

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA TEMA 4 SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR

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



Oleh:

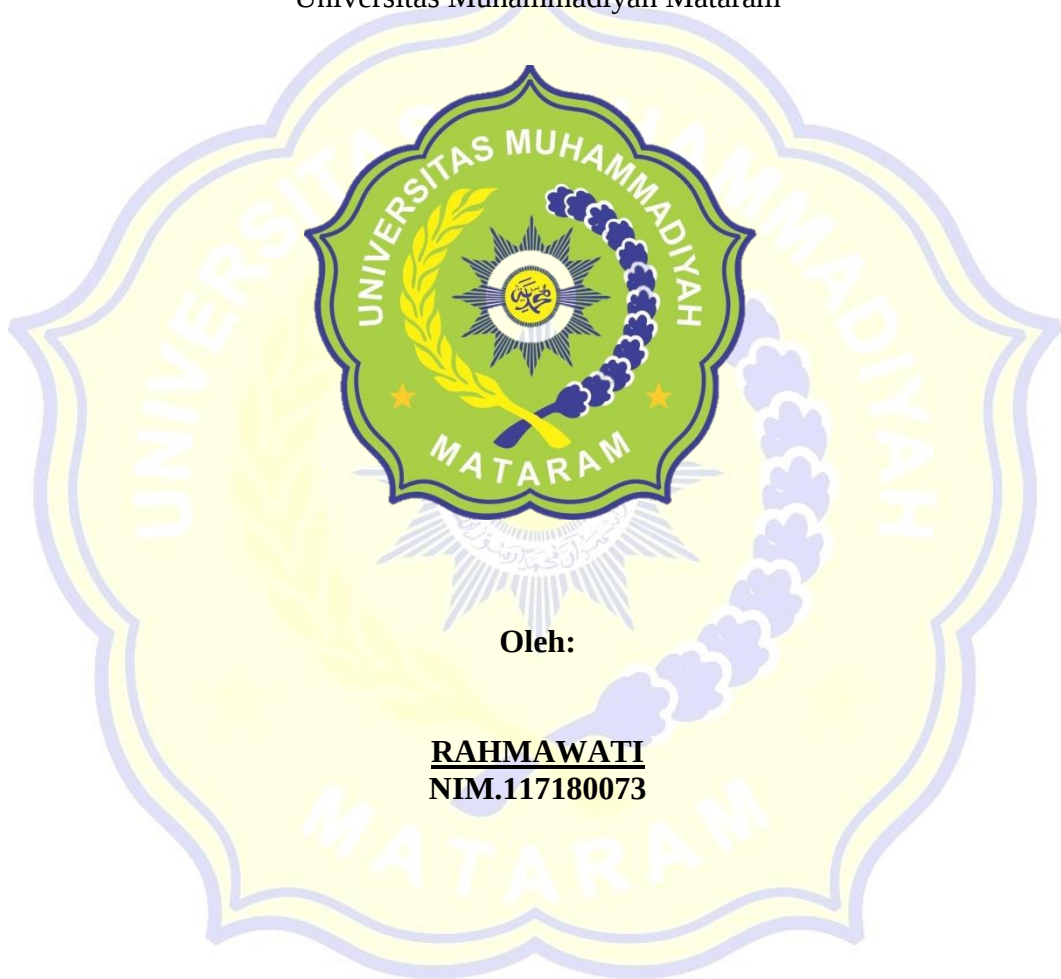
RAHMAWATI
NIM.117180073

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

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA TEMA 4 SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR

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



Oleh:

RAHMAWATI
NIM.117180073

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

HALAMAN PERSETUJUAN

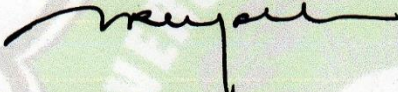
SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA TEMA
4 SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah Memenuhi Syarat dan Disetujui
Tanggal, 5 Januari 2021

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd
NIDN.00100885817


Sintayana Muhardini, M. Pd
NIDN.0810018901

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
KETUA PROGRAM STUDI**


Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

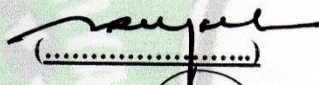
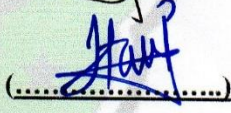
SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA TEMA 4 SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR

Skripsi atas nama Rahmawati telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

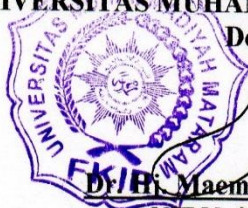
Tanggal, 8 Januari 2021

Dosen Penguji

1. **Dr. H. Arsvad Abd. Gani, M.Pd** (Ketua) 
NIDN. 00100885817
2. **Dr. Muhammad. Nizaar, M.Pd.Si** (Anggota I) 
NIDN. 0821078501
3. **Dr. Intan Dwi Hatuti, M.Pd** (Anggota II) 
NIDN. 0823078802

Mengesahkan:

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



Dekan

Dr. H. Maemurrah, S.Pd, MH
NIDN. 0802056801

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Rahmawati

Nim : 117180073

Alamat : Gomong Lama

Memang benar Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan” Kelas IV Sekolah Dasar adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat 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 dalam daftar pustaka.

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

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

Mataram, 15 Maret 2021

Yang membuat pernyataan,



Rahmawati
NIM 117180073



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

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

Nama : RAHMAWATI
NIM : 117180073
Tempat/Tgl Lahir : SAKURU, 01 AGUSTUS 1999
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085 338 867 624 / rahmasakuru607@gmail.com
Judul Penelitian : -

PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS BOKH UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA TEMA 4 SUBTEMA I KELAS IV
SEKOLAH DASAR

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 58%, 57%, 51%, 49%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

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

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 09 Maret 2021

Penulis

METERAI
TEMPEL
23A9CAHF911964401
6000
ENAM RIBU RUPIAH
RAHMAWATI
NIM 117180073

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT

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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

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

Nama : RAHMAWATI
NIM : 117180073
Tempat/Tgl Lahir : SAKURU, 01 AGUSTUS 1999
Program Studi : PESD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085 338 867 624 /rahmasakuru607@gmail.com
Jenis Penelitian : ☒ Skripsi ☐ KTI ☐

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 FUN THINKERS BOOK UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA TEMA 4 SUBTEMA 1 KELAS IV
SEKOLAH DASAR

Segala tuntutan hukum yang timbul atas 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.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 09 Maret 2021

Penulis



RAHMAWATI
NIM. 117180073

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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

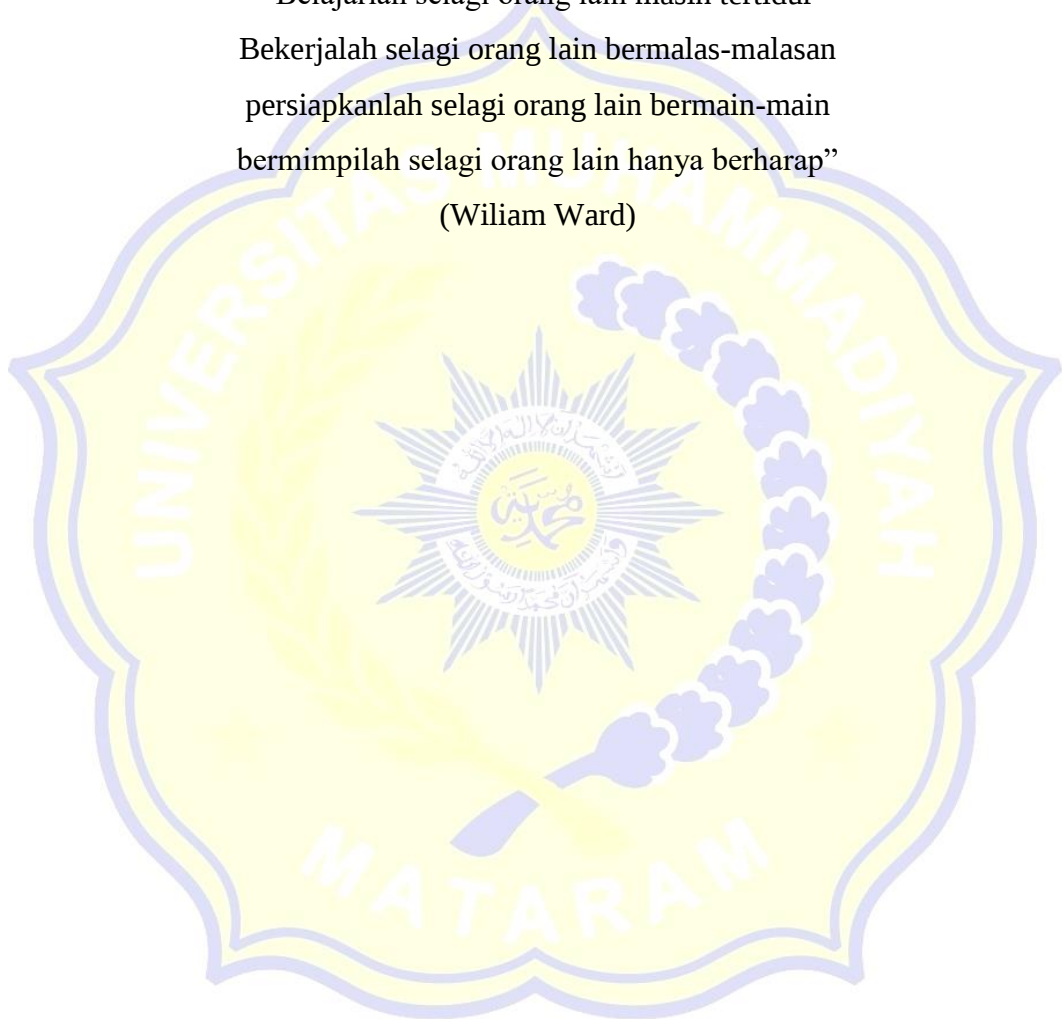
MOTTO

“Libatkanlah Allah dalam setiap aktivitasmu, maka Allah akan mempermudah segala urusanmu”

(Ustad. Adi Hidayat)

“Belajarlah selagi orang lain masih tertidur
Bekerjalah selagi orang lain bermalas-malasan
persiapkanlah selagi orang lain bermain-main
bermimpilah selagi orang lain hanya berharap”

(Wiliam Ward)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbilalamin atas segala nikmat, taufik serta karunia yang Allah Subhanahu wa Ta'ala berikan, sholawat serta salam selalu saya ucapkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi wasallam, semoga kita semua termasuk umat yang mendapatkan syafa'at darinya, Aamiin.

Suatu karya sederhana yang bisa saya persembahkan untuk orang-orang tercinta yang telah selalu bersedia memberikan dukungan dan motivasi sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir saya sebagai seorang mahasiswa Sarjana Strata Satu (S1).

1. Kepada Kedua orang tua saya Ayahanda Saihun dan Ibunda Sumarni yang selalu mendoakan, menyayangi, memotivasi dan mendukung setiap langkah saya, yang tidak pernah lelah berjuang dalam membiayai hidup dan pendidikan saya.
2. Teruntuk saudara saya tercinta Kakak Nuraini dan kedua adik saya Santri dan Zihadun yang selalu menjadi inspirasi dan penyemangat saya untuk tetap terus belajar dan berjuang dalam meraih cita-cita.
3. Teruntuk sahabatku Mariyati, Jannatul Auliyah, Gunawansyah yang telah bersedia bersama sampai sekarang dan yang selalu pandai dalam membagi kebahagiaan setiap waktunya .
4. Kepada seluruh teman-teman PGSD UMMAT Angkatan 2017 yang telah memberikan doa dan dukungan yang luar biasa, kalian adalah hadiah terindah yang Tuhan berikan untukku.
5. Almamater Kebanggaanku : Universitas Muhammadiyah Mataram.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan” Sekolah Dasar dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini mengkaji tentang media pembelajaran tematik yang dapat diacu oleh para guru sekolah Dsar dimanapun berada. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis seyongyanya mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd. Gani, M.Pd sebagai Rektor UMMAT. Sekaligus sebagai Pembimbing I
2. Ibu Dr. Hj. Maemunah, S.Pd, MH. Sebagai Dekan FKIP UMMAT
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. Sebagai Ketua Prodi PGSD
4. Ibu Sintayana Muhardini, M.Pd. Sebagai Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, 2 Februari 2020

Penulis,

Rahmawati
117180073

Rahmawati. 2021. **Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 “Jenis-Jenis Pekerjaan” Kelas IV Sekolah Dasar.** Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Dr. H. Arsyad Abd. Gani, M.Pd

Pembimbing 2 : Sintayana Muhardini, M.Pd

ABSTRAK

Media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan yaitu seperangkat buku dan bingkai peraga yang dikemas dalam bentuk pembelajaran tematik Tema 4 Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan” kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelian dan pengembangan (*Research and Development*) yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan media *Fun Thinkers Book*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di 2 Sekolah Dasar yaitu SDN Dapur dan SDN Mesoran.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Validitas, Kepraktisan dan keefektifan produk pengembangan media *Fun Thinkers Book*. Pengolahan data diambil dari validasi ahli materi, ahli media dan guru SDN Mesoran, angket respon siswa dan hasil *Pretest* dan *Posttest* dengan menggunakan *N-Gain Score*. Hasil analisi dari validasi ahli materi I 83%, ahli materi II 91%, ahli materi II 93%. dengan kategori Sangat Layak. Hasil analisis dari validasi ahli media I 94,5%, ahli materi II 93,1%, ahli materi II 95,2%. dengan kategori sanagat Valid. Untuk angket respon siswa SDN Dapur 95,5% dan angket respon SDN Mesoran 95% dengan kategori sangat Layak dan hasil rata-rata *Pretest* 42,54%, *Posttest* 87,33%, serta kemampuan berpikir kreatif siswa diukur dengan uji *N-Gain Score* dengan nilai peningkatan sebesar 0,49 berkriteria sedang. Dengan demikian pengembangan media *Fun Thinkers Book* efektif dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran tematik Tema 4 Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan” Kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media *Fun Thinkers Book*, Tematik, Kemampuan Berpikir Kreatif

Rahmawati. 2021. Development of Fun Thinkers Book Media to Improve Students' Creative Thinking Ability Theme 4 Sub-theme 1 "Jenis-Jenis Pekerjaan" Class IV Elementary School. Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Supervisor 1: Dr. H. Arsyad Abd. Gani, M.Pd

Supervisor 2: Sintayana Muhardini, M.Pd

ABSTRACT

The Fun Thinkers Book media developed is a set of books and display frames packaged in the form of thematic learning Theme 4 Sub-theme 1 "Jenis Jenis Pekerjaan" in grade IV Elementary School. This research uses the research and development method to produce products and test the feasibility of the Fun Thinkers Book media. This study uses the Borg and Gall development model. Based on the results of research conducted in 2 elementary schools, namely SDN Dapur and SDN Mesoran.

This study aimed to determine the validity, practicality, and effectiveness of the Fun Thinkers Book media development product. The data analysis was taken from the validation of material experts, media experts, and SDN Mesoran teachers, student response questionnaires, and pretest and posttest results using the N-Gain Score. The results of the analysis from the validation of material expert I was 83%, material expert II was 91%, material expert II was 93% with the Very Eligible category. The results of the analysis from the validation of the media expert I was 94.5%, material expert II 93.1%, material expert II 95.2% with the very valid category. For the questionnaire responses of SDN Dapur students for 95.5% and the responses from SDN Mesoran 95% with the very appropriate category and the average results of Pretest was 42.54%, Posttest 87.33%, and students' creative thinking abilities were measured by the N-Gain Score test with an increased value of 0.49 with moderate criteria. Therefore, the development of the Fun Thinkers Book media is effective in measuring students' creative thinking skills in thematic learning Theme 4 Sub-theme 1 "Types of Work" for Class IV Elementary Schools.

