sekaligus dalam kelas tatap muka. Ini berarti memberikan siswa pengalaman yang bermakna dengan menggunakan pembelajaran tematik. Selain itu, menurut Rusman (2017: 357), pembelajaran tematik merupakan pendekatan *blended learning*. Ini adalah sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik individu maupun kelompok, untuk mengeksplorasi konsep dan prinsip ilmiah secara holistik,

bermakna, dan otentik. Jelajahi dan temukan secara aktif. Artinya, penggunaan pendekatan tematik dalam pembelajaran menciptakan lingkungan belajar yang nyaman karena pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Sehingga pembelajaran yang dialami siswa akan menjadi pengalaman yang bermakna bagi siswa itu sendiri .

Sutirjo (2004:6) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah upaya penggunaan tema untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap belajar dengan berpikir kreatif. Artinya pembelajaran tematik dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan dan meningkatkan mutu pendidikan, khususnya untuk melengkapi mata pelajaran yang padat. Majid (2014:87) menambahkan pembelajaran tematik, perpaduan konsep dari beberapa disiplin ilmu yang berbeda, dengan harapan anak akan belajar lebih baik dan lebih bermakna. Artinya pembelajaran tematik dilakukan dengan tujuan menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna. Senada dengan Suryosubroto (2009:133), gambaran pembelajaran mata pelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran ke dalam satu mata pelajaran atau topik tertentu. Artinya, pembelajaran tematik ini mendorong dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, pembelajaran campuran adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran menggunakan tema yang bertujuan untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran, dan memberikan pembelajaran yang bermakna kepada siswa.

Unifa, (2014:16) tujuan pembelajaran tematik adalah:

1. Pelajari pengetahuan dan kembangkan keterampilan konten pembelajaran yang berbeda pada topik yang sama
2. Kembangkan keterampilan bahasa yang lebih baik
3. Untuk lebih memahami materi pembelajaran
4. Mereka lebih semangat belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi kehidupan nyata.
5. Merasa lebih tentang nilai dan pentingnya belajar
6. Guru dapat menghemat jam.

Singkatnya, pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa memahami materi dan mengembangkan keterampilan siswa yang berbeda pada topik tertentu.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014:16) menyatakan bahwa pembelajaran mata pelajaran dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran terapan, yang diharapkan juga dapat dicapai oleh siswa:

1. Sangat mudah untuk fokus pada topik atau sumber daya tertentu. Pelajari pengetahuan tentang topik yang sama dan dapatkan berbagai keterampilan khusus. Memahami bahan ajar lebih dalam dan efektif. Kembangkan keterampilan bahasa yang lebih baik dengan menghubungkan berbagai pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
2. Mereka belajar lebih bersemangat karena mereka dapat berkomunikasi dalam kehidupan nyata sambil bercerita, bertanya, menulis, dan belajar

mata pelajaran lain. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas

3. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus ataupun diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih atau pengayaan.
4. Budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi

Hal ini dikarenakan materi yang dicari realistis dan bermakna, serta familiar bagi anak, sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mendalami konsep materi yang berkaitan dengan mata pelajaran, meningkatkan semangat.

Trianto (2011:158) menyatakan bahwa pembelajaran mata pelajaran memiliki implikasi penting bagi kegiatan belajar mengajar. Alasan utama untuk tema pembelajaran adalah:

1. Dunia siswa adalah dunia nyata
2. Proses siswa untuk memahami peristiwa lebih terorganisir
3. Pembelajaran akan lebih bermakna
4. Memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan potensi mereka.
5. Untuk memperkuat keterampilan yang diperoleh.

Ini berarti bahwa tujuan pembelajaran tematik memiliki implikasi penting bagi kegiatan pendidikan dan pembelajaran karena membuat pemahaman siswa tentang peristiwa tersebut lebih terorganisir dan efisien dalam pembelajaran.

Prastowo (2019:181) menyatakan bahwa model pembelajaran tematik memiliki beberapa tujuan, salah satunya perlu berpusat pada siswa agar materi mudah dipelajari meningkat. Tujuan pembelajaran tematik adalah:

1. Memudahkan siswa untuk memahami hubungan yang bermakna antara mata pelajaran dan kehidupan sehari-hari.
2. Meningkatkan moral dan perilaku siswa
3. Mengembangkan keterampilan siswa melalui proses pembelajaran.

