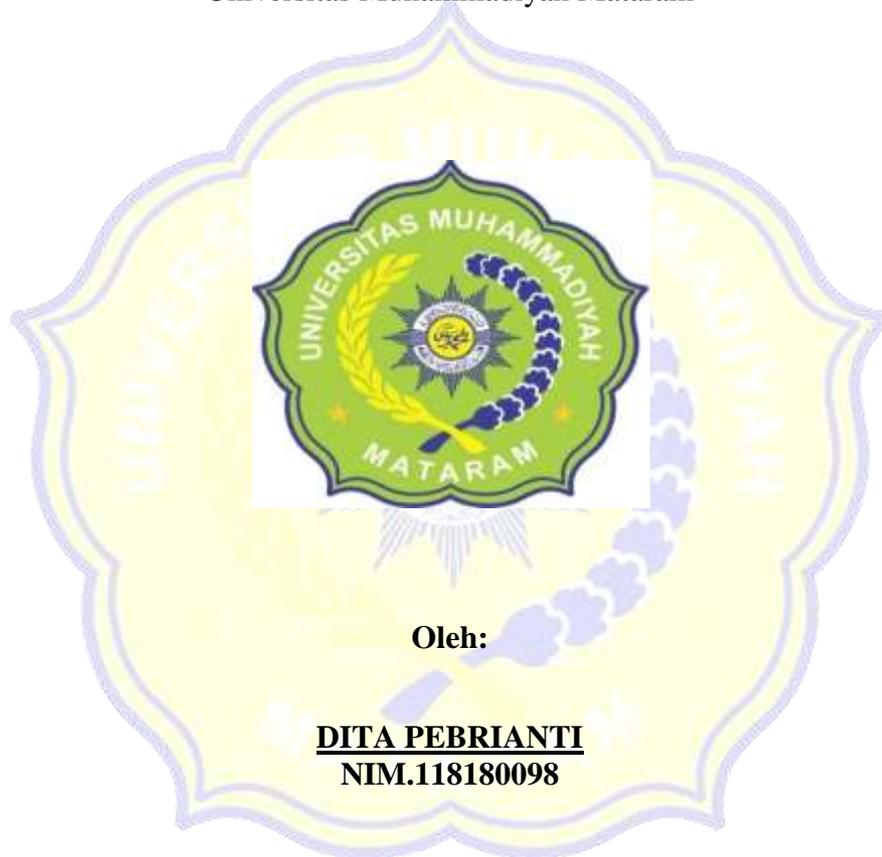


SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA BILIK RUMAH PINTAR BERBASIS CTL
(CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING) UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA TEMA 1 SISWA KELAS 3 SD
AISYIYAH 2 MATARAM TAHUN AJARAN 2021/2022**

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:

DITA PEBRIANTI
NIM.118180098

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



HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA BILIK RUMAH PINTAR BERBASIS CTL
(CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING) UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA TEMA 1 SISWA KELAS 3 SD
AISYIYAH 2 MATARAM TAHUN AJARAN 2021/2022**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

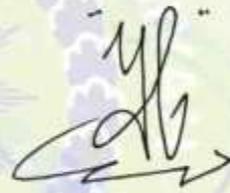
Tanggal, 09 Februari 2022

Dosen Pembimbing I



Hafaturrahmah, M.Pd
NIDN 0804048501

Dosen Pembimbing II



Yuni Marivati, M.Pd
NIDN. 0806068802

Menyetujui:

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Ketua Program Studi,



Hafaturrahmah, M.Pd
NIDN 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

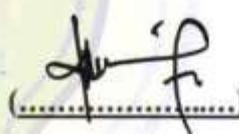
SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA BILIK RUMAH PINTAR BERBASIS CTL
(CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING) UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA TEMA 1 SISWA KELAS 3 SD
AISYIYAH 2 MATARAM TAHUN AJARAN 2021/2022**

Skripsi Atas Nama Dita Pebrianti Telah Dipertahankan Di Depan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Kamis, 10 Februari 2022

Dosen Penguji:

1. Haifaturrahmah, M.Pd (Ketua) 
NIDN 0804048501
2. Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd (Penguji I) 
NIDN 0823078802
3. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd (Penguji II) 
NIDN 0827079002

Mengesahkan:

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

Dekan,




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

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 : DITA PEBRIANTI
NIM : 118180098
Alamat : Jln. Pagesangan Indah no. 30

Memang benar skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Bilik Rumah Pintar Berbasis Ctl (*Contextual Teaching And Learning*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Tema 1 Siswa Kelas 3 Sd Aisyiyah 2 Mataram Tahun Ajaran 2021/2022”

adalah asli 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 ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia menanggalkan gelar keserjanaan yang saya peroleh.