Keywords: Fun Thinkers Book Media, Thematic, Creative Thinking Ability



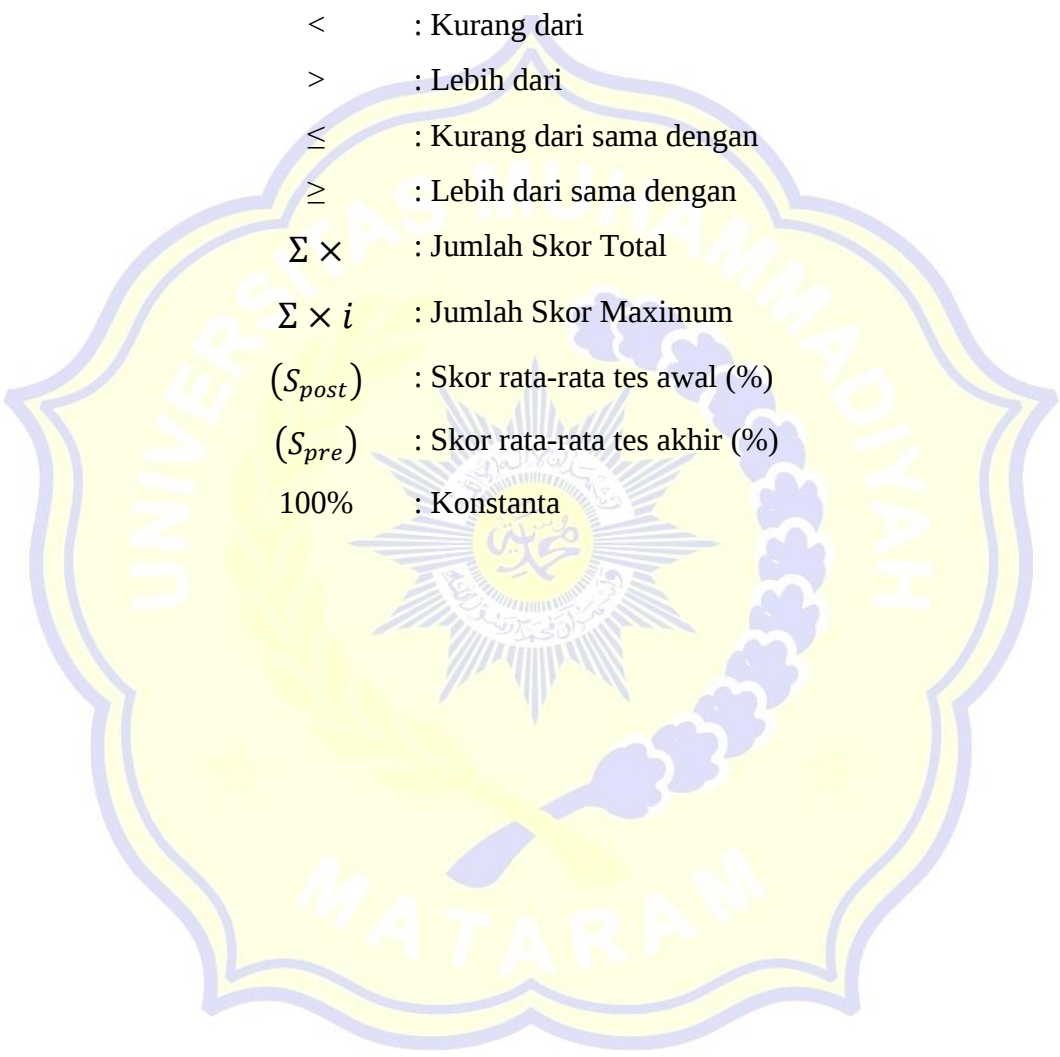
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS.....	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	x
ABSTRAC.....	xi
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR GAMBAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Pengembangan	3
1.4 Spesifikasi Produk	5
1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	7
1.5.1 Asumsi Pengembangan.....	7
1.5.2 Keterbatasan Pengembangan.....	7
1.6 Batasan Operasional	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Kajian yang Relevan.....	10
2.2 Kajian Pustaka	13
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	13
2.2.2 Media <i>Fun Thinkers Book</i>	38

2.2.3 Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.....	41
2.2.4 Pembelajaran Tematik.....	56
2.2.5 Kerangka Berpikir	65
BAB III METODE PENGEMBANGAN	68
3.1 Model Pengembangan	68
3.2 Prosedur Pengembangan	70
3.2.1 Pengumpulan Data Melalui Survei.....	70
3.2.2 Perencanaan	70
3.2.3 Desain Produk.....	71
3.2.4 Validasi Produk	71
3.2.5 Revisi Produk	72
3.2.6 Uji Coba Produk Skala Kecil.....	72
3.2.7 Revisi Produk	72
3.2.8 Uji Coba Produk Skala Besar	72
3.2.9 Revisi Produk Akhir	73
3.2.10 Deseminasi Produk Akhir.....	73
3.3 Uji Coba Produk.....	74
3.3.1 Desain Uji Coba	74
3.3.1 Subyek Uji Coba.....	75
3.4 Jenis Data.....	76
3.4.1 Data Kualitatif	76
3.4.1 Data Kuantitatif	77
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	77
3.5.1 Instrumen Uji Validasi Media	77
3.5.2 Instrumen Uji Kepraktisan Media	78
3.5.3 Instrumen Uji Keefektifan Media.....	79
3.6 Metode Analisis Data	89
3.6.1 Analisis Data Kualitatif	80
3.6.2 Analisis Data Kuantitatif	81
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	88
4.1 Penyajian Data Uji Coba	88

4.2 Hasil Uji Coba Produk.....	89
4.2.1 Desain Produk	90
4.2.2 Hasil Uji Validitas Produk.....	95
4.2.3 Hasil Uji Kepraktisan Produk.....	105
4.2.4 Hasil Uji Keefektifan Produk	110
4.3 Revisi Produk	114
4.3.1 Masukan dari Validator Ahli Materi Pembelajaran.....	114
4.3.2 Masukan dari Validator Ahli Media Pembelajaran	116
4.4 Pembahasan	117
4.4.1 Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	118
4.4.2 Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	119
4.4.3 Hasil Angket Respon Siswa	120
4.4.4 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	123
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	125
5.1 Simpulan.....	125
5.2 Saran	127
DAFTAR PUSTAKA.....	128
LAMPIRAN	

DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG

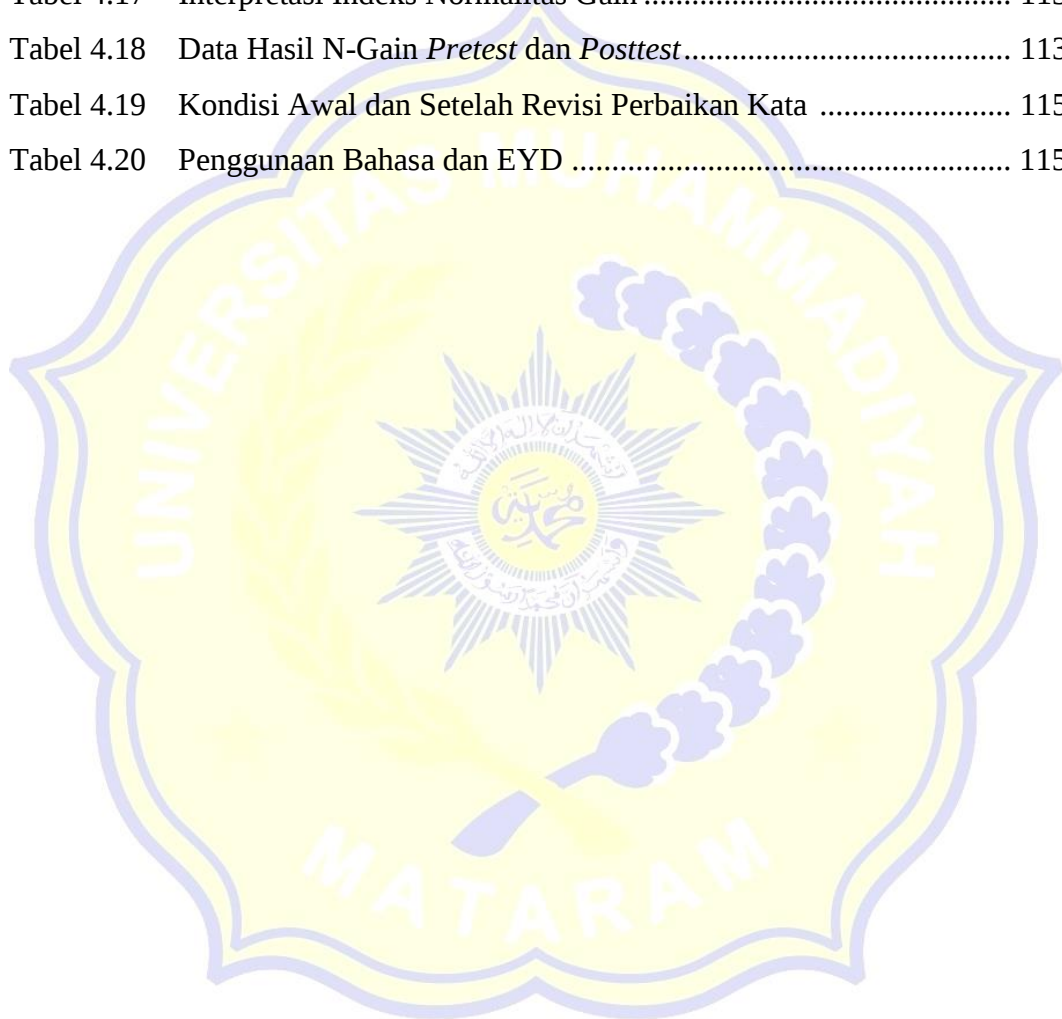


PBM	: Proses Belajar Mengajar
KKM	: Kriteria Ketuntasan Minimal
P	: Presentase
G	: Gain Ternormalitas
$<$	: Kurang dari
$>$	: Lebih dari
$\leq$	: Kurang dari sama dengan
$\geq$	: Lebih dari sama dengan
$\Sigma \times$	: Jumlah Skor Total
$\Sigma \times i$	: Jumlah Skor Maximum
(S_{post})	: Skor rata-rata tes awal (%)
(S_{pre})	: Skor rata-rata tes akhir (%)
100%	: Konstanta

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menurut Munandar	52
Tabel 2.2	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menurut Silver	53
Tabel 2.3	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menurut Treffinger	54
Tabel 2.4	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menurut De Portet dan Mike	55
Tabel 2.5	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menurut Laiken Dan Lev	55
Tabel 2.6	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	55
Tabel 2.7	Kompetensi Inti Kelas IV	58
Tabel 2.8	Kompetensi Dasar Tema 4 Subtema 1 “Jenis-Jenis Pekerjaan”	58
Tabel 3.1	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	78
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media.....	78
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kepraktisan Media Untuk Siswa.....	79
Tabel 3.4	Kisi-kisi Instrumen Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	79
Tabel 3.5	Pedoman Pemberian Skor	81
Tabel 3.6	Skala Penilaian untuk Lembar Validasi	83
Tabel 3.7	Pedoman Pemberian Skor	84
Tabel 3.8	Kriteria Persentasi Tanggapan Siswa.....	85
Tabel 3.9	Interpretasi Indeks Normalitas Gain	86
Tabel 4.1	Skala Penilaian Untuk Lembar Validasi	96
Tabel 4.2	Data Validator Ahli Materi Dan Ahli Media	97
Tabel 4.3	Presentasi Skor Tiap Aspek Oleh Validator Ahli Materi Pertama	97
Tabel 4.4	Presentasi Skor Tiap Aspek Oleh Validator Ahli Materi Kedua	98
Tabel 4.5	Presentasi Skor Tiap Aspek Oleh Guru Ahli Materi Ketiga.....	98
Tabel 4.6	Presentasi Skor Tiap Aspek Oleh Validator Ahli Media Pertama	100
Tabel 4.7	Presentasi Skor Tiap Aspek Oleh Validator Ahli Media Kedua.....	100
Tabel 4.8	Presentasi Skor Tiap Aspek Oleh Guru Ahli Media Ketiga	101
Tabel.4.9	Kategori Validitas Produk Hasil Analisis Validasi Ahli Materi	102
Tabel.4.10	Rekapitulasi Analisis Validasi Ahli Media	103

Tabel 4.11	Kriteria Presentasi Tanggapan Siswa.....	106
Tabel 4.12	Analisis Angket Tanggapan Siswa SDN Dapur	107
Tabel 4.13	Analisis Angket Tanggapan Siswa SDN Mesoran	108
Tabel 4.14	Rekapitulasi Angket Respon Siswa	109
Tabel 4.15	Hasil Analisis Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	111
Tabel 4.16	Hasil Presentase Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	112
Tabel 4.17	Interpretasi Indeks Normalitas Gain	113
Tabel 4.18	Data Hasil N-Gain <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	113
Tabel 4.19	Kondisi Awal dan Setelah Revisi Perbaikan Kata	115
Tabel 4.20	Penggunaan Bahasa dan EYD	115



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Cover Depan dan Belakang Media <i>Fun Thinkers Book</i>	40
Gambar 2.2	Bingkai Frame dan Ubin Media <i>Fun Thinkers Book</i>	40
Gambar 2.3	Kerangka Berfikir.....	67
Gambar 3.1	Model Pengembangan Borg And Gall	69
Gambar 4.1	Cover Depan Media <i>Fun Thinkers Book</i>	91
Gambar 4.2	Cover Belakang Media <i>Fun Thinkers Book</i>	91
Gambar 4.3	Kompetensi Inti Kelas IV	91
Gambar 4.4	Kompetensi Dasar	91
Gambar 4.5	Indikator Pencapaian Kompetensi.....	92
Gambar 4.6	Tujuan Pembelajaran.....	92
Gambar 4.7	Petunjuk Penggunaan Media <i>Fun Thinkers Book</i>	93
Gambar 4.8	Teks Cerita Pembelajaran 1,3 Dan 4.....	93
Gambar 4.9	Teks Cerita Pembelajaran 6.....	93
Gambar 4.10	Kotak Bingkai Media <i>Fun Thinkers Book</i>	94
Gambar 4.11	Kotak Bingkai Media <i>Fun Thinkers Book</i>	94
Gambar 4.12	Kotak Bingkai Frame Media <i>Fun Thinkers Book</i>	94
Gambar 4.13	Ubin Media <i>Fun Thinkers Book</i>	95
Gambar 4.14	Diagram Batang Skor Aspek Oleh Setiap Ahli Materi	99
Gambar 4.15	Diagram Batang Skor Tiap Aspek Oleh Tiap Ahli Media.....	102
Gambar 4.16	Diagram Batang Rekapitulasi Validasi Ahli Materi	103
Gambar 4.17	Diagram Batang Rekapitulas Validasi Ahli Media.....	104
Gambar 4.18	Diagram Batang Presentase Skor Tiap Aspek Respon Siswa	109
Gambar 4.19	Diagram Batang Presentase Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	112
Gambar 4.20	Diagram Batang Hasil Uji Gain Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	114
Gambar 4.21	Kondisi Awal Ukuran Halaman Dan Gambar.....	116
Gambar 4.22	Kondisi Setelah Direvisi Ukuran Halaman Dan Gambar.....	116
Gambar 4.23	Kondisi Setelah Revisi Kotak Bingkai Dan Ubin	117

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Izin Penelitian.....	132
Lampiran 2.	Daftar Siswa Uji Instrumen Keefektifan dan Kepraktisan	133
Lampiran 3.	Daftar Siswa Uji Instrumen Kepraktisan Produk	134
Lampiran 4.	Instrumen Penilaian Ahli Materi Pembelajaran.....	135
Lampiran 5.	Instrumen Penilaian Ahli Media Pembelajaran	138
Lampiran 6.	Rekapitulasi Hasil Validitas Produk.....	159
Lampiran 7.	Angket Respon Siswa”	163
Lampiran 8.	Analisis Angket Tanggapan Siswa	170
Lampiran 9.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp).....	174
Lampiran 10.	Surat Pernyataan Validasi dan Kelayakan Soal.....	221
Lampiran 11.	Instrumen Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	223
Lampiran 12.	Analisis <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	225
Lampiran 13.	Analisis Uji N-Gain Kemampuan Berpikir Kreatif.....	239
Lampiran 14.	Rekapitulasi Proses Bimbingan dan Berita Acara Seminar.....	241
Lampiran 15.	Petunjuk Penggunaan Manual FTB.....	244
Lampiran 16.	Dokumentasi Kegiatan Penelitian	258

DAFTAR GAMBAR LAMPIRAN

Gambar 1.	Lingkungan Sekolah.....	258
Gambar 2.	Siswa Kelas IV SDN Mesoran	258
Gambar 3.	Siswa Kelas IV SDN Mesoran	258
Gambar 4.	Kegiatan Pemberian Soal <i>Pretest</i>	258
Gambar 5.	Penyampaian Petunjuk Penggunaan Media <i>Fun Thinkers Book</i>	258
Gambar 6.	Penyampaian Petunjuk Penggunaan Media <i>Fun Thinkers Book</i>	258
Gambar 7.	Kegiatan Pembagian Kelompok.....	259
Gambar 8.	Kondisi Kelas Pada Saat PBM	259
Gambar 9.	Keaktifan Siswa Menggunakan Media <i>Fun Thinkers Book</i>	259
Gambar 10.	Keaktifan Siswa Menggunakan Media <i>Fun Thinkers Book</i>	259
Gambar 11.	Keaktifan Siswa Menggunakan Media <i>Fun Thinkers Book</i>	259
Gambar 12.	Kgiatan Presentasi Setiap Kelompok	259
Gambar 13.	Kondisi Kelas pada saat PBM.....	260
Gambar 14.	Aktifitas siswa dalam menanyakan materi.....	260
Gambar 15.	Keaktifan siswa menggunakan Media <i>Fun Thinkers Book</i>	260
Gambar 16.	Keaktifan siswa menggunakan Media <i>Fun Thinkers Book</i>	260
Gambar 17.	Kegiatan Penggunaan Media <i>Fun Thinkers Book</i>	260
Gambar 18.	Keaktifan siswa pada saat menggunakan Media.....	260
Gambar 19.	Keaktifan siswa pada saat menggunakan Media.....	261
Gambar 20.	Kegiatan Belajar dan Mengajar	261
Gambar 21.	Keaktifan dan Partisipasi Siswa Kelas IV	261
Gambar 22.	Kegiatan Refleksi dan pengayaan	261
Gambar 23.	Pemberian Angket Respon Siswa	261
Gambar 24.	Pemberian Soal <i>Posttest</i>	261

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan tuntutan utama bagi manusia, karena melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensinya dalam proses pembelajaran sehingga mampu memenuhi kebutuhannya sendiri. Menurut Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Februari 2003 tentang ketentuan sistem pendidikan nasional, pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana yang bertujuan untuk meningkatkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dan kemampuannya sendiri seperti religius, kekuatan mental, pengendalian diri, individualitas, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, negara dan negara. Artinya dalam proses pembelajaran harus lebih efektif agar meningkatkan kualitas dalam pembelajaran secara lebih optimal, Oleh karena itu, pendidikan dapat membina peserta didik yang bermanfaat bagi pembangunan masyarakat dan negara melalui pengalaman-pengalaman yang bermakna.