Ini berarti bahwa siswa sekolah dasar membawa kualitas yang menyenangkan. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran tematik ini dapat memadukan berbagai disiplin ilmu yang mencerminkan dunia nyata.

Sutrijo dan Mamik (2009:133) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap terhadap pembelajaran dan melatih siswa untuk berpikir kreatif. Artinya, tujuan dari tema tersebut adalah untuk mengembangkan aspek kognitif, psikomotorik dan emosional siswa secara utuh dengan melibatkan kemampuan berpikir siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan para ahli di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran mata pelajaran bertujuan untuk membantu siswa memahami materi dan mengembangkan berbagai keterampilan mereka pada topik tertentu.

2.2.5 Pembelajaran Tematik Dengan Media Kotak Eksplorasi

Media Kotak Eksplorasi Lingkungan ensiklopedia ini disajikan dalam Pembelajaran Tematik Kelas III dengan membahas Subtopik 1 “Karakteristik Hayati” pada Topik 1. Ada beberapa mata pelajaran yang

terdiri dari bahasa Indonesia, matematika dan SBDP. Pemilihan materi tersebut berpedoman pada Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Kurikulum, RPP, dan Buku Tematik Kelas III Semester 1.

Tabel 2.2
Kompetensi inti kelas III

Kompetensi Inti kelas III
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam Bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berahlak mulia.

Sumber:

Kementrian pendidikan dan kebudayaan (2019: Vii)

Tabel 2.3
Kompetensi Dasar Tema 1 Subtema 1 “Ciri-Ciri Mahluk Hidup”

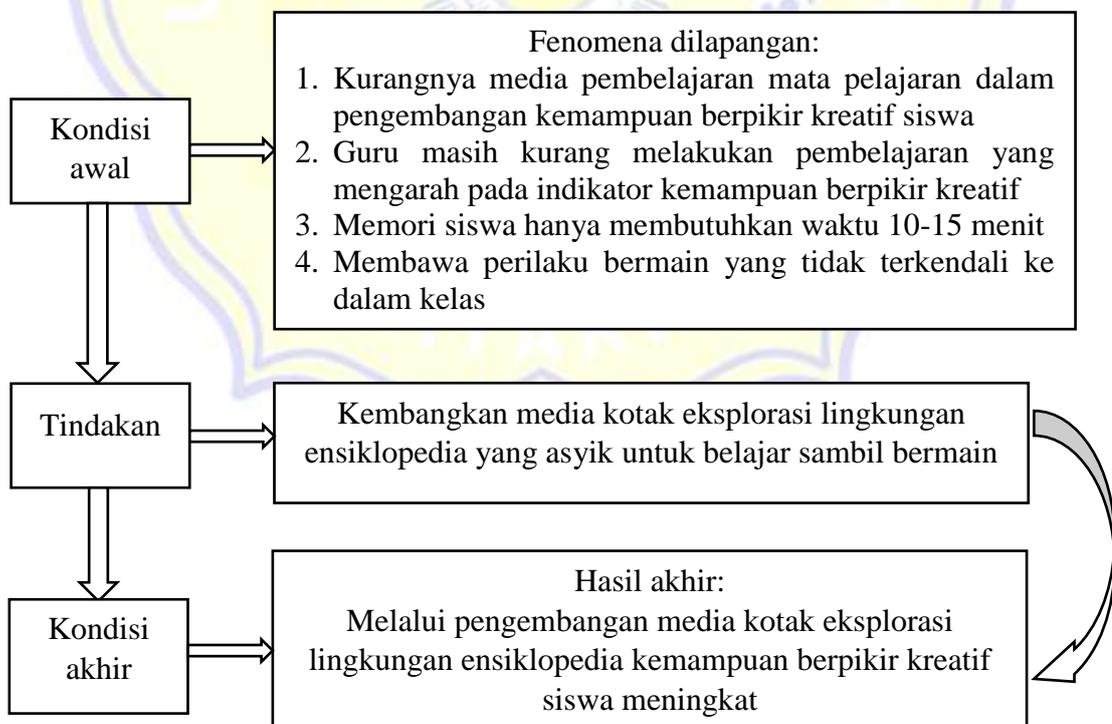
Kompetensi Dasar Tema 1 Subtema 1 “Ciri-Ciri Mahluk Hidup”
BAHASA INDONESIA
1.4 Mencermati kosa kata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan, dan tempat hidup), pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis visual, dan atau eksplorasi lingkungan.
4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri kebutuhan (makanan dan tempat hidup) pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosa kata baku.
MATEMATIKA
3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.
4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.
SBDP
3.1 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu
4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.

Sumber:

Kementrian pendidikan dan kebudayaan (2019:1)

2.3 Kerangka Berpikir

Alur kerangka berpikir dalam pengembangan Ensiklopedia/Perangkat Eksplorasi Lingkungan menjelaskan bahwa pengembangan ini diawali dengan pertimbangan keadaan awal siswa yang mengalami kesulitan berkonsentrasi. Artinya, saat Anda belajar, ingatan Anda hanya bertahan 10 hingga 15 menit. Siswa dapat terlibat dalam kegiatan yang tidak berhubungan dengan kegiatan belajar. B. Mereka mengganggu teman, berbicara, dan membawa perilaku bermain yang tidak terkendali ke dalam kelas. Media pembelajaran tematik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa juga masih kurang karena kondisi sekolah. Melalui pengembangan Kotak Ensiklopedia Eksplorasi Lingkungan, Siswa telah meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

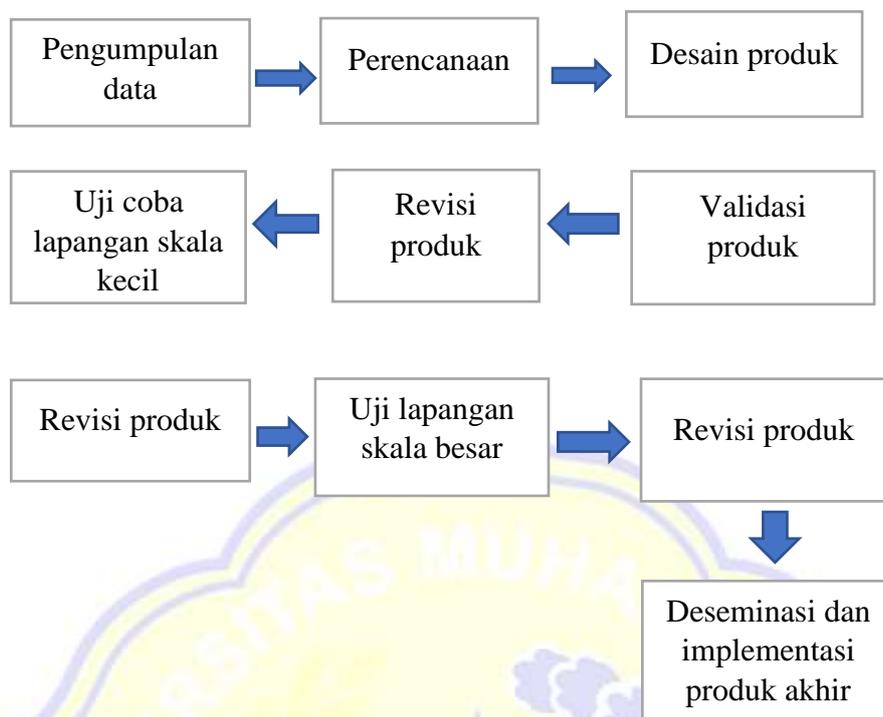
METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiono (2015: 407), metode R&D, atau R&D dalam bahasa Inggris, adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Di sisi lain, menurut Borg dan Gall (Setyiosari, 2010: 194), penelitian pengembangan adalah proses mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Metode pengumpulan data untuk survei ini adalah kuesioner dan dokumentasi. Survei dibuat dan dijawab oleh responden terkait pembelajaran untuk mengumpulkan data kelayakan media pembelajaran, yang dijawab oleh responden terkait pembelajaran, termasuk ahli media, guru, dan siswa sebagai pengguna.