Dalam mengembangkan potensi dan mencerdaskan individu dengan lebih baik merupakan salah satu tujuan utama dari pendidikan. Untuk itu, dibutuhkan tujuan pendidikan yang tepat. Tujuan pendidikan sangat menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, dan tentunya harus diimbangi dengan unsur lain dalam pendidikan.

Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah cara guru mengajarkan materi yang kurang menarik, yang dapat membuat siswa merasa jenuh dan membuat suasana belajar di dalam kelas menjadi tidak menyenangkan. Salah satu cara penyajian materi adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan mudah dipahami. Peran guru sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, meliputi media pembelajaran, metode yang digunakan, pertanyaan untuk siswa, dan pekerjaan rumah guru yang menuntut siswa memecahkan masalah secara kreatif. Dalam hal ini, harus ada media pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa dan membantu mengungkapkan ide dan komunikasi ilmiah siswa.

Kemampuan berpikir kreatif diklasifikasikan sebagai kemampuan tingkat tinggi (*high-level ability*) dan dapat dikatakan sebagai kelanjutan dari kemampuan dasar. Berpikir kreatif merupakan proses berpikir yang akan menghasilkan berbagai ide dan metode. Jika siswa menggunakan pemikiran kreatif, maka siswa akan terlibat langsung dalam pemecahan masalah, yang akan menghasilkan ide-ide yang berguna dan menemukan solusi.

Berdasarkan observasi dan wawancara dari guru kelas IV SDN Mesoran, peneliti memperoleh beberapa informasi bahwa kurangnya media pembelajaran tematik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa khususnya di sekolah, guru hanya berbantu bahan ajar buku guru, buku siswa dan LKS (Lembar Kerja Siswa) tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi. Guru jarang melakukan pembelajaran yang mengarah pada indikator kemampuan berpikir

kreatif siswa seperti pada Aspek Kelancaran yakni, yaitu siswa yang menyelesaikan masalah (*problem*) dalam proses pembelajaran belum dilatih secara khusus bagaimana memahami informasi masalah, sehingga siswa masih kurang cepat dan kurang lancar dalam merespon perintah. Pada Aspek Keluwesan yakni, selama proses belajar mengajar masih kurangnya partisipasi siswa dalam menjawab contoh-contoh soal maupun latihan yang bervariasi dengan sudut pandang yang berbeda. Sedangkan pada aspek Orisinalitas yakni, dalam menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru siswa masih kurang dalam menemukan jawaban-jawaban dengan cara-cara yang belum pernah dilakukan oleh siswa pada umumnya. Selain itu konsentrasi daya ingat siswa hanya bertahan 10-15 menit, Siswa terkadang melakukan kegiatan yang tidak berkaitan dengan kegiatan belajar, seperti mengganggu teman, mengobrol, dan memunculkan perilaku bermain yang tidak terkontrol di dalam kelas. Dengan demikian, tujuan pembelajaran yang dilakukan belum optimal.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan maka salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa yaitu dengan menerapkan media *Fun Thinkers Book* yang memudahkan siswa dalam berfikir kreatif, memahami materi pembelajaran dan sebagai sumber belajar siswa yang akan didesain sesuai kebutuhan siswa. Menurut Gordon (2013) Media *Fun Thinkers Book* adalah seperangkat buku dan bingkai peraga yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu Media *Fun Thinkers Book* dirancang untuk menggelitik rasa ingin tahu, mengasah kemampuan berfikir kreatif dan perkembangan intelektual siswa disajikan dalam

bentuk permainan, sehingga dapat membantu siswa belajar secara mandiri. Kelebihan dari media *Fun Thinkers Book* yaitu mengandung unsur menyenangkan yaitu bermain sambil belajar. Melalui penggunaan media *Fun Thinkers Book* siswa diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran tematik yang kreatif dan menyenangkan. Karena media *Fun Thinkers Book* mengkombinasikan materi pembelajaran tematik dalam bentuk tingkatan yakni dari mudah ke sukar dengan melibatkan indikator kemampuan berpikir kreatif siswa selain itu siswa diajak belajar sambil bermain.

Media *Fun Thinkers Book* adalah suatu inovasi baru sebagai media pembelajaran tematik, karena media *Fun Thinkers Book* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Seperti yang pernah dilakukan peneliti sebelumnya oleh Riani (2019) dalam jurnal *Sinektik* volume 2 nomor 2 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Fun Thinkers Book* Tema Berbagai Pekerjaan” penelitian ini memberikan dampak positif bahwa *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan aktifitas dan prestasi belajar siswa pada pembelajaran tematik, dapat membuat siswa tertarik, mengajak agar siswa tidak bermain sendiri dan menjadikan pembelajaran menjadi sangat menyenangkan. Oleh karena itu keberadaan media “*Fun Thinkers Book*” sangat diperlukan dalam pembelajaran tematik, karena dapat memudahkan siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Konsep pembelajaran akan lebih jelas maknanya, dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Konsep pembelajaran akan memiliki makna yang lebih jelas, dapat lebih dipahami oleh

siswa, dan siswa dapat lebih menguasai tujuan pembelajaran. Siswa tidak hanya berpartisipasi dalam banyak kegiatan pembelajaran, karena mereka tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga mengamati, melakukan dan mendemostrasikan materi pembelajaran dengan cara berpikir kreatif. Sehingga selain dijadikan sebagai media pembelajaran tematik yang menyenangkan, media *Fun Thinkers Book* juga mampu membantu dalam berfikir kreatif siswa, Dengan demikian dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang nyata.

Dari uraian diatas peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, dapt disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Tema 4 Subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kepraktisan media *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Tema 4 Subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana keefektifan media *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Tema 4 Subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui validitas media *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Tema 4 Subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mengetahui kepraktisan media *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Tema 4 Subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar.
3. Mengetahui keefektifan media *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Tema 4 Subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Produk

Spesifikasi dari produk pengembangan media *Fun Thinkers Book* adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dibuat berupa media *Fun Thinkers Book* dikemas dalam bentuk tematik berbentuk kotak dan dapat dilipat dengan baik dalam sebuah tas yang dilengkapi dengan soal game kuis materi pada tema 4 Subtema 1 Sekolah Dasar.
2. Keunggulan *Fun Thinkers Book* adalah terletak pada sifatnya yang mudah dibawa kemana-mana, dengan tampilan yang menarik dan disertai dengan gambar kartun.
3. Media *Fun Thinkers Book* ada 2 bahan yang digunakan yaitu bingkai kotaknya terbuat dari kayu dan bukunya terbuat dari kertas yang didesain sangat menarik sesuai karakter siswa.

4. Terbagi dalam bentuk level 1-6 sesuai dengan jumlah pembelajaran pada Tema 4 Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan”.
5. Bingkai tampilan dan ubin bernomor dari 1 hingga 9 diberi warna di bagian belakang (3 kuning, 3 biru, 3 merah).
6. Terdapat sebuah petunjuk (manual penggunaan) untuk guru.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.5.1 Asumsi Pengembangan

1. Validator memiliki pemahaman yang sama tentang pengembangan media pembelajaran.
2. Media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan siswa.
3. Produk media *Fun Thinkers Book* yang valid, praktis, dan efektif yang dikemas dalam bentuk tematik memiliki korelasi dengan materi pembelajaran pada tema 4 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar, sehingga mampu meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa penguasaan materi.
4. Pengembangan media *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa.

1.5.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan media *Fun Thinkers Book* ini hanya memfokuskan pada Tema 4 Subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar.
2. Menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* sampai tahapan kesepuluh.

3. Pengembangan media *Fun Thinkers Book* hasil pengembangannya hanya ditinjau oleh ahli materi, ahli media dan guru kelas.
4. Uji coba awal lapangan dilakukan secara terbatas pada siswa kelas IV SDN Dapur.
5. Uji coba Kepraktisan dan Keefektifan dilakukan di tingkat kelas yang sama tetapi di sekolah yang berbeda, yaitu di kelas IV SDN Mesoran.

1.6 Batasan Operasional

Untuk menghindari pengertian yang berbeda, beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah istilah-istilah yang perlu didefinisikan sebagai berikut:

1. Media adalah alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan materi pembelajaran oleh guru sebagai pemberi *stimulus* dan diberikan kepada siswa sebagai *responden*.
2. *Fun Thinkers Book* adalah seperangkat buku dan bingkai peraga yang dikemas dalam bentuk tematik untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Media ini menyajikan sebuah permainan dengan buku dan bingkai peraga serta arahan dan contoh untuk membantu anak belajar.
3. Berfikir Kreatif adalah sebuah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk berpikir secara terus menerus dan konsisten dalam menghasilkan segala sesuatu. Indikator yang digunakan peneliti untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa adalah kelancaran, yaitu siswa dapat memberikan jawaban atas pertanyaan yang dijawab dengan benar, fleksibilitas, yaitu siswa

dapat memberikan jawaban yang beragam dengan cara pandang yang berbeda dan orisinalitas, yaitu siswa dapat memberikan jawaban atau ide yang sesuai dengan pemikiran sendiri.

4. Pembelajaran Tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan antara mata pelajaran yang satu dengan yang lain yang dipadukan dengan tema tertentu.
5. Media *Fun Thinkers Book* dikatakan valid jika telah di validasi oleh ahli media dan praktisi serta memenuhi kriteria kevalidan.
6. Jika memenuhi kriteria praktis siswa dalam menjawab angket, maka media *Fun Thinkers Book* dianggap praktis.
7. Jika dikatakan bahwa skor rata-rata setiap siswa pada akhir tes kompetensi dasar dan 75% dari hasil soal *pre-tes* dan *post-tes* yang diberikan melalui uji Normalitas Gain sebesar $0,3 \leq \langle g \rangle \leq 0,7$ maka media *Fun Thinkers Book* dianggap sebagai media yang efektif atau dinyatakan sebagai persentase dari $30\% \leq \langle g \rangle \leq 70\%$, dengan interpretasi sedang.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Yang Relevan

Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang ada hubungannya dengan penelitian yang hendak dilakukan yakni:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Riani (2019) dalam jurnal *sinetik* volume 2 nomor 2 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Fun Thinkers Book* Tema Berbagai Pekerjaan” penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan validasi oleh 2 pakar ahli media pembelajaran dan 2 pakar ahli materi pembelajaran serta sudah di uji cobakan juga pada 3 Sekolah Dasar yang ada di Kabupaten Pati dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Selain itu penelitian ini mampu meningkatkan aktifitas dan prestasi belajar siswa pada pembelajaran tematik, dapat membuat siswa tertarik, mengajak agar siswa tidak bermain sendiri dan menjadikan pembelajaran menjadi sangat menyenangkan. Persamaan peneliti dengan penelitian sebelumnya yakni, Menggunakan jenis penelitian *R&D (Research and Development)*, *Fun Thinkers Book* yang akan dirancang oleh peneliti juga menjadi media pembelajaran tematik sesuai dengan materi yang ada pada tema 4 subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan”. Untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan validasi oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran. Adapun perbedaan peneliti dengan peneliti sebelumnya dilihat dari desain medianya akan dibuat secara menarik sesuai dengan kebutuhan

siswa, peneliti nanti akan mengkombinasikan antara materi dan permainan pada setiap pembelajaran 1-6 yang dibuat dalam bentuk level, 3 warna ubin yang akan dibuat nanti menunjukkan keterangan matapelajaran, menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Pada penelitian ini, dalam penelitian ini peneliti mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pengembangan media *Fun Thinkers Book* Pada Tema 4 Subtema 1 “Jenis-jenis pekerjaan”.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Saroh (2016) dengan judul penelitiannya “Pengembangan media *Flash Card Fun Thinkers Book* Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Pada Siswa Kelas II SDN Karang Tapel” penelitian ini memberikan dampak positif bahwa media *Flash Card Fun Thinkers* menunjukkan peningkatan nilai pretest-post test sebesar 14,94% dengan melihat hasil rata-rata nilai posttest lebih tinggi daripada pretest yaitu 84,65% dan 69,71% dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dimana dalam proses pembelajaran dilakukan dengan kerja tim dan anggota tim turut bertanggung jawab. Serta menggunakan model pengembangan ADDIE. Persamaan peneliti dengan penelitian sebelumnya yakni, dalam penelitian ini juga menggunakan jenis penelitian *R&D* (*Research and Development*) yakni untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun perbedaan peneliti dengan peneliti sebelumnya yakni, menggunakan model pengembangan Borg & Gall, materi yang digunakan kurikulum 2013 pembelajaran yang berbasis Tematik Tema 4 Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan”. Penelitian sebelumnya mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran saintifik melalui pengembangan media

Flash Card Fun Thinkers, berbeda dengan peneliti yakni mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa, dalam desain medianya tidak mengkombinasikan dengan media lain seperti yang digunakan oleh peneliti sebelumnya yakni *Flash Card*, desain media yang dibuat oleh peneliti berbeda dengan penelitian sebelumnya yakni pembelajaran yang dibuat dalam bentuk level.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati (2017) dengan judul penelitiannya “Pengaruh Media *Fun Thinkers* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B Di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman” penelitian ini memberikan dampak positif bagi anak tunarungu ditunjukkan dari hasil skor pretest dan posttest subjek penelitian bahwa nilai terendah yang diperoleh subjek penelitian sebelum mendapatkan perlakuan sebesar 50 diperoleh subjek AI, sedangkan skor tertinggi diperoleh subjek RZ yaitu 67. Selanjutnya setelah diberi perlakuan menggunakan Media *Fun Thinkers* diketahui subjek AI memperoleh nilai terendah, yaitu 87 dan skor tertinggi diperoleh subjek RZ, yaitu 93. Persamaan peneliti dengan penelitian sebelumnya yakni, peneliti ini juga diberikan *pre test* sebelum dilakukan perlakuan, dan diberikan *post test* setelah perlakuan. Perbedaan peneliti dengan penelitian sebelumnya yakni, Peneliti dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian *R&D (Research and Development)* yakni untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berbeda dengan peneliti sebelumnya yakni menggunakan jenis penelitian Eksperimen yakni menguji pengaruh satu atau lebih variabel terhadap variabel lain. Peneliti menggunakan

model pengembangan Borg and Gall, penelitian sebelumnya mengukur penguasaan kosa kata Bahasa Inggris anak tuna rungu, sedangkan peneliti mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pengembangan media *Fun Thinkers Book*, dalam desain medianya peneliti hanya menggunakan 9 kotak pada setiap halamannya.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich (Rusman, 2017:213) Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*Medium*” yang secara harfiah berarti “*perantara*”, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini, seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*message*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian media adalah suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran baik dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Menurut Gegne (Rusman, 2017:214) Media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar. Sehingga media juga dapat diartikan sebagai sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran dari berbagai jenis komponen seperti alat,

lingkungan dengan segala bentuk kegiatan yang berfungsi sebagai pembawa pesan.

Sependapat dengan Miarso (Rusman, 2017:214) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Sehingga kehadiran media pembelajaran juga dapat memberikan dorongan, stimulus, pengembangan aspek intelektual maupun emosional siswa.

Menurut Asyhar (2011:28) Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari proses pembelajaran pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan peserta didik, sehingga pada akhirnya dihasilkan lulusan yang berkualitas. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Menurut Sanaky (2013:4) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga media pembelajaran juga dapat dianggap mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam menyalurkan pesan pada proses pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik itu *hardware* (semua yang dapat dilihat, didengar, atau diraba oleh panca indera) maupun *software* (kandungan isi yang ingin disampaikan) dari berbagai jenis komponen seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang bersifat sebagai pembawa pesan dari sumber ke penerima dan dapat dikondisikan secara massal, kelompok besar/kecil ataupun perorangan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.

2.2.1.1 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely (Rusman, 2017:220), ada tiga media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

1. Ciri Fiksasi (*fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, merekomendasikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Ciri ini sangat penting bagi guru karena kejadian atau objek yang telah direkam dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat bahkan dapat ditransfer kedalam format lainnya. Peristiwa yang terjadiannya hanya sekali dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan kegiatan pembelajaran.

2. Ciri manipulatif (*manipulative property*)

Transformasi kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu lama dapat disajikan kepada

siswa dalam waktu sekejap dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Kemampuan media dari ciri manipulative memerlukan perhatian lebih apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian yang samalah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran, sehingga dapat mengubah sikap siswa kearah yang tidak diinginkan.

3. Ciri Distributif (*distributive property*)

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalamanyang relative sama mengenai kejadian itu.

Menurut Degeng (Jauharoh, 2011:228) sekurang-kurangnya ada lima cara dalam megklasifikasikan media pembelajaran untuk keperluan mempreskripsikan strategi penyampaian, yaitu antara lain sebagai berikut:

1. Tingkat kecemasan representasi

Tingkat kecemasan representasi suatu media dapat diletakan dalam suatu garis kontinum, seperti: benda konkret, media pandang dengar seperti film bersuara; media pandang, seperti gambar diagram; media dengar, seperti rekaman suara dan symbol–simbol tetulis. Kontinum ini bisa bervariasi untuk suatu pembelajaran, dan akan memiliki variasi kontinum yang berbeda menurut tngkat kecermatan representasinya.