Dalam penelitian ini, model pengembangan mengacu pada metode Brog & Galls. Model prosedural yang dikembangkan oleh Brog & Gall (Sari, 2015:83) terdiri dari 10 langkah yang ditunjukkan pada Gambar 3.1:



Gambar 3.1 Model Pengembangan Diagram Menurut Borg And Gall

3.2 Prosedur Pengembangan

Dalam mengembangkan perangkat eksplorasi lingkungan ensiklopedia, langkah peneliti hanya mencapai tahap kesepuluh dari model pengembangan Borg dan Gel. Langkah-langkah yang dilakukan selama proses pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data Melalui Survei

Potensi pengembangan media kotak eksplorasi lingkungan ensiklopedis ini ditentukan dengan menguji tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa kelas SDN1 dan SDN3. Setelah itu dilakukan observasi dan wawancara. Masalah yang saya terima adalah kurangnya media pembelajaran tematik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Guru cukup membantu dengan buku pelajaran dan buku siswa tanpa berbagai media pembelajaran. Guru jarang mengarahkan

siswa untuk berpikir kreatif, konsentrasi dan memori. Dibutuhkan 10-15 menit. Siswa dapat terlibat dalam kegiatan yang tidak berhubungan dengan kegiatan belajar. B. Mengganggu teman dan menunjukkan perilaku tidak terkendali di kelas akibat permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media Ensiklopedia Kotak Eksplorasi Lingkungan. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

2. Perencanaan

Setelah mengumpulkan data melalui survei lapangan dengan melakukan wawancara dengan guru SDN1 dan SDN3 Kore dan siswa kelas III di Desa Kore, Nusa Tenggara Barat, Nusa Tenggara Barat, peneliti membuat observasi dan wawancara berikut dengan data: Informasi yang dikumpulkan. Informasi tentang isu-isu tersebut dapat digunakan sebagai pedoman untuk menentukan desain produk dan tahap pengembangan.

3. Desain Produk

Pada tahap desain produk, peneliti mendesain produk untuk media box di Ensiklopedia Eksplorasi Lingkungan. Saat mengembangkan format asli produk, peneliti menggunakan aplikasi Microsoft Office Word terlebih dahulu membuat desain produk untuk memudahkan para pembuat furnitur dalam membuat produk. Media Kotak Ensiklopedia Eksplorasi Lingkungan dan media yang dibuat untuk menunjukkan terlebih dahulu seperti apa Media Kotak Eksplorasi Lingkungan Ensiklopedia yang dikembangkan.

4. Validasi Produk

Media kotak eksplorasi lingkungan yang dirancang adalah langkah selanjutnya dalam memverifikasi produk. Dalam hal ini, verifikasi membutuhkan peran ahli. Pada tahap ini, rancang bangun Produk Media Kotak Ensiklopedia Eksplorasi Lingkungan terdiri dari tiga ahli materi yaitu satu orang pengajar PGSD di Fakultas Pendidikan dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Yamataram, dan dua orang SDN1 dan 3Colle yang divalidasi oleh wali kelas. Sedangkan verifikator ahli media adalah satu orang instruktur keguruan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram, dan dua orang guru kelas masing-masing koleksi SDN 1 dan 3. Pada tahap ini ahli menerima perangkat angket evaluasi produk, dan ahli memberikan nilai dan masukan terhadap perancangan produk Media Kotak Survei Lingkungan Ensiklopedia.

5. Revisi Produk

Ensiklopedia Media Kotak Eksplorasi Lingkungan yang telah divalidasi dan mendapat masukan dari ahli materi dan media. Langkah selanjutnya adalah menyempurnakan produk dasar yang diproduksi berdasarkan hasil verifikasi produk. Perbaikan dilakukan dengan mempertimbangkan pendapat ahli materi dan media. Media kotak eksplorasi lingkungan ensiklopedia yang dihasilkan ini dimaksudkan agar sesuai untuk digunakan pada saat pembelajaran.