2. Tingkat interaktif yang mampu ditimbulkannya

Tingkat interaktif yang mampu ditimbulkan oleh suatu media juga dapat dibentangkan dalam suatu kontinum, tetapi titik-titik dalam kontinum itu

ditunjukkan oleh jenis media yang berbeda, seperti: computer, guru, buku kerja/lembar kegiatan siswa (LKS), buku teks, rekaman, siaran radio dan televisi.

3. Tingkat kemampuan khusus yang dimilikinya

Tingkat kemampuan khusus yang dimiliki oleh media juga dapat dipakai untuk strategi penyampaian, tiap media dapat diidentifikasi karakteristik khusus yang dimilikinya. Karakteristik khusus yang dimaksud adalah kemampuannya dalam menyajikan sesuatu yang tidak dapat disajikan oleh media lain. Media-media yang mempunyai kemampuan khusus inilah yang amat berpengaruh dalam menetapkan strategi penyampaian. Kemampuan khusus ini dapat dilihat dari kemampuan kecepatan dalam menyajikan sesuatu, kemampuan simulatif, dan kemampuan kecemasan representasinya.

4. Tingkat motivasi yang mampu ditimbulkannya

Tingkat pengaruh motivasional yang dimiliki suatu media juga penting artinya untuk keperluan mempreskripsikan strategi penyampaian, namun perlu diingat bahwa pengaruh motivasional ini sering kali amat bervariasi sejalan dengan perbedaan perseorangan di antara siswa. Suatu media pembelajaran dapat memberi pengaruh motivasional yang berbeda, dan perbedaan ini lebih banyak dapat dikaitkan dengan perbedaan karakteristik siswa dengan media yang dipakai. Makin dekat kesamaan karakteristik siswa dengan media yang dipakai, makin tinggi pengaruh motivasional yang dapat ditimbulkan oleh media itu.

5. Tingkat biaya yang diperlukan

Tingkat biaya yang diperlukan dalam menyiapkan/membuat atau membeli media juga penting untuk mempreskripsikan strategi penyampaian. Mulai dari perancangan sampai pada pembuatannya, kalau media itu dikembangkan sendiri, kalau media siapa pakai, dengan membeli, berapa harganya, apakah memadai jika dibandingkan dengan keseluruhan strategi penyampaian yang akan dipakai? Nilai suatu strategi penyampaian dapat ditaksir dari jenis dan satuan media yang dipakai. Makin tepat dan lengkap media yang dipakai, maka besar keefektifan dari strategi penyampaian.

Menurut Hamalik (Talizaro, 2018) Meyatakan ada tujuh ciri-ciri umum media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. *Pertama*, Media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata “raga”, artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar dan yang dapat diamati melalui panca indera.
2. *Kedua*, Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar.
3. *Ketiga*, Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa.
4. *Keempat*, Media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas.
5. *Kelima*, Media pembelajaran merupakan suatu “perantara” (medium, media) dan digunakan dalam rangka belajar.

6. *Keenam*, Media pembelajaran mengandung aspek, sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar.
7. *Ketujuh*, media pembelajaran, sebagai tindakan operasional

Sejalan degan pendapat Hasibuan (2016) tedapat tujuh ciri ciri media pembelajaran antara lain sebagai beikut:

1. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai hardware, yakni benda yang dapat dilihat, diraba, dan didengar dengan panca indra.
2. Media pembelajaran mempunyai pengertian nonfisik yang dikenal dengan software, yakni kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang hendak disampaikan kepada peserta didik.
3. Penekanan media pembelajaran terdapat pada media visual dan audio.
4. Media pembelajaran mempunyai pengertian sebagai alat bantu proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar ruang belajar.
5. Media pembelajaran digunakan dalam rangka interaksi serta komunikasi antara guru denga peserta didik dalam proses belajar mengajar.
6. Media pembelajaran dapat digunakan secara masal contohnya (radio dan televisi), kelompok besar, kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP) dan perorangan seperti modul, komputer, radio tape, kaset, video recorder.
7. Sikap perbuatan, strategi, organisasi, dan manajemen saling berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Menurut Arsyad (2005:6) ciri-ciri umum yang terkandung dalam media antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
2. Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya : modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
7. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas, ciri-ciri media pembelajaran dapat dilihat menurut kemampuannya meningkatkan respon pada indera penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman dan pengecapan. Disamping itu media juga dapat dilihat menurut harganya, lingkup sasarannya dan kontrol oleh pemakai. Tiap-tiap media pembelajaran mempunyai karakteristik yang perlu

dipahami oleh pemakainya. Oleh karena itu pemilihan dan penyesuaian media pembelajaran harus disesuaikan dengan temanya. Pada saat memilih tema yang cocok untuk media pembelajaran harus memperhatikan prinsip dan standar hal-hal yang penting.

2.1.2.2 Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Rusman (2017:221) Dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut, diantaranya:

1. Efektifitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektifitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi. Guru harus dapat berusaha agar media pembelajarana yang diperlukan untuk membentuk kompetensi secara optimal dapat digunakan dalam pembelajaran.

2. Relevansi

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa, serta dengan waktu yang tersedia.

3. Efisiensi

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya

relative memerlukan aktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.

4. Dapat digunakan

Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

5. Kontekstual

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan social dan budaya siswa. Alangkah baiknya jika mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran *life skills*.

Menurut Sanjaya (2010:173) prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan agar media pembelajaran dalam penggunaannya lebih tepat sasaran sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Yakni antara lain sebagai berikut:

1. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran
2. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
3. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa.
4. Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi.
5. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Menurut Arsyad (2014:71) dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media ada beberapa hal sebagai berikut:

1. Motivasi

Pengalaman yang akan dialami siswa harus relevan dan bermakna baginya. Maka dari hal itulah perlu ditumbuhkan minat dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media.

2. Perbedaan individual

Siswa belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbedabeda. Tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan pada tingkat pemahaman siswa.

3. Tujuan pembelajaran

Siswa jika diberitahukan tujuan yang diharapkan dan akan dicapai melalui media pembelajaran, maka peluang keberhasilan pembelajaran akan semakin besar. Selain itu, tujuan pembelajaran mempermudah pencapaian materi pelajaran dalam pengembangan media pembelajaran.

4. Organisasi Isi

Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan ke dalam urutan yang bermakna. Siswa akan memahami dan mengingat lebih lama materi pelajaran yang secara logis disusun dan diurutkan secara teratur. Dengan cara seperti ini dalam pengembangan dan penggunaan media, peserta didik dapat dibantu untuk secara lebih baik memadukan pengetahuan akan dipelajari.

5. Persiapan sebelum belajar

Pengalaman siswa tentang materi pembelajaran harus dipertimbangkan untuk pemilihan materi agar mempermudah dalam penggunaan media.

6. Emosi

Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Perhatian khusus harus ditujukan kepada elemen-elemen rancangan media jika hasil yang digunakan berkaitan dengan pengetahuan dan sikap. Penggunaan media pembelajaran dapat menghasilkan respons emosional.

7. Partisipasi

Partisipasi aktif oleh peserta didik jauh lebih baik daripada mendengarkan dan menonton secara pasif. Dengan partisipasi kesempatan lebih terbuka bagi siswa untuk memahami dan mengingat materi pelajaran.

8. Umpan balik

Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik, atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi-sisi tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan.

9. Penguatan

Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa-masa yang akan datang.

10. Latihan dan pengulangan

Suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi kompetensi seseorang, maka pengulangan dan latihan yang diulang-ulang merupakan hal yang penting dilakukan agar dapat tinggal dalam ingatan jangka panjang.

11. Penerapan

Hasil belajar yang diharapkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau menyalurkan hasil belajar pada masalah atau situasi baru. Siswa diberi kesempatan untuk bernalar dan memutuskan dengan generalisasi atau prosedur terhadap berbagai masalah atau tugas baru.

Menurut Sadiman (2012:84) dasar pertimbangan prinsip pemilihan media pembelajaran sangatlah sederhana, yaitu dengan memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Mc. Connel mengatakan bila media tersebut sesuai maka pakailah, "*if the medium fits, use it!*"

Alasan praktis yang berkaitan dengan prinsip pertimbangan dan alasan pengguna mengapa menggunakan media dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. *Demonstration*

Media dapat digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan suatu konsep, alat, obyek, kegunaan, cara pengoperasian dll.

2. *Familiarity*

Guru memiliki alasan tersendiri mengapa menggunakan media yaitu karena sudah merasa terbiasa dan menguasai media tersebut.

3. *Clarity*

Media digunakan oleh guru bertujuan untuk lebih memperjelas pesan pembelajaran dan memberikan penjelasan yang lebih konkret.

4. *Active Learning*

Media dapat melengkapi kekurangan guru, guru sebagai fasilitator sebaiknya memfasilitasi media pembelajaran agar siswa dapat aktif belajar dan mencari informasi.

Menurut Saud (2009:97) agar proses pembelajaran berjalan maksimal penggunaan media harus memperhatikan prinsip pemilihan media terlebih dahulu antara lain sebagai berikut:

1. Tepat guna, artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar.
2. Berdaya guna, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi siswa.
3. Bervariasi, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu mendorong sikap aktif siswa dalam belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan tepenuhinya prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran tersebut, maka penggunaan media pembelajaran akan lebih tepat sasaran sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Materi pembelajaran atau isi media yang dirancang sesuai dengan desain pembelajaran serta tujuan pembelajara dapat menjadikan media berkualitas. Media yang berkualitas akan menumbuhkan minat serta motivasi belajar bagi siswa.

2.2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton (Sanjaya, 2012:72) media pembelajaran memiliki kontribusi terhadap pengembangan dan peningkatan pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih berstandar

Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pembelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil penafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.

2. Pembelajaran dapat lebih menarik

Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memerhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik *image* yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berfikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.

4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat efisien

Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk

mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.

5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan

Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan

Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.

7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan

Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

8. Peran guru berubah kearah yang positif

Beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga siswa dapat memusatkan konsultasi atau penasihat siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

1. *Fungsi Komunikatif*

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan. Kadang-kadang penyampaian pesan kesulitan manakala harus menyampaikn pesan dengan hanya mengandalkan bahasa verbal saja. Demikian juga penerima pesan, sering mengalami kesulitan dalam menangkap materi yang disampaikan, khususnya materi-materi yang bersifat abstrak. Bagaimana agar pesan mudah ditangkap dan tidak menimbulkan salah persepsi. Harus dijadikan pertimbangan utama para pengembang media.

2. *Fungsi motivasi*

Dapat kita bayangkan pembelajaran yang hanya mengandalkan suara melalui ceramah tanpa melibatkan siswa secara optimal seperti yang digambarkan pada pola terpisah, bukan hanya dapat meinmbulkan kebosanan pada diri siswa sebagai penerima pesan, akan tetapi juga dapat mengganggu suasana belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa agar lebih termotivasidalam belajar. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehinga dapat lebih meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

3. *Fungsi kebermanaan*

Melalui pengguaan media, pembelajaran dapat lebih bermakna, yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahan rendah, akan tetapi

sangat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

4. *Fungsi penyamaan persepsi*

Walaupun pembelajaran di *setting* secara klasikal, namun pada kenyataannya proses belajar terjadi secara individu. Kalau kita memiliki 40 siswa yang belajar, mungkin ada 40 macam pemikiran atau ada 40 jenis persepsi yang datang dari masing-masing pemikiran siswa. Artinya, bisa terjadi setiap siswa akan menginterpretasikan materi pelajaran secara berbeda. Melalui pemanfaatan media pelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

5. *Fungsi individualitas*

Siswa datang dari latar belakang yang berbeda baik dilihat dari status social ekonomi maupun dari latatr belakang pengalamanya, sehinga memungkinkan gaya dan kemampuan belajarnya pun tidak sama. Demikian juga halnya mengenai bakat dan minat siswa tidak mungkin sama, walaupun secara fisik sama. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang beda.

Sependapat dengan Levie dan Lentz (Sutirman, 2013: 16), mengemukakan empat fungsi media pengajaran khususnya media visual antara lain sebagai berikut:

1. Fungsi atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2. Fungsi afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.

3. Fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pengajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Menurut Sudrajat (Putri, 2011: 20) mengemukakan fungsi media diantaranya yaitu:

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa
2. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas
3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antar siswa dengan lingkungan
4. Media pembelajaran menghasilkan keseragaman pengamatan
5. Media pembelajaran dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit dan realistis
6. Media pembelajaran membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar
7. Media pembelajaran memberikan pengalaman yang integral dari yang kongkrit sampai dengan yang abstrak

Menurut Kemp dan Dayton (Arsyad, 2002: 20) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, antara lain sebagai berikut:

1. Memotivasi minat dan tindakan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak.
2. Menyajikan informasi berfungsi sebagai pengantar ringkasan aporan, atau pengetahuan latar belakang.

3. Memberi instruksi dimana informasi yang terdapat dalam bentuk atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Sejalan dengan pendapat Rowntree (Miftah, 2013) megemukakan ada enam fungsi media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Membangkitkan motivasi belajar
2. Megulang apa yang telah dipelajari
3. Meyediakan stimulus belajar
4. Megaktifkan respon siswa
5. Memberikan umpan balik degan segera
6. Meggalakkan latihan yang serasi

Berdasarkan beberapa paparan fungsi diatas dapat disimpulkan bahwa media dapat meningkatkan motivasi, rangsangan dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

2.3.2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya (2012:70) media pembelajaran secara khusus memiliki manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan. Guru dapat menjelaskan proses terjadinya gerhana matahari yang langka melalui hasil rekaman video. Atau bagaiman proses perkembangan ulat menjadi kupu-kupu,

proses perkembangan bayi dalam Rahim dimulai dari mulai sel telur dibuahi sampai menjadi embrio dan berkembang menjadi bayi. Demikian juga dalam pelajaran IPS guru dapat menjelaskna bagaiman terjadinya peristiwa proklamasi melalui tayangan film dan sebagainya.

2. Memanipulasi keadaan, peristiwa objek tertentu

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalkan untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang system peredaran darah pada manusia, dapat disajikan melalui film. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan didalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang. Benda atau objek yang terlalu besar misalkan, alat-alat perang, berbagai binatang buas, benda-benda langit dan lain sebagainya, guru dapat memanfaatkan film *slide*, foto-foto atau gambar. Benda-benda yang terlalu kecil, misalkan, bakteri, jamur, virus dan lain sebagainya, guru dapat memanfaatkan mikroskop, atau *micro projector*.

3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh sebelum menjelaskna mataeri pelajaran tentang polusi, untuk dapat menarik perhatian siswa terhadap topik tersebut, maka guru memutar film

terlebih dahulu tentang banjir, atau tentang kotoran limbah industry dan lain sebagainya.

Menurut Kemp dan Dayton (Arsyad, 2011:22) ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan dapat diseragamkan sehingga siswa mendapat informasi yang seragam.
2. Pembelajaran menjadi lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif karena dalam media biasanya memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa, umpan balik dan penguatan.
4. Media pembelajaran dapat menyingkat waktu pembelajaran.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.
6. Pembelajaran dengan media pembelajaran tidak mengenal tempat dan waktu. Media pembelajaran tidak hanya bisa digunakan pada waktu pembelajaran formal namun juga dapat dipelajari sendiri oleh siswa.
7. Meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi yang dipelajari maupun terhadap proses belajar.
8. Meringankan beban guru dalam mengajar.

Ahli lain seperti Rivai dan Sudjana (Arsyad, 2011: 24) juga mengemukakan bahwa media pembelajaran memberikan banyak manfaat baik bagi siswa maupun guru, antara lain sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih beragam, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pembelajaran.
4. Siswa lebih aktif dan banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Lebih lanjut *Encyclopedia of Educational Research* (Arsyad, 2011:25) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret atau untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar poin yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pembelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan usaha individu dikalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang sistematis, teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.

6. Membantu tumbuhnya makna yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi, efektivitas dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Sedangkan Arsyad (2011:26–27), mengemukakan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan, informasi dan materi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa memanfaatkan media pembelajaran adalah membantu dalam penyampaian bahan pengajaran kepada siswa untuk meningkatkan kualitas siswa yang aktif dan efisien sehingga dapat mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran disekolah.

2.2.2 Media *Fun Thinkers Book*

Media pembelajaran yang cocok digunakan untuk mendukung pembelajaran agar siswa bisa memahami konsep materi serta untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif dalam pembelajaran adalah melalui penggunaan media yang mengandung unsur menyenangkan yaitu bermain sambil belajar adalah media *Fun Thinkers Book*.

Menurut Gordon (2013) *Fun Thinkers Book* adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Media ini menyajikan sebuah permainan dengan buku dan bingkai peraga yang menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Menurut Riani (2019) media *Fun Thinkers Book* adalah suatu media yang terdapat 2 bahan yang digunakan yaitu bingkai kotaknya terbuat dari kayu dan buku nya terbuat dari kertas yang didesain sangat menarik sesuai karakter siswa. Dengan demikian media tersebut dikemas dalam satu tempat berbentuk kotak dan dapat dilipat dengan baik dalam sebuah tas yang dilengkapi dengan soal game kuis didalam buku nya yang memuat materi pembelajaran.