6. Uji Coba Produk Skala Kecil

Setelah memperbarui Media Kotak Ensiklopedia Eksplorasi Lingkungan, langkah selanjutnya adalah pengujian produk skala kecil. Tujuan dari tahap uji coba lapangan adalah untuk mengetahui kegunaan Media Kotak Survei Lingkungan Ensiklopedia yang dilakukan pada siswa kelas III SDN 1 Kore dalam jumlah terbatas. Tujuh siswa dari masing-masing sekolah diminta untuk uji coba lapangan pertama dari Media Kotak Survei Lingkungan Ensiklopedia. Siswa menerima Media Kotak Survei Lingkungan Ensiklopedia, kemudian siswa menilai angket yang diberikan mengenai Media Kotak Survei Lingkungan Ensiklopedia.

7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan untuk menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil angket respon siswa di SDN 1 Kore dan SDN 3 Kore. Tujuannya adalah untuk memperbaiki cacat produk.

8. Uji Coba Produk Skala Besar

Setelah media kotak eksplorasi lingkungan ensiklopedia diperbaiki, media kotak eksplorasi lingkungan ensiklopedia dapat diuji pada produk besar kelas 3 SDN 3 Kore. Tahap uji coba lapangan ini membekali seluruh siswa di Kelas III berjumlah 20 siswa, siswa menjawab angket, soal pre dan post tes untuk mengetahui tingkat kreativitas pada Media Kotak Survei Lingkungan Ensiklopedia. kepraktisan dan efektivitas. Keterampilan berpikir siswa terkait materi yang diajarkan dengan

menggunakan Media Ensiklopedia Kotak Eksplorasi Lingkungan. Produk media yang kami kembangkan dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

9. Revisi Produk Akhir

Setelah melakukan uji penggunaan dan mendapat tanggapan dari responden, lakukan revisi produk atau media untuk menyempurnakan produk. Penyempurnaan atau revisi ini akan dilakukan jika terdapat cacat atau kelemahan pada media box eksplorasi leksikon lingkungan yang dikembangkan terjadi pada uji lapangan operasional. Peningkatan ini adalah tahap akhir dari penelitian evolusioner ini.

10. Deseminasi Dan Implementasi Produk Akhir

Ensiklopedia Produk Media Kotak Eksplorasi Lingkungan divalidasi untuk pengujian skala kecil dan besar serta revisi produk akhir. Tahap selanjutnya adalah diseminasi produk media kotak eksplorasi lingkungan ensiklopedia yang digunakan peneliti melalui pembuatan video (proses, proses, produk) yang relevan. Kotak Media Ensiklopedia Kajian Lingkungan Hidup Topik Pembelajaran Tematik 1 Subtema 1 Ciri-ciri Hayati Kelompok atau Perorangan untuk Menerima Informasi dan Mengembangkan Produk Ensiklopedia Media Kotak Kajian Lingkungan. Pada tahap ini sekolah SDN1 dan SDN3 digunakan peneliti untuk mengembangkan media kotak eksplorasi lingkungan ensiklopedia untuk digunakan sebagai bahan ajar atau untuk mengembangkan media kotak eksplorasi lingkungan ensiklopedia dengan materi lain yang diajukan ke.

3.3 Uji Coba Produk

Pengujian produk digunakan untuk memperoleh data yang digunakan sebagai acuan revisi untuk mencapai validitas, kegunaan, dan efektivitas. Dalam percobaan ini diharapkan dapat mengembangkan produk media yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya.

3.4 Subjek Uji Coba

1. Uji Coba Produk Skala Kecil

Subjek uji produk kecil dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 1 Kore. Letaknya di Nusa Tenggara Barat. Uji coba pertama produk ini dimaksudkan untuk menggunakan angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan media kotak ekspor lingkungan ensiklopedia. Tujuh siswa Kelas III mengikuti uji coba pertama produk ini. Dalam uji lapangan, kelas 3 dipilih dengan sampel acak sederhana. Random sampling adalah pengambilan sampel secara acak dari suatu populasi, terlepas dari kelompok populasi yang ada.