Menurut Saroh (2016) media *Fun Thinkers* merupakan alat pembelajaran interaktif yang dirancang untuk menggelitik rasa ingin tahu, mengasah kemampuan otak dan perkembangan intelektual anak. Dengan demikian media *Fun Thinkers* alat yang dapat mengasah kemampuan berfikir kreatif dan perkembangan intelektual siswa disajikan dalam bentuk permainan, sehingga dapat membantu siswa belajar secara mandiri.

Menurut Rina (2016) Media *Fun Thinkers Book* adalah media berbasis cetak yang dilengkapi dengan alat bantu sebuah papan dengan 16 kotak didalamnya, terdiri dari lembar soal, beserta dengan angka dan warna, dan lembar jawaban. Dengan demikian media *Fun Thinkers Book* suatu media pembelajaran yang berisi materi, soal serta lembar jawaban yang megkombinasikan pembelajaran berpikir sambil bermain.

Menurut Kurniawati (2017) Media *Fun Thinkers Book* adalah suatu media interaktif yang dirancang untuk mendorong perkembangan intelektual, memotivasi siswa belajar, mengasah keterampilan berpikir dengan gembira, kuis yang menarik, konsentrasi (*focus*) belajar membaca dalam bahasa inggris dan kosa kata dan permainan hingga pembelajaran lebih meyenangkan. Dengan demikian media *Fun Thinkers Book* digunakan untuk membekali kemampuan (*skill*) belajar, ketelitian, motorik kanan-kiri siswa, serta berpikir sambil bermain.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, media *Fun Thinkers Book* adalah seperangkat buku dan bingkai peraga yang dikemas dalam bentuk kegiatan bermain sambil belajar yang dilengkapi dengan cerita, soal, game pada setiap pembelajaran didalam bukunya memuat materi pembelajaran tematik untuk mengasah kemampuan berfikir kreatif dan perkembangan intelektual siswa sehingga dapat membantu siswa belajar secara mandiri. Pada penelitian ini Media *Fun Thinkers Book* terdiri satu set buku dan bingkai, beserta ubin bernomor 1 sampai dengan 9, dikemas dalam bentuk tematik, terbagi dalam bentuk level 1-6 sesuai dengan pembelajaran pada materi

tema 4 subtema 1 “jenis-jenis pekerjaan”. Setiap level diisi dengan materi dan kuis yang menyenangkan.

2.2.2.1 Cara menggunakan Media *Fun Thinkers Book*

Media *Fun Thinkers Book* sangat mudah digunakan. Media ini dirancang secara khusus dalam bentuk permainan yang menyenangkan, sehingga cocok untuk menanamkan pemahaman konsep pengetahuan anak terhadap materi pembelajaran serta mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Adapun cara bermain media *Fun Thinkers Book* adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Cover Depan dan Belakang Media *Fun Thinkers Book*



Gambar. 2.2 Bingkai Frame dan Ubin Media *Fun Thinkers Book*

1. Buka *Fun Thinkers Book* yang berkaitan dengan Tema 4 Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan” Kelas IV Sekolah Dasar.
2. Pada setiap pembelajaran terdapat petunjuk penggunaan diatas kiri halaman dan kunci jawaban diatas kanan halaman.
3. Baca dan perhatikan materi serta pertanyaan yang ada di dalam *Fun Thinkers Book*.
4. Buka kotak bingkai *Fun Thinkers Book*, tempatkan diatas buku, yakinkan bahwa kotak bingkai pas diatas kotak pelajaran.
5. Tempatkan ubin 1-9 pada urutan
6. Ambil ubin tanda 1 dan lihat gambar yang anda temukan
7. Temukan gambar atau jawaban yang sesuai disebelah kanan halaman dan tempatkan ubin 1 pada sisi atas kotak bingkai
8. Ulangi langkah tersebut untuk 8 ubin lainnya
9. Tutup kotak bingkai dan balikkan, Anda akan melihat 3 baris ubin dengan warna yang berbeda.
10. Cek untuk melihat bahwa jawaban benar, bandingkan ubin berwarna dalam kotak bingkai dengan jawaban yang dicetak disudut kanan atas setiap pelajaran.
11. Setelah mengecek jawabanmu, coba lakukan lagi aktivitasmu secara mandiri.

2.2.3 Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

2.3.3.1 Kemampuan Berpikir

Menurut Khodijah (2006: 81) berpikir adalah melatih ide-ide dengan cara yang tepat dan seksama yang dimulai dengan adanya masalah. Yang artinya

berpikir merupakan suatu kegiatan yang dimulai dengan adanya masalah sehingga individu berusaha mencari solusi dalam memecahkan suatu masalah berdasarkan pengalaman dan ide-ide ataupun konsep.

De Bono (2007:24) mendefinisikan berpikir sebagai keterampilan mental yang memadukan kecerdasan dengan pengalaman. Menurut pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kecerdasan dengan pengalaman memiliki kaitan dalam kemampuan berpikir, ibarat mobil dengan pengendaranya. Pengendara yang memiliki kemampuan dan pengalaman dalam mengemudi tentunya akan mengendarai mobilnya dengan hati-hati, mematuhi rambu lalu lintas, dan tidak mengabaikan keselamatan pejalan kaki. Begitu pula dengan pengalaman akan membuat pemikir menjadi cerdas memutuskan suatu langkah yang diambil dalam menyelesaikan masalah.

Menurut psikologi Gestalt (Nasution, 2013:107) bahwa berpikir merupakan keaktifan psikis yang abstrak yang prosesnya tidak dapat kita amati dengan alat indera kita. Dengan demikian bahwa aktifitas berpikir seseorang tidak dapat di amati oleh indera kita, seperti halnya seseorang yang sedang diam belum tentu ia sedang berpikir karena dalam aktivitas berpikirnya tidak dapat diamati.

Sependapat dengan Purwanto (2014: 43) yang menyebutkan bahwa berpikir adalah suatu keaktifan manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah kepada suatu tujuan. Menurut pendapat di atas buah dari berpikir adalah mendapatkan suatu ide atau penemuan yang dapat digunakan untuk tujuan tertentu.

Menurut Santrock (dalam Ellyns, 2015) berpikir adalah kegiatan memanipulasi dan menstranformasikan informasi dalam memori untuk membentuk konsep, menalar, berfikir secara kritis, membuat keputusan, berfikir secara kreatif, dan memecahkan masalah. Yang artinya berpikir adalah kemampuan mental dalam menggabungkan dan mengorganisasikan antara kecerdasan dan pengalaman yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan menyelesaikan suatu permasalahan.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, kemampuan berpikir adalah suatu keahlian atau kecakapan dalam melaksanakan proses berpikir untuk tujuan tertentu yang dilakukan secara sadar yang melibatkan kerja otak. Kegiatan berpikir juga melibatkan seluruh pribadi manusia dan juga melibatkan beberapa manipulasi pengetahuan dalam sistem kognitif diarahkan dan menghasilkan perilaku yang memecahkan masalah atau diarahkan pada solusi.

2.3.3.2 Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa \

Menurut Krulick dan Rudnick (Nani, 2007:35) kemampuan berfikir kreatif adalah suatu kemampuan berfikir regional dan refleksif serta menghasilkan sesuatu yang kompleks termasuk mensintesisikan gagasan-gagasan, memunculkan ide-ide baru, menentukan efektivitas suatu gagasan, mampu membuat keputusan dan memunculkan generalisasi. Maka berpikir kreatif adalah suatu kemampuan untuk merancang hal baru danorisinil dengan matang beserta hal positif dan negatif yang mungkin timbul dalam pelaksanaannya.

Menurut Johnson (2013:289) Kemampuan berpikir kreatif adalah mencari kesempatan untuk mengubah sesuatu menjadi lebih baik. Pemikir kreatif melihat

diri mereka tinggal di sebuah konteks, konteks keluarga, sekolah, kota, atau ekosistem, dan mereka mencoba untuk memperbaiki konteks ini. Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dengan berpikir kreatif, seseorang dapat menghasilkan suatu ide atau gagasan yang dapat merubah produk lama menjadi produk baru.

Senada dengan Johnson, menurut Haerudin (2011:289) berpikir kreatif adalah suatu proses berpikir untuk menemukan sesuatu yang bisa mengubah atau memperbaiki kondisi apapun sehingga menjadi lebih baik. Pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa manfaat dari berpikir kreatif adalah mengubah kondisi seseorang dari yang kurang baik ke arah yang lebih baik.

Menurut Ellyns (2015) Kemampuan berpikir kreatif tergolong kompetensi tingkat tinggi (*High Thinking Order Competencies*) yakni dimulai dari C4 (Menganalisis) sampai dengan C6 (Mencipta) dan dapat dipandang sebagai kelanjutan dari kompetensi dasar. Sependapat dengan Ellyns, menurut Anderson dan Karthwohl (2001:66) Taksonomi Bloom yakni mengklasifikasikan kemampuan hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ketiga tingkatan itu dikenal dengan istilah Bloom's Taxonomy (Taksonomi Bloom). Dalam penelitian ini, penulis hanya akan mengungkapkan hasil belajar ranah kognitif saja. Ranah kognitif meliputi kemampuan pengembangan keterampilan intelektual (knowledge) dengan tingkatan-tingkatan. Berikut ini telah direvisi:

1. Mengingat (C1), Mengingat merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Mengingat merupakan

dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna (meaningful learning) dan pemecahan masalah (problem solving). Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang jauh lebih kompleks. Mengingat meliputi mengenali (*recognition*) dan memanggil kembali (*recalling*). Mengenali berkaitan dengan mengetahui pengetahuan masa lampau yang berkaitan dengan hal-hal yang konkret, misalnya tanggal lahir, alamat rumah, dan usia, sedangkan memanggil kembali (*recalling*) adalah proses kognitif yang membutuhkan pengetahuan masa lampau secara cepat dan tepat.

2. Memahami (C2), Memahami/mengerti berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi. Memahami/mengerti berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan (*classification*) dan membandingkan (*comparing*). Mengklasifikasikan akan muncul ketika seorang siswa berusaha mengenali pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu.
3. Menerapkan (C3), Menerapkan menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*). Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*).
4. Menganalisis (C4), Menganalisis merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari

keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. Kemampuan menganalisis merupakan jenis kemampuan yang banyak dituntut dari kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah. Berbagai mata pelajaran menuntut siswa memiliki kemampuan menganalisis dengan baik. Tuntutan terhadap siswa untuk memiliki kemampuan menganalisis sering kali cenderung lebih penting daripada dimensi proses kognitif yang lain seperti mengevaluasi dan menciptakan. Kegiatan pembelajaran sebagian besar mengarahkan siswa untuk mampu membedakan fakta dan pendapat, menghasilkan kesimpulan dari suatu informasi pendukung.

Menganalisis berkaitan dengan proses kognitif memberi atribut (*attributeing*) dan mengorganisasikan (*organizing*). Memberi atribut akan muncul apabila siswa menemukan permasalahan dan kemudian memerlukan kegiatan membangun ulang hal yang menjadi permasalahan. Kegiatan mengarahkan siswa pada informasi-informasi asal mula dan alasan suatu hal ditemukan dan diciptakan. Mengorganisasikan menunjukkan identifikasi unsur-unsur hasil komunikasi atau situasi dan mencoba mengenali bagaimana unsur-unsur ini dapat menghasilkan hubungan yang baik

5. Mengevaluasi (C5), Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kriteria atau standar ini dapat pula ditentukan sendiri oleh siswa. Standar ini dapat berupa kuantitatif maupun kualitatif serta dapat ditentukan sendiri oleh

siswa. Perlu diketahui bahwa tidak semua kegiatan penilaian merupakan dimensi mengevaluasi, namun hampir semua dimensi proses kognitif memerlukan penilaian. Perbedaan antara penilaian yang dilakukan siswa dengan penilaian yang merupakan evaluasi adalah pada standar dan kriteria yang dibuat oleh siswa. Jika standar atau kriteria yang dibuat mengarah pada keefektifan hasil yang didapatkan dibandingkan dengan perencanaan dan keefektifan prosedur yang digunakan maka apa yang dilakukan siswa merupakan kegiatan evaluasi. Evaluasi meliputi mengecek (checking) dan mengkritisi (critiquing). Mengecek mengarah pada kegiatan pengujian hal-hal yang tidak konsisten atau kegagalan dari suatu operasi atau produk. Jika dikaitkan dengan proses berpikir merencanakan dan mengimplementasikan maka mengecek akan mengarah pada penetapan sejauh mana suatu rencana berjalan dengan baik. Mengkritisi mengarah pada penilaian suatu produk atau operasi berdasarkan pada kriteria dan standar eksternal. Mengkritisi berkaitan erat dengan berpikir kritis. Siswa melakukan penilaian dengan melihat sisi negatif dan positif dari suatu hal, kemudian melakukan penilaian menggunakan standar ini.

6. Mencipta (C6) Menciptakan mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. Menciptakan sangat berkaitan erat dengan pengalaman belajar siswa pada pertemuan sebelumnya. Meskipun menciptakan mengarah pada

proses berpikir kreatif, namun tidak secara total berpengaruh pada kemampuan siswa untuk menciptakan. Menciptakan di sini mengarahkan siswa untuk dapat melaksanakan dan menghasilkan karya yang dapat dibuat oleh semua siswa. Perbedaan menciptakan ini dengan dimensi berpikir kognitif lainnya adalah pada dimensi yang lain seperti mengerti, menerapkan, dan menganalisis siswa bekerja dengan informasi yang sudah dikenal sebelumnya, sedangkan pada menciptakan siswa bekerja dan menghasilkan sesuatu yang baru.

Menciptakan meliputi menggeneralisasikan (*generating*) dan memproduksi (*producing*). Menggeneralisasikan merupakan kegiatan merepresentasikan permasalahan dan penemuan alternatif hipotesis yang diperlukan. Menggeneralisasikan ini berkaitan dengan berpikir divergen yang merupakan inti dari berpikir kreatif. Memproduksi mengarah pada perencanaan untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Memproduksi berkaitan erat dengan dimensi pengetahuan yang lain yaitu pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognisi.

Menurut Andangsari (2007) Kemampuan berfikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan menempatkan sejumlah objek-objek yang ada dan mengombinasikannya menjadi bentuk yang berbeda untuk tujuan yang baru. Yang artinya melakukan pencarian berbagai macam informasi yang dapat mendukung kemudahan dalam memahami ilmu pengetahuan akan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Menurut Susanto (2016) Kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu cara membangun ide yang dapat diterapkan dalam kehidupan dan proses kreatif akan muncul apabila ada stimulus. Dengan demikian kemampuan berpikir kreatif dapat berkembang dalam kehidupan ketika ada stimulus yang mendukung proses kreatifnya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, kemampuan berfikir kreatif adalah tergolong kompetensi tingkat tinggi (*High Thinking Order Competencies*) yang harus dimiliki oleh semua siswa. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan membangkitkan ide atau gagasan baru untuk menemukan kemungkinan jawaban atau menemukan cara-cara baru untuk memecahkan masalah dan semua jawaban itu harus tepat, sesuai dengan permasalahan yang diselesaikan. Apabilas siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif yang tinggi dalam pembelajaran siswa akan bertindak secara kreatif untuk menghadapi tugas-tugas pembelajaran yang baik dan benar.

2.3.3.3 Ciri-kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Menurut Santoso (2012) Kemampuan Berfikir kreatif merupakan suatu kemampuan yang ada pada diri seseorang. Kemampuan tersebut akan dapat diidentifikasi kalau kemampuan tersebut tercermin melalui perilaku seseorang. Ciri-ciri perilaku yang ditemukan pada orang-orang yang memberikan sumbangan kreatif yang menonjol terhadap masyarakat digambarkan sebagai berikut:

1. Berani dalam pendirian/keyakina,
2. Melit (ingin tahu)
3. Mandiri dalam berfikir dan mempertimbangkan

4. Bersibuk diri terus menerus dengan kerjanya
5. Intuiti
6. Ulet
7. Bersedia menerima pendapat dari otoritas

Menurut Alvino (Sumarmo, 2010) mengidentifikasi individu yang kreatif antara lain sebagai berikut:

1. Sebagai individu yang memiliki rasa percaya diri (*self confident*)
2. Mampu mengatur diri sendiri (*self-regulated*)
3. Menghasilkan sesuatu yang asli (*originality*)
4. Berfikir secara fleksibel (*flexibility think*).

Senada dengan yang diungkapkan Lamoma (2014), ciri-ciri pribadi yang kreatif antara lain selalu memiliki rasa ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai tantangan dan aktivitas yang kreatif.

Marzano (Lamoma, 2014) mengemukakan ciri-ciri untuk menjadi pemikir kreatif sebagai berikut:

1. Bekerja dengan kemampuan yang tinggi, rasa percaya diri yang kuat, dan tertantang menyelesaikan masalah meskipun belum menguasainya dengan baik
2. Mengevaluasi ide sendiri dari sudut pandang yang lain sehingga ditemukan ide yang lebih baik
3. Mengerjakan tugas berdasarkan internal motif dan bukan karena eksternal motif, bersifat proaktif dan tidak menjadi individu yang reaktif
4. Mberfikir divergen, mampu melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda, mengajukan berbagai alternatif solusi, bersifat terbuka dan fleksibel

5. Berfikir lateral, imajinatif, tidak hanya dari yang tampak tetapi juga dari yang tidak tampak dan berfikir vertikal.

Menurut Guilford (Arifah, 2012) menyebutkan ciri berfikir kreatif antara lain: fluency, flexibility, elaboration, dan sensitivity. Adapun penjelasan adalah sebagai berikut:

1. *Fluency* (kelancaran) adalah kemampuan membangun banyak ide. Semakin banyak peluang yang didapat, maka semakin banyak peluang untuk mendapatkan ide-ide yang bagus.
2. *Flexibility* (keluwesan) adalah kemampuan membangun ide yang beragam yaitu kemampuan untuk mencoba berbagai pendekatan dalam memecahkan masalah.
3. *Originality* (keaslian) adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang luar biasa yang tidak umum.
4. *Problem sensitivity* (kepekaan masalah) adalah kemampuan mengenal adanya suatu masalah atau mengabaikan fakta yang kurang sesuai untuk mengenal masalah yang sebenarnya.
5. *Elaboration* (elaborasi) adalah kemampuan untuk memotong, mengembangkan atau membubuhi ide atau produk.