2. Uji Coba Produk Skala Besar

Uji produk besar penelitian ini dilakukan oleh siswa Kelas III di salah satu Sekolah Dasar di Nusa Tenggara Barat. Sekolah dasar yang dimaksud adalah SDN3 Kore. Tujuan dari uji lapangan produk ini adalah menggunakan teknik pre-test dan post-test untuk mengetahui keefektifan media Encyclopedia Environment Exploration Box. Uji coba lapangan

produk di SDN 1 Kore dan SDN 3 Kore melibatkan total 20 siswa, semuanya kelas tiga.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang suatu variabel atau subjek yang diteliti. Menurut Arikunto (2013:162) peralatan penelitian mendefinisikan alat atau perlengkapan yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data guna mempermudah pekerjaannya dan meningkatkan hasil. Sematisasi dalam arti sistem yang lengkap membuat pekerjaan Anda lebih mudah. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi tiga jenis yang masing-masing digunakan untuk memenuhi kriteria validitas, utilitas, dan efektivitas.

1. Lembar angket validasi

Verifikasi yang dilakukan terdiri dari dua tahap yaitu kuesioner untuk verifikasi oleh ahli media dan kuesioner untuk verifikasi oleh ahli materi:

a. Lembar angket validasi ahli media

Angket validasi ahli media dimaksudkan untuk mengetahui kecukupan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran dan kesesuaian penggunaan media. Ahli Media adalah pengajar dan pengajar SDN 1 Kore dan SDN 3 Kore, dan dengan memberikan tanda centang (√) pada indikator yang sesuai dengan skor yang diberikan, maka Encyclopedia Environmental Survey Box media rating dalam memberikan media rating. Kontribusi dari pakar media berupa

komentar, kritik dan saran menjadi pertimbangan dalam merevisi dan menyempurnakan produk media yang kami kembangkan. Kisi-kisi kuesioner evaluasi ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi- kisi Instrument angket Penilaian Ahli Media

No	Variabel	Indikator	Kriteria				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan	1. Kreativitas pembelajaran media					
		2. Kesesuaian penggunaan media					
		3. Kejelasan media dengan tujuan pembelajaran					
		4. Kemenarikan gambar sesuai dengan KD dan indikator					
2.	Bentuk	5. Pemilihan bahan pembuatan media					
		6. Ketahanan media pembelajaran.					
3.	Bahan	7. Media bersifat aman dan mudah digunakan					
		8. Media praktis dan memungkinkan dibawa kemana-mana					
		9. Kemudahan penggunaan media					
		10. Keterlibatan siswa dalam penggunaan media.					

(Adaptasi Sasmita 2018)

b. Lembar angket validasi ahli materi

Angket Verifikasi Materi dimaksudkan untuk mengetahui validitas pembelajaran, LKS, dan soal tes yang sesuai dengan indikator. Ahli Materi adalah pengajar dan pengajar SDN 1 Kore dan SDN 3 Kore yang memberikan penilaian terhadap materi yang terdapat dalam Kotak Survei Lingkungan Ensiklopedia dengan memberikan tanda centang (√) pada indikator yang sesuai dengan peningkatan skor yang diberikan. Kisi-kisi angket evaluasi oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrument Penilaian Ahli Materi

No	Variabel	Indikator	Kriteria				
			1	2	3	4	5
1.	Isi materi	Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa.					
		Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku					
2.	Pembelajaran	Media yang dibuat dapat dipahami oleh siswa					
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami					

(Adaptasi Sasmita 2018)

2. Lembar angket Respon siswa

Kuesioner Siswa bertujuan untuk mengetahui kepraktisan Media Kotak Eksplorasi Lingkungan. Ensiklopedia ini bertujuan untuk membantu siswa berpikir kreatif dalam pembelajaran mata pelajaran. Kuesioner Respon Siswa diisi oleh siswa SDN 1 Kore dan SDN 3 Kore dengan memberikan tanda centang (✓) sesuai indeks berdasarkan skor yang diberikan. Kisi-kisi survei siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen angket respon siswa

No	Variable	Indikator	Kriteria				
			1	2	3	4	5
1.	Antusias menggunakan media	1. Memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar siswa					
		2. Senang menggunakan media kotak eksplorasi lingkungan ensiklopedia.					
2.	Manfaat penggunaan media	3. Memudahkan siswa dalam pembelajaran					
		4. Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami ciri-ciri makhluk hidup.					