2.3.3.4 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Berpikir kreatif merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang yang bukan serta merta ada atau melekat sejak lahir. Namun kemampuan tersebut ada karena adanya proses latihan. Untuk melihat seseorang telah memiliki

kemampuan berfikir kreatif, tentunya dibutuhkan suatu indikator yang dapat dijadikan sebagai patokan dalam menilai kemampuan tersebut.

Menurut Munandar (Kuraesin, 2009:22) memberikan uraian tentang aspek berpikir kreatif sebagai dasar untuk mengukur kreativitas siswa seperti terlihat dalam table 2.1:

Tabel 2.1
Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menurut Munandar
(Kuraesin, 2009:22)

Pengertian	Perilaku
Berpikir Lancar (<i>Fluency</i>)	
1. Mecetuskan banyak gagasan jawaban, penyelesaian masalah atau jawaban. 2. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal. 3. Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban	1. Mengajukan banyak pertanyaan. 2. Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan. 3. Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah. 4. Lancar menangkap gagasan-gagasan 5. Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada orang lain. 6. Dapat dengan cepat melihat kesalahan dari suatu objek atau situasi.
Berpikir Luwes (<i>Flexibility</i>)	
1. Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi 2. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda. 3. Mencari banyak alternative atau arah yang berbeda-beda. 4. Mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran.	1. Memberikan aneka ragam penggunaan yang tak lazim terhadap suatu objek. 2. Memberikan bermacam-macam penafsiran suatu gambar, cerita atau masalah. 3. Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara berbeda-beda. 4. Memberikan pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain. 5. Dalam membahas/ mendiskusikan suatu situasi selalu mempunyai posisi yang bertentangan dengan mayoritas kelompok. 6. Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan bermacam-macam cara untuk menyelesaikannya. 7. Menggabungkan hal-hal menurut pembagian (kategori yang berbedabeda). 8. Mampu mengubah arah berpikir secara spontan.
Berpikir Orisinal (<i>Originality</i>)	
1. Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik. 2. Memikirkan cara-cara yang tak lazim untuk mengungkapkan diri. 3. Mampu membuat kombinasi-	1. Memikirkan masalah-masalah atau hal yang tidak terpikirkan orang lain. 2. Mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru. 3. Memilih asimetri dalam menggambarkan atau membuat desain,

kombinasi yang tak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur	4. Memilih cara berpikir lain daripada yang lain. 5. Mencari pendekatan yang baru dari yang stereotypes (klise). 6. Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menyelesaikan yang baru.
Berpikir Elaboratif (<i>Elaboration</i>)	
1. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk. 2. Menambah atau merinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi menjadi lebih menarik	1. Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci. 2. Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain. 3. Mencoba atau menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh. 4. Mempunyai rasa keindahan yang kuat, sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana. 5. Menambah garis-garis, warna-warna dan detail-detail (bagian-bagian) terhadap gambarnya sendiri atau gambar orang lain.

Berpikir kreatif adalah kemampuan yang meliputi empat komponen yaitu (1) berpikir lancar (*fluency*) membuat berbagai ide; (2) Berpikir luwes (*flexibility*) menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang berbeda; (3) Berpikir orisinal (*originality*) melahirkan gagasan, ungkapan yang baru dan unik; (4) elaborasi (*elaboration*) membangun sesuatu dari ide-ide lainnya.

Menurut Silver (Siswono, 2008) ada tiga aspek yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan berfikir kreatif siswa antara lain sebagai berikut:

Tabel 2.2
Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menurut Silver (Siswono, 2008)

Pemecahan Masalah	Komponen Kreativitas	Pengajuan Masalah
Siswa menyelesaikan masalah dengan bermacam-macam interpretasi solusi dan jawaban	Kefasihan	-Siswa membuat banyak masalah yang dapat dipecahkan - Siswa berbagi masalah yang diajukan
Siswa menyelesaikan (atau menyatakan atau justifikasi) dalam satu cara, kemudian dengan cara lain Siswa mendiskusikan berbagai metode penyelesaian	Fleksibilitas	Siswa mengajukan masalah yang dapat dipecahkan dengan cara-cara yang berbeda. Siswa menggunakan pendekatan "what-if-not?" untuk mengajukan masalah.
Siswa memeriksa berbagai	Kebaruan	Siswa memeriksa beberapa masalah

metode penyelesaian atau jawaban-jawaban (pernyataan-2 atau justifikasi-2) kemudian membuat metode lain yang berbeda.		yang diajukan kemudian mengajukan suatu masalah yang berbeda.
---	--	---

Berpijak pada penjelasan di atas, bahwa kemampuan berpikir kreatif itu meliputi kemampuan:

1. Memahami informasi masalah, yaitu menunjukkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan.
2. Menyelesaikan masalah dengan bermacam-macam jawaban (kefasihan).
3. Menyelesaikan masalah dengan satu cara kemudian dengan cara lain dan siswa memberikan penjelasan tentang berbagai metode penyelesaian itu (fleksibilitas).
4. Memeriksa jawaban dengan berbagai metode penyelesaian dan kemudian membuat metode baru yang berbeda (kebaruan).

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

Tabel 2.3
Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menurut Treffinger (Vendiktama, 2016)

No	Aspek	Indikator Berpikir Kreatif
1.	Kelancaran (<i>Fluency</i>)	Kemampuan dalam memunculkan berbagai gagasan atau ide, cara penyelesaian, masukan, pendapat, pertanyaan maupun alternatif penyelesaian dengan lancar dalam waktu singkat.
2.	Keluwesasan (<i>Flexibility</i>)	Kemampuan yang mampu memberikan ide, jawaban, maupun pertanyaan yang keluar dari perkataan seseorang dengan variasi berbeda yang didapat dari sudut pandang berbeda.
3.	Keaslian (<i>Originality</i>)	Kemampuan yang tidak terpikirkan oleh orang lain sebelumnya untuk memecahkan masalah, serta dapat mengungkapkan ide-ide baru dengan kombinasi-kombinasi yang berbeda dan unik
4.	Kerincian (<i>Elaboration</i>)	Kemampuan yang dapat mengembangkan, menguraikan, ataupun merincikan suatu gagasan atau ide yang nantinya akan terlihat menarik
5.	Berpikir Metafora (<i>Metaphorical Thinking</i>)	Kemampuan yang dapat membandingkan suatu teori untuk mendapatkan kesimpulan yang baru.

Menurut De Portet dan Mike (Hanzah,2009:164) Ada lima pproses kreatif yang diungkapkan mereka antara lain sebagai berikut:

Tabel 2.4
Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menurut De Portet dan Mike (Hanzah, 2009:164)

No	Aspek	Indikator Berpikir Kreatif
1.	Persiapan	Mendefinisikan masalah, tujuan atau tantangan.
2.	Inkubasi	Mencerna fakta-fakta dan mengolahnya dalam pikiran.
3.	Iluminasi	Mendesak ke permukaan, gagasan-gagasan bermunculan.
4.	Verifikasi	Memastikan apakah solusi itu benar-benar memecahkan masalah.
5.	Aplikasi	Mengambil langkah-langkah untuk menindaklanjuti solusi tersebut.

Menurut Laiken dan Lev (Partia,2016) Ada tiga indicator dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa, antara lain sebagai berikut:

Tabel 2.5
Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menurut Laiken dan Lev (Partia, 2016)

No	Aspek	Indikator Bepikir Kreatif
1.	Kefasihan	Siswa mampu memecahkan masalah dengan lancar dan benar.
2.	Fleksibilitas	Siswa mampu memecahkan masalah dengan cara yang pernah didapatkan.
3.	Kebaruan	Siswa mampu memecahkan masalah dengan cara lain yang baru dan tidak biasa digunakan.

Berdasarkan indikator yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka peneliti dalam penelitian ini idikator yang digunakan yaitu:

Tabel 2.6
Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

No	Aspek	Indikator Berpikir Kreatif
1.	Kelancaran	Siswa mampu menjawab suatu pertanyaan dengan lancar dan benar serta cepat dalam merespon perintah. Kemampuan ini dapat diamati melalui berbagai aspek yang terdiri atas: a. Menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan b. Arus pemikiran lancar.
2.	Keluwesn	Kemampuan untuk mengeluarkan banyak ide atau gagasan yang beragam dan tidak monoton dengan melihat dari berbagai sudut pandang. Kemampuan ini dapat diamati melalui berbagai aspek yang terdiri atas: a. Menghasilkan gagasan yang bervariasi b. Mampu mengubah cara atau pendekatan.
3.	Orisinalitas	Kemampua untuk mengeluarkan ide atau gagasan yang unik dan tidak biasanya. Kemampuan ini dapat diamati melalui jawaban atau solusi yang dikemukakan jarang diberikan kebanyakan orang.

2.2.4 Pembelajaran Tematik

2.2.3.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Menurut Rusman (2017:356) pembelajaran tematik adalah suatu model pembelajaran terpadu (*Integrated Intruction*) yang merupakan suatu system pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara kholistik, bermakna dan autentik. Dengan demikian pembelajaran tematik itu menekankan bahwa pembelajaran haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak serta lebih meekankan pada penerapan konnsep belajar sambil melakukan sesuatu (*Learning By Doing*).

Menurut Effendi (2009:129) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang meggunnakan tema dalam megaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dengan demikian pembelajaran tematik dikatakan bermakna karena didalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan meghubungkannya dengan konsep lain yang telah dikuasainya.

Menurut Trianto (2010:78) pembelajaran tematik dalah pembelajaran yang dimaknai sebagai pembelajaran yang yang dirancang berdasarkan temat-tema ttertentu dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari bebagai mata pelajaran. Dengan demikian pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang didasarkan dari sebuah tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa konsep matapelajaran, yang dimana sebagai wahana untuk megenalkan berbagai konsep materi kepada siswa secara meyeluruh.

Menurut BPSDMPK (Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Kebudayaan) (2012: 11) pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang mengaitkan atau memadukan beberapa kompetensi dasar/indicator dari standar kompetensi beberapa mata pelajaran mejadi satu kesatuan yang dikemas dalam satu tema.

Menurut Sutrijo & Mamik (2009:133) pembelajaran tematik merupakan suatu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Yang artinya pembelajaran tematik dapat dijadikan suatu usaha dalam mengembangkan aspek Kognitif, psikomotorik dan afektif peserta didik secara keseluruhan dengan melibatkan kemampuan berfikir siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu dan memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai kompetensi dasar/indicator dari standar kompetensi beberapa matapelajaran. Yang dimana menekankan pada siswa baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara kholistik, bermakna dan autentik. Tema yang dipilih harus berkaitan erat degan pengalaman nyata siswa dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran yang dialami siswa dapat memberikan pengalaman bermakna bagi diri siswa itu sendiri. Pembelajaran tematik dianggap bermakna ketika siswa diajar untuk memahami

konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan materi lain yang sudah dikuasai.

2.2.3.2 Materi Tema 4 Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan”

Media *Fun Thinkers Book* ini ditunjukkan pada pembelajaran tematik kelas IV, dengan membahas tema 4 subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan”. Pada subtema 1 tersebut terdapat beberapa matapelajaran yang terdiri dari Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKN, dan SBDP. Pemilihan materi tersebut telah berpedoman pada Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Silabus, RPP, dan Buku tematik kelas IV semester 1.

Tabel 2.7
Kompetensi Inti Kelas IV

Kompetensi Inti Kelas IV	
1.	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2.	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3.	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
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 berakhlak mulia

Sumber:
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2019:Vii)

Tabel 2.8
Kompetensi Dasar Tema 4 Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan”

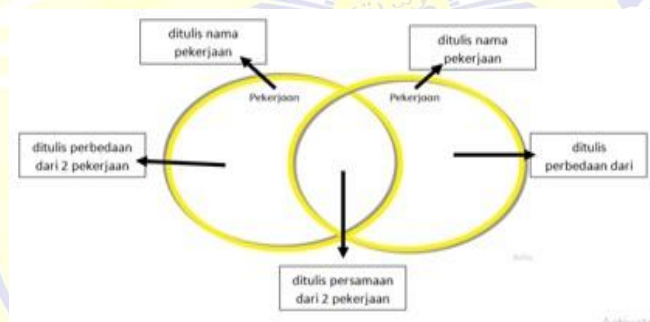
Kompetensi Dasar Tema 4 Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan”	
Bahasa Indonesia	
3.5	Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).
4.5	Mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan
IPS	
3.3	Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
4.5	Mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.
IPA	
3.8	Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.

4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.
PPKN
1.1 Menerima makna hubungan bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
2.1 Bersikap berani mengakui kesalahan, meminta maaf, memberi maaf, dan santun sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila.
3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila.
4.1 Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.
SBDP
3.1 Memahami gambar dan bentuk tiga dimensi.
4.1 Menggambar dan membentuk tiga dimensi.

Sumber:
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2019:1)

1. Muatan Bahasa Indonesia

- a. Penyampain informasi berdasarkan bacaan dapat ditulis dalam beberapa bentuk seperti diagram venn, diagram kolom, dan diagram frayer.
- b. Membuat diagram venn



2. Muatan IPS

- a. Pekerjaan merupakan kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi adalah kegiatan yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup.
- b. Tujuan orang bekerja :
 - memenuhi kebutuhan hidup sendiri dan keluarga
 - 1) Mendapat pengalaman
 - 2) Dapat berinteraksi dengan orang lain

3) Untuk mendapat pengakuan atas kemampuannya

4) Mengejar peningkatan karir dan jabatan

5) Mencari modal usaha

c. Kegiatan ekonomi dan beberapa pekerja yang terlibat :

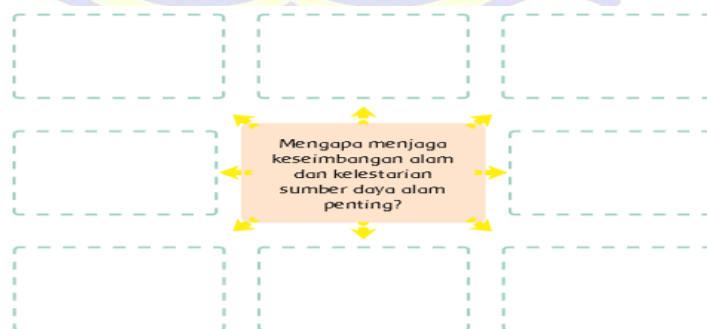
No	Kegiatan Ekonomi	Pekerja yang Terlibat
1	Warung makan	Pelayan, kasir, tukang masak (koki)
2	Minimarket	Pelayan, kasir, petugas kebersihan, sales
3	Penjual roti	Pelayan, kasir, tukang masak (koki), petugas kebersihan
4	Meubel	Tukang, kasir, pelayan, distributor, sales
5	Pabrik	Direktur, manajer, pekerja bagian produksi, pekerja bagian distribusi, pekerja gudang, petugas kebersihan, satpam

3. Muatan IPA

a. Tiga cara yang dapat dilakukan sebagai upaya pelestarian SDA

- 1) Penghematan, adalah pemanfaatan sumber daya alam sesuai dengan kebutuhan.
- 2) Perlindungan, adalah upaya perlindungan SDA agar tetap lestari dan tidak mengalami kepunahan.
- 3) Pemeliharaan, adalah memelihara SDA yang ada agar lestari sehingga dapat digunakan hingga generasi mendatang.

b. Membuat peta pikiran yang berisi informasi tentang pentingnya menjaga keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam bagi manusia



c. Upaya menjaga keseimbangan alam dan kelestarian SDA yang dapat dilaksanakan di lingkungan rumah sebagai berikut:

- 1) Menghemat penggunaan air
- 2) Menghemat penggunaan listrik
- 3) Menghemat penggunaan bahan bakar
- 4) Menghemat kertas dan mendaur ulang kertas bekas
- 5) Mengurangi penggunaan kantong plastik
- 6) Mengurangi jumlah produksi sampah
- 7) Memisahkan sampah sebelum di buang di tempat sampah
- 8) Menggunakan bahan kimia di rumah tangga seperlunya.

d. Upaya menjaga keseimbangan alam dan kelestarian SDA yang dapat dilaksanakan di lingkungan masyarakat sebagai berikut :

- 1) Melakukan penghijauan di lingkungan sekitar.
- 2) Melakukan reboisasi hutan gundul.
- 3) Melakukan reklamasi di lokasi bekas tambang.

e. Cara merawat SDA yang ada dilingkungan sekitar

- 1) Sungai
 - a) Tidak membuang sampah/limbah ke sungai dan menjaga kebersihan sungai
 - b) Tidak mandi, buang air kecil/besar di sungai
 - c) Tidak mencuci baju di sungai
 - d) Membuat daerah resapan di pinggir sungai
 - e) Tidak mendirikan bangunan di pinggir sungai

f) Mananam bambu/tanaman keras dipinggir sungai untuk mencegah erosi

g) Tidak melakukan penambangan pasir

2) Pantai

a) tidak membuang sampah/limbah di pantai

b) membersihkan pantai

c) tidak menangkap ikan dengan peledak

d) menanam tanaman bakau di pinggir pantai

e) tidak melakukan penambangan pasir

4. **Muatan PPKN**

a. Pedoman bangsa Indonesia dikenal dengan istilah dasar negara yaitu Pancasila.

b. Sila-sila Pancasila dengan simbolnya

Sila ke	Bunyi Sila	Simbol	Gambar
1	Ketuhanan yang Maha Esa	Bintang	
2	Kemanusiaan yang adil dan beradap	Rantai	
3	Persatuan Indonesia	Pohon beringin	
4	Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan	Kepala Banteng	
5	Keadilan sosial bagi Indonesia	Padi dan Kapas	

c. Sila Pertama Pancasila

1) Makna lambang sila pertama

- a) Bintang diartikan cahaya kerohanian
- b) Warna hitam diartikan sebagai warna alam yang menunjuk pada Tuhan

2) Contoh penerapan sila pertama Pancasila dalam kehidupan sehari-hari:

- a) Memeluk salah satu agama yang diyakini kebenarannya.
- b) Tidak memaksakan agama kepada orang lain.
- c) Menghormati orang yang sedang beribadah
- d) Melestarikan lingkungan alam sebagai bentuk syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

3) Nilai yang terkandung dalam sila pertama Pancasila adalah Kepercayaan dan ketakwaan kepada Tuhan.

5. Muatan SBDP

- a. Menggambar bentuk adalah kegiatan merekam bentuk diatas bidang datar (dua dimensi) melalui media secara tepat.
- b. Objek gambar dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu bentuk geometris dan non geometris.
- c. Bentuk geometris adalah objek yang mempunyai bentuk beraturan, misalnya lemari, kursi, meja, dan bangunan rumah.
- d. Bentuk nongeometris adalah objek bentuk yang tidak beraturan, misalnya bongkahan batu, api, dan sayur-sayuran.
- e. Prinsip dalam seni rupa.

1. Prespektif. Prespektif merupakan prinsip penting dalam membentuk gambar. Gambar dengan hukum prespektif berarti gambar yang dekat kelihatan besar atau sebaliknya.
2. Proporsi, yang dimaksud dengan prinsip proporsi dalam menggambar bentuk adalah kesebandingan, keseimbangan, atau kesesuaian bentuk dalam ukuran suatu benda antara bagian yang satu dengan yang lain.
3. Komposisi, komposisi dalam menggambar bentuk dapat diartikan susunan atau letak objek benda.
4. Gelap terang, benda akan terlihat jika terkena cahaya. Benda yang tidak terkena cahaya tampak terang. Sebaliknya, bagian benda yang tidak terkena cahaya tampak gelap.
5. Bayang-bayang, dalam menggambar bentuk peranan bayang-bayang sangat menentukan untuk terciptanya kesan tiga dimensi.
- f. Menggambar model merupakan kegiatan menggambar yang diawali dengan menentukan objek yang akan digambar. Objek gambar dapat berupa manusia atau tumbuh-tumbuhan.
- g. Hal yang perlu diperhatikan dalam menggambar :
 1. Menggambar sesuai dengan daya cipta masing-masing (ide orisinal).
 2. Menggambar sesuai dengan tema yang disajikan.
 3. Menggambar bentuk dengan kreatif.
 4. Mewarnai gambar dengan memperhatikan komposisi warna dan kerapian.

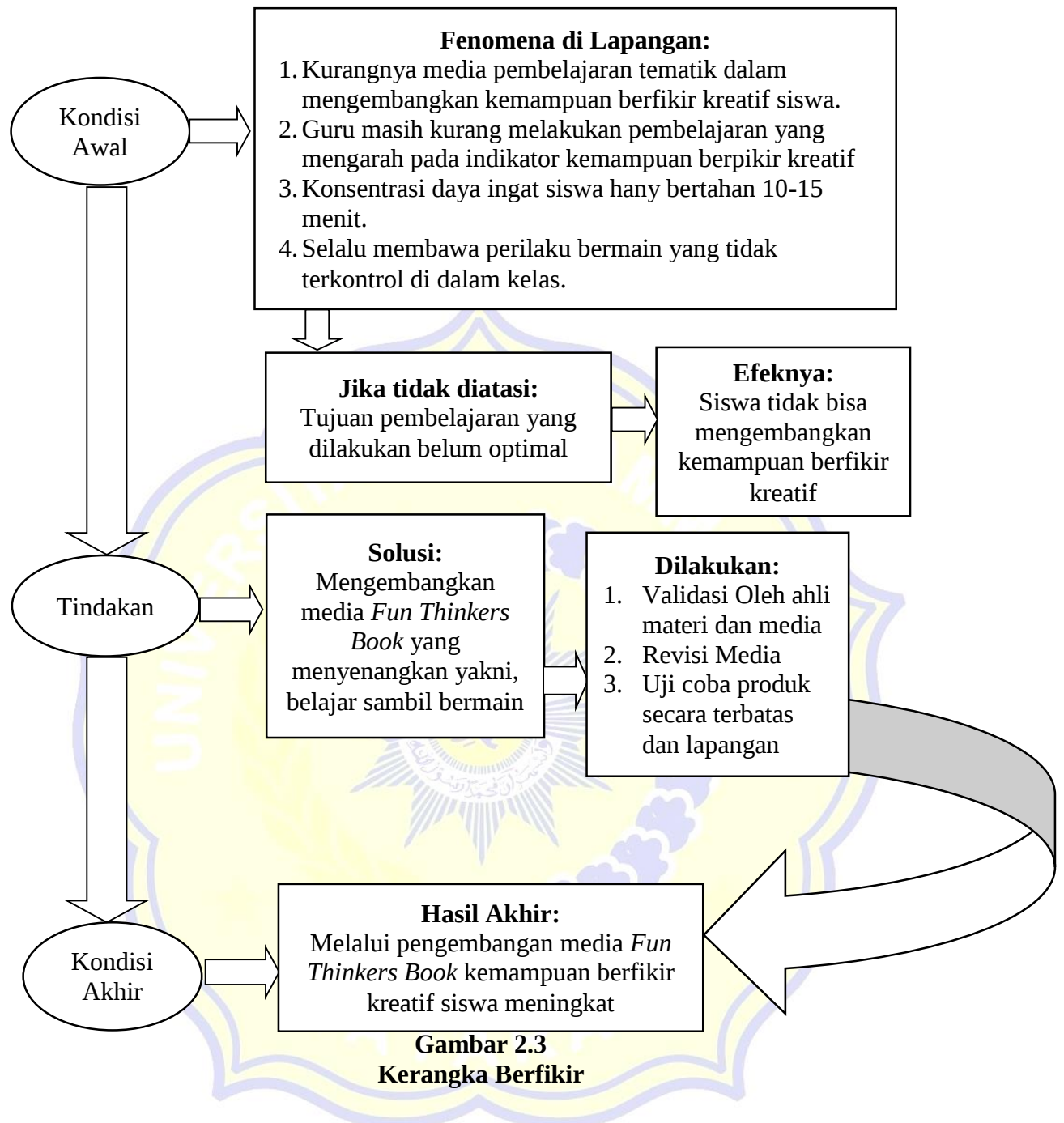
2.2.4 Kerangka Berikir

Alur kerangka berpikir pada pengembangan media *Fun Thinkers Book* menjelaskan bahwa pengembangan ini diawali dengan melihat kondisi awal siswa sulit berkonsentrasi yakni daya ingat siswa hanya bertahan 10-15 menit dalam pembelajaran. Siswa terkadang melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran misalnya mengganggu temannya, mengobrol, membawa perilaku bermain yang tidak terkontrol didalam kelas serta didasarkan pada masalah yang berhubungan dengan keadaan yang ada di kelas VI SDN Mesoran khususnya pada Tema 4 Subtema 1 “Berbagai Pekerjaan”, kurangnya media pembelajaran tematik untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa, guru hanya berbantu bahan ajar, buku guru, buku siswa dan LKS (Lembar Kerja Siswa) tanpa adanya media yang bervariasi, sehingga pembelajaran kurang efektif dan siswa terlihat bosan atau jenuh dengan pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu tujuan pembelajaran yang dilakukan belum optimal mengakibatkan siswa tidak bisa mengembangkan kemampuan berfikir kreatifnya.

Berdasarkan masalah yang dimiliki SDN Mesoran, peneliti mengajukan alternatif pemecahan masalah berupa media pembelajaran. Melihat isi dari materi Tema 4 Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan”, peneliti berpikir ada suatu potensi yang dapat dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang efektif untuk mendukung kemampuan berfikir kreatif siswa berupa media *Fun Thinkers Book* yang mengentaskan, yakni belajar sambil bermain. Isi dari media *Fun Thinkers Book* mencakup materi berupa gambar, kuis menarik yang dikemas dalam buku

permainan. Media *Fun Thinkers Book* yang sudah jadi di validasi oleh ahli media yang menguasai tentang media pembelajaran, ahli materi. Penilaian ahli materi dan ahli media akan menjadi masukan untuk merevisi media *Fun Thinkers*. Hasil revisi media *Fun Thinkers Book* akan diuji coba secara terbatas dan uji coba lapangan untuk mengetahui bagaimana keefektifan penggunaan media *Fun Thinkers Book*. Hasil akhir dalam penelitian ini adalah sebuah produk media *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa.





BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2015:407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Borg and Gall (Setyiosari, 2010:194) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk berupa media *Fun Thinkers Book*. Media yang telah dikembangkan akan diuji tingkat kevalidan oleh ahli media dan materi pada presentase $41\% < \text{Skor} \leq 60\%$ dengan kategori Cukup Valid, sedangkan pada tingkat kepraktisan yang diperoleh jika memenuhi angket respon siswa dalam penggunaan media *Fun Thinkers Book* dengan presentase $41\% < \text{Skor} \leq 60\%$ kategori Cukup Praktis serta keefektifan media diukur melalui pemberian soal Pretest dan Posttest melalui uji Normalitas Gain pada presentase $0,3 \leq \langle g \rangle \leq 0,7$ atau dinyatakan dalam persen $30\% \leq \langle g \rangle \leq 70\%$ dengan kategori sedang.

Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan yakni model pengembangan Borg and Gall. Menurut Borg and Gall (Sugiyono,

2019:763) penelitian *R&D (Research and Development)* dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah, yakni: (1) Pengumpulan Data, (2) Perencanaan, (3) Desain Produk, (4) Validasi Produk, (5) Revisi Produk, (6) Uji Coba Produk Skala Kecil, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Produk Skala Besar, (9) Revisi Produk, dan (10) Deseminasi dan Implementasi Produk Akhir. Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan dalam gambar 3.1 berikut:



Gambar 3.1
Model Pengembangan Borg and Gall (Sugiyono, 2019:764)

3.2 Prosedur Pengembangan

Dalam mengembangkan Media *Fun Thinkers Book* langkah yang dilakukan oleh peneliti hanya samapi pada tahap kesepuluh dari model pengembangan Borg and Gall. Langkah-langkah yang telah ditempuh dalam prosedur pengembangan ini antara lain sebagai berikut:

3.2.1 Pengumpulan Data Melalui Survei

Potensi pengembangan Media *Fun Thinkers Book* ini diperoleh dari hasil tes tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas IV SDN Mesoran setelah itu dilakukan kegiatan observasi dan wawancara. Permasalahan yang diperoleh kurangnya media pembelajaran tematik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, guru hanya berbantu pada buku guru dan buku siswa tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi, guru jarang melakukan pembelajaran yang mengarah pada kemampuan berpikir kreatif, konsentrasi daya ingat siswa hanya bertahan 10-15 menit, siswa terkadang melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran misalnya mengganggu temannya, mengobrol, membawa perilaku bermain yang tidak terkontrol di dalam kelas. berdasarkan permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

3.2.2 Perencanaan

Setelah dilakukan pengumpulan data melalui survei lapangan, yakni melakukan kegiatan wawancara dengan guru dan siswa kelas IV SDN Mesoran yang berlokasi di Desa Aik Bukak Kecamatan Batu Kliang Utara Kabupaten

Lombok Tengah. Setelah dilakukan kegiatan observasi dan wawancara peneliti telah merumuskan dan mengumpulkan data serta informasi seputar permasalahan tersebut dapat dijadikan sebagai pedoman untuk menentukan tahapan desain produk yang dikembangkan.

3.2.3 Desain Produk

Pada tahap desain produk, peneliti melakukan desain produk media *Fun Thinkers Book*. Dalam mengembangkan bentuk permulaan dari produk peneliti menggunakan menggunakan Aplikasi *Microsoft Office Word* untuk membuat bingkai frame serta ubinnya dibantu oleh tukang meubel dalam membuatnya. Media *Fun Thinkers Book* dan yang telah dihasilkan guna memberikan gambaran awal seperti apa media *Fun Thinkers Book* yang telah dikembangkan.

3.2.4 Validasi Produk

Media *Fun Thinkers Book* yang telah didesain, maka selanjutnya yaitu melakukan validasi produk. Dalam hal ini peran ahli diperlukan untuk melakukan validasi. Pada tahap ini desain produk media *Fun Thinkers Book* telah divalidasi oleh tiga ahli materi yakni 1 Dosen Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram dan 2 Guru kelas SDN Mesoran. Sedangkan validator ahli media yakni 1 Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram dan 2 Guru kelas SDN Mesoran. Dimana pada tahap ini para ahli diberikan instrument angket penilaian produk sehingga para ahli telah memberikan nilai dan masukan pada desain produk media *Fun Thinkers Book*.

3.2.5 Revisi Produk

Media *Fun Thinkers Book* yang telah divalidasi dan mendapat masukan dari ahli materi dan ahli media, langkah selanjutnya yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil validasi produk. Perbaikan yang dilakukan dengan cara mempertimbangkan masukan yang sudah diberikan oleh ahli materi dan media. Hal ini bertujuan agar media *Fun Thinkers Book* yang dihasilkan baik dan layak digunakan pada saat pembelajaran.

3.2.6 Uji Coba Produk Skala Kecil

Setelah media *Fun Thinkeres Book* selesai direvisi tahap selanjutnya adalah uji coba produk skala kecil. Pada tahap uji coba lapangan ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media *Fun Thinkers Book* dilakukan pada siswa kelas IV SDN Dapur dengan jumlah yang terbatas. Peserta didik yang dibutuhkan dalam uji coba lapangan awal media *Fun Thinkeres Book* berjumlah 14 siswa (Kelas Keci). Siswa diberikan media *Fun Thinkeres Book* dan kemudian siswa menilai angket yang diberikan terkait media *Fun Thinkeres Book*.

3.2.7 Revisi Produk

Revisi produk yang dilakukan guna menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil angket respon siswa SDN Mesoran. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan produk.

3.2.8 Uji Coba Produk Skala Besar

Setelah media *Fun Thinkeres Book* telah diperbaiki maka selanjutnya media *Fun Thinkeres Book* dapat dilakukan uji coba produk skala besar pada siswa kelas

IV SDN Mesoran. Pada tahap uji lapangan ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media *Fun Thinkers Book* melalui pemberian angket respon siswa dan soal *Pretest* dan *Posttest* kepada seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 22 siswa untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa mengenai materi yang telah diajarkan dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book*. sehingga produk media yang dikembangkan dapat dikatakan efektif jika kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat.

3.2.9 Revisi Produk Akhir

Setelah dilakukan uji pemakaian dan mendapat respon dari responden, selanjutnya produk atau media direvisi untuk menyempurnakan produk. Perbaikan atau revisi ini dilakukan apabila dalam uji coba lapangan operasional ditemui kekurangan atau kelemahan dari media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan. Perbaikan ini merupakan tahap akhir (*Final*) pada penelitian pengembangan ini.

3.2.10 Deseminasi dan Implementasi Produk Akhir

Produk media *Fun Thinkers Book* yang telah dilakukan uji validitas, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar serta revisi produk akhir, maka tahap selanjutnya yakni deseminasi produk atau istilah umumnya penyebaran produk yang sudah dikembangkan. Dalam hal ini deseminasi produk media *Fun Thinkers Book* yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan membuat video terkait (Proses, Prosedur, Produk) media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran tematik Tema 4 Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan” kepada kelompok target atau individu agar mereka memperoleh informasi dan bisa mengembangkan produk media *Fun Thinkers Book*. Pada tahap ini juga produk media *Fun Thinkers Book* yang telah

dikembangkan oleh peneliti telah diserahkan kepada pihak sekolah SDN Mesoran agar dijadikan bahan pembelajaran dan pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada materi yang lainnya.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk digunakan untuk memperoleh data yang dipakai sebagai acuan untuk melakukan revisi dalam rangka mencapai validitas, kepraktisan dan keefektifan. Dengan uji coba ini diharapkan produk media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

3.3.1 Desain Uji Coba

Produk berupa media *Fun Thinkers Book* perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui kualitas dan kelayakan. Uji coba adalah bagian dari rangkaian tahap validasi dan evaluasi. Produk akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, pakar atau ahli, guru kelas IV SDN Mesoran dan SDN Dapur serta siswa sebagai pemakai media *Fun Thinkers Book*. Berikut langkah-langkah dalam tahap validasi dan evaluasi:

3.3.1.1 Aspek Validasi

Ahli atau melakukan validasi terhadap media agar dapat diketahui kekurangan yang masih ada. Hasil dari validasi ahli atau pakar akan menjadi bahan untuk membuat revisi produk. Ahli atau pakar menilai kelayakan media *Fun Thinkers Book* ditinjau dari beberapa komponen kelayakan yaitu aspek materi dan media. Selain itu, guru kelas IV SDN Mesoran juga menjadi validator yang akan menilai dari aspek materi dan media.