3.	Pengoprasian media	<p>5. Mudah dalam mengoprasikan media.</p> <p>6. Pembelajaran dengan menggunakan media kotak eksplorasi lingkungan lebih menyenangkan dibandingkan hanya dengan metode ceramah saja.</p> <p>7. Saya lebih bisa mengikuti pembelajaran dengan baik tentang apa yang dijelaskan guru bila menggunakan media kotak eksplorasi lingkungan dibandingkan dengan ceramah saja.</p> <p>8. Saya merasa cepat bosan apabila mengikuti pembelajaran yang hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa ada interaksi secara langsung</p> <p>9. Pembelajaran dengan metode konvensional (ceramah) membuat saya cepat bosan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman dibanding memperhatikan materi yang disampaikan</p> <p>10. Saya lebih menyukai proses belajar mengajar yang interaktif (diskusi, penggunaan media pembelajaran, dll)</p> <p>11. Saya kurang bisa menangkap dengan jelas materi yang disampaikan hanya dengan menggunakan metode ceramah saja tanpa ada</p>					
----	--------------------	--	--	--	--	--	--

		<p>contoh-contoh media pembelajaran</p> <p>12. Saya merasa senang ketika belajar pembelajaran tematik jika menggunakan media pembelajaran</p> <p>13. Saya merasa kesulitan memahami materi pembelajaran tematik jika tidak menggunakan media pembelajaran</p> <p>14. Bentuk media pembelajaran media kotak eksplorasi lingkungan ensiklopedia mudah saya pahami</p> <p>15. Saya sangat bersemangat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kotak eksplorasi lingkungan ensiklopedia</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--

3. Tes pencapaian pemahaman pembelajaran tematik

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan prestasi atau pembelajaran. Siswa diuji secara individual untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatifnya. Topik 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Organisme” Subtopik 1 Pembelajaran Tematik “Karakteristik Organisme” melalui Ensiklopedia Mediabox Eksplorasi Lingkungan. Tes berjalan berupa soal pembelajaran tematik yang terdiri dari total 25 soal. Untuk mengukur indeks soal, penelitian ini menggunakan klasifikasi Bloom dengan menggunakan taraf C1, C2, dan C3.

Perkembangan kognitif merupakan aspek terpenting dalam berpikir kreatif siswa yang berkaitan dengan proses pendidikan. Ranah kognitif adalah domain yang berkaitan dengan tujuan dan hasil siswa dalam pembelajaran terhadap keterampilan berpikir kreatif dan dikenal sebagai domain kognitif taksonomi Bloom: Memori (C1) Pemahaman, (C2) Aplikasi, (C3) Analisis, (C4) Evaluasi, (C5), Ciptaan (C6) (Gunawan & Paulupi, 2017). Pemahaman tingkat kognitif berlaku untuk memahami konsep, memberikan contoh, menyajikan konsep, dan menghubungkan konsep yang berbeda dengan konsep yang berbeda. Pengembangan ranah kognitif sangat penting untuk dapat mengetahui seseorang dalam kemajuan berpikir dan mengevaluasi dirinya dan lingkungannya.

Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen soal pretest dan posttest kemampuan berpikir siswa

Muatan pembelajaran	Kompetensi dasar	Indikator	Hasil Belajar			Aspek kemampuan berpikir kreatif	Jumlah Soal
			C1	C2	C3		
Bahasa Indonesia	3.4 mencermati kosa kata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan, dan tempat hidup), pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang ada dilingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis visual, dan atau eksplorasi	3.4.1 mengidentifikasi kosa kata tentang ciri-ciri makhluk hidup	1,2	3,4	5,6	Kelancaran (fluency)	10 soal

	lingkungan.						
	4.4 menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri kebutuhan (makanan dan tempat hidup) pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang ada dilingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosa kata baku.	4.4.1 membuat kalimat menggunakan kosa kata tentang ciri makhluk hidup berdasarkan.	7	8,9	10	Kerincian (elaboration)	
Matematika	3.1 menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	3.1.1 membaca nama bilangan ribuan	11	12	13	Keluwesan (flexibility)	10 soal
	4.1 menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	3.1.2 menulis lambang bilangan ribuan	14	15	16	Keaslian (originality)	
		3.1.3 mengurutkan bilangan ribuan.	17	18	19	Keaslian (originality)	
SBDP	3.1 mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu	3.2.1 mengidentifikasi pola irama lagu sederhana dengan tanda Panjang pendek	21, 22	23, 24	25, 26		10 soal
	4.2 menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu	4.2.1 memeragakan pola irama dalam kegiatan bernyanyi	27	28, 29	30	Berfikir metafora	

3.6 Metode Analisa Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media pembelajaran. Ini dijelaskan secara kualitatif untuk perbaikan produk yang dikembangkan nanti. Data kuantitatif berupa nilai evaluasi ahli akan diisi oleh ahli materi untuk guru Kelas III dalam bentuk angket.