3.3.1.2 Aspek Kepraktisan

Aspek kepraktisan penelitian ini diukur dari angket respon siswa dalam penggunaan media *Fun Thinkers Book*. Dalam pemberian angket ini dilakukan pada uji coba produk skala kecil dan uji coba produk skala besar.

3.3.1.3 Aspek Keefektifan

Aspek keefektifan dalam penelitian ini diukur menggunakan *Pretest* dan *Posttest* dengan bentuk soal uraian, setiap soal yang diberikan pada siswa terdapat indikator kemampuan berpikir kreatif yang diukur antara lain (1) Kelancaran, (Keluwes) dan (3) Orisinalitas, ketiga aspek tersebut sebagai dasar dalam penyusunan kisi-kisi soal tes. Soal yang telah diberikan di analisis menggunakan *uji gain*.

3.3.2 Subyek Uji Coba

3.3.1.1 Uji Coba Produk Skala Kecil

Subyek uji cobaproduk skala kecil pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Dapur yang berada di Kabupaten Lombok Tengah. Uji coba awal produk ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media *Fun Thinkers Book* dengan menggunakan angket tanggapan siswa. Uji coba awal produk ini melibatkan siswa seluruh siswa kelas IV berjumlah 14 siswa. Dalam uji coba lapangan pada siswa kelas IV dipilih secara *Simple Random Sampling* (Acak). *Simple Random Sampling* merupakan pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan starata yang ada dalam populasi.

3.3.1.2 Uji Coba Produk Skala Besar

Subjek uji coba produk skala besar pada penelitian ini adalah siswa kelas IV di Sekolah Dasar yang berada di Kabupaten Lombok Tengah. Sekolah Dasar yang dimaksud yakni SDN Mesoran. Dalam Uji coba lapangan produk ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media *Fun Thinkers Book* dengan menggunakan teknik *Pretest* dan *Posttest*. Uji coba lapangan produk di SDN Mesoran melibatkan seluruh siswa kelas IV berjumlah 22 siswa.

3.4 Jenis Data

Data yaitu bentuk jamak dari *datum*. Menurut Ratna (2010:141) Data dapat diartikan sebagai unit tertentu yang diperoleh melalui suatu hasil pengamatan, sedangkan *datum* adalah bagian-bagian dari unit pengamatan tersebut. Dalam penelitian ini data yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat keefektifan produk yang dihasilkan.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Berikut penjelasannya:

3.4.1 Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data tentang oroses pengembangan media *Fun Thinkers Book* berupa tanggapan dan saran dari para ahli materi, media dan guru kelas IV. Data kualitatif ini diperoleh dari komentar dan saran dari validator pada proses validasi produk serta digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi produk yang dikembangkan.

3.4.2 Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa skor penilaian dari produk yang dikembangkan oleh validator, skor lembar penilaian guru, skor lembar penilaian siswa dan nilai tes hasil belajar. Data kuantitatif ini yang dijadikan penentuan kualitas produk yang dikembangkan, dan soal tes hasil belajar dalam berpikir kreatif.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat yang dipakai untuk mengumpulkan data mengenai suatu variabel atau subjek yang diteliti. Menurut Arikunto (2013:162) mendefinisikan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi tiga macam yang masing-masing digunakan untuk memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

3.5.1 Instrumen Uji Validasi Media

3.5.1.1 Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi materi diberikan berupa instrumen angket validasi yang ditunjukkan kepada 1 dosen ahli materi dan 2 Guru Kelas SDN Mesoran. Hasil lembar validasi oleh dosen ahli materi dan guru kelas SDN Mesoran digunakan

untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan atau dirancang dalam mencapai kompetensi dasar dan indikator yang ditetapkan.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Kriteria	Nomor Kriteria
1.	Aspek Penyesuaian	2	1,2
2.	Aspek Kelayakan	3	3,4,5
3.	Aspek Penyajian	7	6,7,8,9,10,11,12
4.	Aspek Kebahasaan	5	13,14,15,16,17
5.	Aspek Kompetensi	3	18,19,20

3.5.1.2 Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi media diberikan berupa instrument angket validasi yang ditunjukkan kepada 1 Dosen ahli media dan 2 Furu Kelas SDN Mesoran. Hasil lembar validasi oleh dosen ahli media dan guru kelas SDN Mesoran digunakan untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan atau dirancang dalam mencapai kompetensi dasar dan indikator yang ditetapkan.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen penilaian Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Kriteria	Nomor Kriteria
1.	Aspek psikologis	4	1,2,3,4
2.	Aspek organisasi isi	5	5,6,7,8,9,10
3.	Aspek penyajian	5	11,12,13,14,15
4.	Aspek keakuratan materi	3	16,17,18
5.	Aspek elemen desain cetak	5	19,20,21,22,23
6.	Aspek prinsip visual	7	24,25,26,27,28,29,30

3.5.2 Instrumen Uji Kepraktisan Media

Instrumen ini berupa angket respon siswa yang diberikan kepada siswa pada saat uji coba produk skala kecil dan uji coba produk skala besar dengan melibatkan 2 sekolah yang ada di Kabupaten Lombok Tengah yakni, SDN Dapur dan SDN Mesoran. Lembar ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari

rancangan media *Fun Thinkers Book* yang telah valid. Lembar ini sebagai dasar untuk merevisi media *Fun Thinkers Book*.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen penilaian Kepraktisan Media untuk Siswa

No	Aspek	Jumlah Kriteria	Nomor Kriteria
1.	Aspek penggunaan media <i>Fun Thinkers Book</i>	2	1,2
2.	Aspek kemudahan pemahaman Materi	4	3,4,5,6
3.	Aspek visual media <i>Fun Thinkers Book</i> .	2	7,8
4.	Aspek keaktifan, minat, motivasi terhadap media <i>Fun Thinkers Book</i>	6	9,10,11,12,13,14,15
5.	Aspek kepraktisan media <i>Fun Thinkers Book</i>	2	16

3.5.3 Instrumen Uji Keefektifan Media

Instrumen yang digunakan dalam mengetahui keefektifan media *Fun Thinkers Book* menggunakan soal *pretest* dan *posttest* dalam bentuk uraian dengan jumlah 12 soal yang diberikan pada siswa, terdapat indikator kemampuan berpikir kreatif yang diukur antara lain (1) Kelancaran, (Keluwes) dan (3) Orisinalitas, ketiga aspek tersebut sebagai dasar dalam penyusunan kisi-kisi soal tes. Soal yang telah diberikan di analisis menggunakan *uji gain*. *Uji gain* dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* atau *gain score* tersebut, kita akan dapat mengetahui apakah penggunaan media *Fun Thinkers Book* dapat dikatakan efektif atau tidak.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Soal Pretest dan Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Indikator Soal	Ranah Kognitif				Nomor Soal	Aspek Berpikir Kreatif
	C1	C2	C3	C4		
1. Menceritakan tokoh melalui gambar dan teks tulisan				√	1a	Kelancaran
2. Membandingkan jenis pekerjaan berdasarkan tempat tinggal			√		1b	Keluwes

penduduk dalam bentuk tulisan						
3. Mengidentifikasi pentingnya keseimbangan alam dan kelestarian	√				2a	Keluwesan
	√				2b	Keluwesan
	√				2c	Keluwesan
4. Memberikan contoh kegiatan menjaga kelestarian sumber daya alam.		√			3	Orisinalitas
5. Memberikan contoh pengamalan dari sila pertama dalam kehidupan sehari-hari		√			4	Keluwesan
6. Mengaitkan sikap tokoh-tokoh dalam cerita dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.				√	5	Keluwesan
7. Mengidentifikasi hal-hal yang diperhatikan saat menggambar.	√				6	Orisinalitas
8. Menilai unsur-unsur cerita (tokoh, konflik, pesan moral) menggunakan pendapat pribadi.			√		7a	Kelancaran
9. Membandingkan sikap tokoh-tokoh yang terdapat didalam cerita.		√			7b	Kelancaran
10. Menjelaskan pendapat tentang sikap yang patut dicontoh dari tokoh cerita		√			7c	Keluwesan

3.6 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli materi dan ahli media pembelajaran yang nantinya akan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk perbaikan produk yang dikembangkan. Data kuantitatif berupa skor penilaian ahli diisi oleh ahli materi, guru kelas IV dan ahli media pembelajaran, serta siswa kelas IV yang berupa pengisian angket.

3.6.1 Analisis Data Kualitatif

Analisis data Kualitatif ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Dapur dan SDN Mesoran, saran dan masukan digunakan sebagai

revisi perancangan produk. Data tersebut nantinya disimpulkan dalam hasil deskriptif.

Analisis data kualitatif ini juga diperoleh dari beberapa masukan dan saran dari beberapa ahli validator media dan materi. Masukan dan saran tersebut dirangkum dan disimpulkan sehingga dapat dijadikan landasan untuk melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

3.6.2 Analisis Data Kuantitatif

3.6.1.1 Analisis Data untuk Ahli Validasi Materi dan Media

Data kuantitatif skor penilaian yang diperoleh dari hasil pengisian lembar angket ahli media pembelajaran, ahli materi dan media pembelajaran dianalisis dengan acuan yang diadaptasi dengan menggunakan skala *Likert* 1-5. Menurut Sugiyono (2019:167) *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok seseorang tentang variable penelitian yang dijabarkan menjadi indicator variabel. Pada Instrument penelitian ini menggunakan *Skala Likert* (1-5) dalam bentuk checklist (✓) dan pilihan ganda yang nantinya akan dideskripsikan secara kualitatif.

Tabel 3.5
Pedoman Pemberian Skor

Data Kualitatif	Skor
Sangat Valid	5
Valid	4
Cukup Valid	3
Kurang Valid	2
Tidak Valid	1

(Sugiyono, 2019:169)

Data yang terkumpul dianalisis dengan cara menghitung skor yang diperoleh. Analisis skor yang digunakan yaitu analisis deskriptif dengan langkah-langkah sebagai berikut :

5. Data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media terkumpul, kemudian dihitung jumlah skor yang diperoleh dari hasil validasi angket.
6. Menjumlahkan skor ideal item (kriterium) untuk seluruh aspek pada angket validasi.
7. Menghitung persentase angka dari analisis data yang dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah Skor Total

$\sum x_i$ = Jumlah Skor Maximum

(Sugiyono, 2019:170)

8. Untuk menganalisis skor dari semua validator ahli materi dan ahli media, dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

X = Mean (Rata-rata)

$\sum x$ = Jumlah Skor Total Validator ($V_1 + V_2 + V_3$)

n = Jumlah Validator

(Arikunto, 2006:245)

9. Hasil perolehan dari perhitungan presentasi kemudian ditentukan dengan tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran yang digunakan. Kualifikasi

yang memiliki kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.6
Skala Penilaian Untuk Lembar Validasi

No	Presentase	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
1.	$0\% < P \leq 20\%$	Sangat Kurang Valid	Revisi
2.	$21\% < P \leq 40\%$	Kurang Valid	Revisi
3.	$41\% < P \leq 60\%$	Cukup Valid	Perlu revisi
4.	$61\% < P \leq 80\%$	Valid	Tidak revisi
5.	$81\% < P \leq 100\%$	Sangat Valid	Tidak revisi

(Kusuma, 2018:67)

Tahap validasi produk berakhir jika rata-rata hasil penilaian kuantitatif pada tahap ini memperoleh minimal kategori “Cukup Valid”.

10. Dari persentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan kedalam kalimat yang bersifat kualitatif.

Memberikan makna dalam pengambilan keputusan, digunakan ketentuan sebagai indikator keberhasilan melalui validasi materi pembelajaran dan media pembelajaran. Pada uji ahli media pembelajaran dan materi, hasil persentase tiap item dikatakan berhasil atau valid apabila hasil berada pada rentang 81% - 100% dengan kriteria “Sangat Valid”, rentang 61% - 80% dengan kriteria “Valid” atau rentang 41% - 60% dengan kriteria “Cukup Valid”, rentang 21% - 40% dengan kriteria “Kurang Valid”, dan rentang 20%-0% dengan kriteria “Sangat Kurang Valid”.

Tahap validasi produk berakhir jika rata-rata hasil penilaian kuantitatif pada tahap ini memperoleh minimal kategori “Cukup Valid”.

3.6.1.2 Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan didasarkan pada data hasil angket respon siswa. Berikut pedoman penilaian kepraktisan pada lembar penilaian Media pembelajaran kantong matematika menggunakan skala *Likert* 1-5.

Tabel 3.7
Pedoman Pemberian Skor

Data Kualitatif	Skor
Sangat Valid	5
Valid	4
Cukup Valid	3
Kurang Valid	2
Tidak Valid	1

(Sugiyono, 2019:169)

1. Perhitungan presentasi respon siswa dari data yang sudah dikumpulkan maka menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah Skor Total

$\sum i$ = Jumlah Skor Maximum

(Sugiyono, 2019:170)

2. Untuk menganalisis skor dari semua angket respon siswa kelas IV SDN Dapur dan SDN Mesoran dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

X = Mean (Rata-rata)

$\sum x$ = Jumlah Skor Total Angket Respon Siswa

n = Jumlah Sekolah

(Arikunto, 2006:245)

3. Hasil perolehan dari perhitungan presentasi kemudian ditentukan dengan tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran yang digunakan. Kualifikasi

yang memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.8
Kriteria Presentasi Tanggapan Siswa

Presentase	Kualifikasi
$0\% < \text{skor} \leq 20\%$	Sangat Kurang Praktis
$21\% < \text{skor} \leq 40\%$	Kurang Praktis
$41\% < \text{skor} \leq 60\%$	Cukup Praktis
$61\% < \text{skor} \leq 80\%$	Praktis
$81\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Praktis

(Kusuma, 2018: 67)

Hasil persentase tiap item dikatakan praktis apabila hasil berada pada rentang 81 % - 100% dengan kriteria “Sangat Praktis”, rentang 61% - 80% dengan kriteria “Praktis” atau rentang 41% - 60% dengan kriteria “Cukup Praktis”, rentang 21% - 40% dengan kriteria “Kurang Praktis”, dan rentang 20%-0% dengan kriteria “Sangat Kurang Praktis”. Tahap kepraktisan produk berakhir jika rata-rata hasil penilaian kuantitatif pada tahap ini memperoleh minimal kategori “Cukup Praktis”.

Berdasarkan analisis kepraktisan di atas, media pembelajaran yang dihasilkan dikatakan praktis apabila hasil angket respon siswa memenuhi kriteria minimal cukup praktis.

3.6.1.3 Analisis Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Tes kemampuan berpikir kreatif siswa bertujuan untuk mengukur keefektifan pembelajaran dengan melihat besarnya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memanfaatkan media Fun Thinkers Book pada Tema 4 Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan” di uji penerapan produk. Peningkatan ini dapat dianalisis dengan menggunakan uji gain melalui kegiatan pretest dan posttest. Menurut Hake (Sundayana, 2014:151) Uji Normalitas Gain adalah sebuah uji yang bisa memberikan gambaran umum peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkan suatu

perlakuan (*pretest* dan *posttest*). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dihitung menggunakan rumus Normalitas *Gain* sebagai berikut:

Rumus Normalitas *Gain* :

$$g = \frac{(S_{post}) - (S_{pre})}{100\% - (S_{pre})}$$

(Sundayana, 2014:151)

Keterangan :

g = Gain ternormalisasi

(S_{post}) = Skor rata-rata tes awal (%)

(S_{pre}) = Skor rata-rata tes akhir (%)

Besarnya faktor-gain menurut Hake dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3.9
Interpretasi Indeks Normalitas Gain

Skor N-Gain (g)	Interpretasi
$\langle g \rangle > 0,7$ atau dinyatakan dalam persen $\langle g \rangle > 70\%$	Tinggi
$0,3 \leq \langle g \rangle \leq 0,7$ atau dinyatakan dalam persen $30\% \leq \langle g \rangle \leq 70\%$	Sedang
$\langle g \rangle < 0,3$ atau dinyatakan dalam persen $\langle g \rangle < 30\%$	Rendah

(Sundayana, 2014:151)

Batas minimal media Fun Thinkers Book ini dapat dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan skor rata-rata N-gain sebesar $0,3 \leq \langle g \rangle \leq 0,7$ atau dinyatakan dalam persen $30\% \leq \langle g \rangle \leq 70\%$ pada kategori sedang.

Menurut Mulyasa (dalam Frieda, 2014) Pembelajaran dikatakan berhasil jika nilai hasil belajar siswa mencapai 65% secara individual dan pembelajaran dianggap berhasil secara klasikal jika hasil belajar siswa mencapai $\geq 75\%$. Rumus yang digunakan diadaptasi dari Depdiknas (2003) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{n} 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

Σx = Jumlah Siswa Belajar Tuntas

n = Jumlah Seluruh Siswa

Pengembangan media Fun Thinkers Book dapat dikatakan efektif jika minimal 75% dari seluruh siswa mendapat nilai $\geq$ KKM (75).