1. Analisis lembar validasi

Ensiklopedia Kotak Penelitian Lingkungan Mengukur validitas desain media berdasarkan tampilan dan kelengkapan media, dan mengukur validitas bahan pengembangan media Kotak Penelitian Lingkungan berdasarkan Keterampilan Dasar (KD) dan indikator. Hasil angket validasi ahli menggunakan skala likert, variabel diukur dan diubah menjadi indikator variabel. Skor yang dimuat adalah 1 hingga 5. Menunjukkan skor yang dianalisis oleh peneliti. Menurut Sugiono (sasmita 2018), persentase validasi ahli dihitung dengan rata-rata setiap komponen menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validasi

$\sum x$ = jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor ideal

Tabel 3.5 Kualifikasi tingkat pencapaian

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1.	$0% < P \leq 20%$	Tidak valid
2.	$20% < P \leq 40%$	Kurang valid
3.	$40% < P \leq 60%$	Cukup valid
4.	$60% < P \leq 80%$	Valid
5.	$80% < P \leq 100%$	Sangat valid

2. Analisis data respon siswa

Kuesioner yang dibagikan kepada siswa dibagikan kepada siswa yang menerima data praktis untuk menilai kesesuaian produk media pembelajaran yang digunakan. Penilaian dapat dilakukan dalam bentuk respon siswa pada hasil survei siswa setelah menggunakan Media Kotak Eksplorasi Lingkungan. Saat menganalisis data dari tanggapan siswa, peneliti menggunakan skala Guttman. Skala Guttman memiliki dua jawaban/interval yang berbeda dengan nilai yang berbeda. Dalam penilaian ini dan dalam pengembangan Media Kotak Eksplorasi Lingkungan Ensiklopedia untuk kelas 3, peneliti menggunakan formulir checklist (✓) dengan jawaban tertinggi 1 dan jawaban terendah 0:

Presentase setiap komponen yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase skor

$\sum x$ = jumlah nilai jawaban responden suatu item

$\sum x_i$ = jumlah skor ideal

Mirip dengan Kuesioner Validasi Ahli dan Analisis Kuesioner Siswa, lima kategori skala digunakan untuk tingkat pencapaian dan kelayakan respons siswa. Berikut penjelasan dari kelima kategori tersebut:

Tabel 3.6 Tingkat pencapaian dan kualifikasi respon siswa

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1.	$0% < P \leq 20%$	Tidak praktis
2.	$20% < P \leq 40%$	Kurang praktis
3.	$40% < P \leq 60%$	Cukup praktis
4.	$60% < P \leq 80%$	Praktis
5.	$80% < P \leq 100%$	Sangat praktis

3. Analisa keefektifan

Peneliti dapat menggunakan Media Kotak Survei Lingkungan Ensiklopedia yang dihasilkan sebagai alat ukur ketika menggunakan Media Kotak Survei Lingkungan Ensiklopedia untuk mengetahui kemajuannya. Setelah menggunakan media kotak untuk mengukur keefektifan keterampilan berpikir kreatif, kami bertanya kepada siswa. Perkembangan siswa dalam kemampuan membedakan antara pertumbuhan dan perkembangan suatu organisme. Skala likret yang digunakan memiliki skor 1-5. Menurut Sugiyono (2015:137), rata-rata tingkat validasi untuk setiap ahli komponen dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Perolehan presentase validator

$\sum x$ = jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

$\sum x_i$ = jumlah skor ideal

Tabel 3.7 Kualifikasi tingkat pencapaian

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1.	$0% < P \leq 20%$	Tidak valid
2.	$20% < P \leq 40%$	Kurang valid
3.	$40% < P \leq 60%$	Cukup valid
4.	$60% < P \leq 80%$	Valid
5.	$80% < P \leq 100%$	Sangat valid