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

Mataram, 10 Februari 2022
Yang membuat pernyataan,



DITA PEBRIANTI
NIM. 118180098



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

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

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

Nama : DITA PEBRIANTI
NIM : 110100098
Tempat/Tgl Lahir : Tobowa, 23 Februari 2000
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : FKIP
No. Hp : 085 338 576 041
Email : pebrantidita305@gmail.com

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

Pengembangan Media Bilik Rumah Pinar Berbasis CTL (Contextual Teaching and Learning) untuk meningkatkan kemampuan Berpikir Kreatif Pada Tema 1 Siswa kelas 3 SD Aisyah 2 Mataram Tahun Ajaran 2021/2022

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 38%

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

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

Mataram, 14 Maret 2022
Penulis


DITA PEBRIANTI
NIM. 110100098

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT


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

*pilih salah satu yang sesuai



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

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

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : DITA PEBRIANTI
NIM : 118180098
Tempat/Tgl Lahir : Tolowata, 23 Februari 2000
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085 338 576 041 / febriantidita38@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

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

Pengembangan Media bilik Rumah Pintar Berbasis CTL (Contextual Teaching and learning) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Paeb Tema 1 Siswa kelas 3 SD Aisyiyah 2 Mataram tahun Ajaran 2021 / 2022

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

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

Mataram, 14 Maret 2022

Penulis


DITA PEBRIANTI
NIM. 118180098

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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

MOTTO

Tidak ada yang tidak mungkin kalau kita berusaha dengan sungguh-sungguh

PERSEMBAHAN

Skripsi Ini Saya persembahkan untuk diri saya sendiri dan orang-orang yang mempunyai makna istimewa dalam kehidupan saya, diantaranya:

1. Untuk kedua orangtua tercinta, Bapak Setiawan dan Ibu Safrani terimakasih untuk semua cinta dan kasih yang kalian berikan kepadaku, yang telah yang tulus hati selalu memberikan motivasi serta menjadi *Support system* terbaik selama ini.
2. Untuk nenek saya ibu Aminah serta adikku Bunga Agustin yang selama ini mendukung dan mendoakan saya
3. Untuk keluarga besar yang senantiasa mendoakan saya
4. Teruntuk teman-teman yang selalu *support* dan saya dalam segala hal terima kasih saya ucapkan dan semoga kalian sukses selalu dalam segala pencapaian
5. Teruntuk Dosen pembimbing saya Ibu Haifaturrahmah, M. Pd dan ibu Yuni Mariyati, M. Pd, saya mohon maaf sebesar-besarnya apabila selama proses bimbingan berlangsung saya menyinggung perasaan ibu dosen. Dan saya ucapkan terimakasih banyak karena tanpa bimbingan bapak dan ibu dosen saya tidak akan sampai pada titik ini.
6. Semua pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini

Semoga apa yang diperoleh selama berada di Universitas Muhammadiyah Mataram khususnya Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar bias bermanfaat khususnya bagi pembaca dan bagi saya pribadi. Disini penulis masih sebagai manusia yang biasa yang tidak luput dari kesalahan dan jauh dari kata sempurna.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak lupa penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besa Muhammad SAW yang telah membawa umat islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Bilik Rumah Pintar Berbasis CTL (*contextual teaching and learning*) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Tema 1 siswa kelas 3 SD Aisyiyah 2 Mataram Tahun Ajaran 2022”.

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar sarjana PGSD pada fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih.

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd sebagai rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. M, Nizaar, M.Pd sebagai dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Haifaturrahmah, M. Pd. Sebagai ketua Prodi PGSD, dan Dosen Pembimbing I yang telah berkenan membimbing dan nasehat dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini
4. Ibu Yuni Mariyati, M.Pd. selaku pembimbing II, yang telah berkenan membimbing dan nasehat dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini
5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang tidak mungkin disebutkan satu persatu

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

Mataram 11 Februari 2022
Penulis

Dita Pebrianti
NIM. 118180098

Pebrianti,Dita 2022. **Pengembangan Media Bilik Rumah Pintar Berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Tema 1 Siswa Kelas 3 SD Aisyiyah 2 Mataram Tahun Ajaran 2022.** Skripsi Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1: Haifaturrahmah, M.Pd

Pembimbing 2: Yuni Mariyati, M.Pd

ABSTRAK

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah pengembangan media bilik rumah pintar berbasis CTL (*Contextual teaching and learning*) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada tema 1 siswa kelas 3 SD Aisyiyah 2 Mataram. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Pada penelitian pengembangan ini sebagai uji kevalidan dilakukan oleh para ahli media dan ahli materi kepraktisan dilakukan pada kelas IV dan uji keefektifan dilakukan pada peserta didik kelas III di SD Aisyiyah 2 Mataram. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan media dan materi diperoleh skor rata-rata 87% (sangat valid). Angket respon peserta didik uji terbatas yang menunjukkan kepraktisan media bilik rumah pintar memperoleh skor rata-rata 80,8% (sangat praktis). Keefektifan perangkat pembelajaran dilihat dari kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang diukur dengan menggunakan soal berpikir kreatif yang diberikan kepada peserta didik sebagai uji lapangan yaitu kelas III SD Aisyiyah 2 Mataram, dan memperoleh skor N-Gain 75,7 (tinggi). Selain itu keefektifan media bilik rumah pintar dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran dan diperoleh data yaitu 85% pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media bilik rumah pintar yang dikembangkan sangat valid, praktis dan efektif.

Kata kunci: media pembelajaran, contextual teaching and learning, kemampuan berpikir kreatif, Research and Development

Pebrianti, Dita 2022. **Development of CTL (Contextual Teaching and Learning)-Based Smart Home Media to Improve Creative Thinking Ability in Theme 1 of Grade 3 Students of SD Aisyiyah 2 Mataram Academic Year 2022.** Thesis, Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Consultant : Haifaturrahmah, M.Pd
Second Consultant : Yuni Mariyati, M.Pd

ABSTRACT

This research aims to develop smart home cubicle media based on CTL (Contextual teaching and learning) to improve creative thinking skills on theme 1 of 3rd-grade students of SD Aisyiyah 2 Mataram. The research method used is R&D (Research and Development), which follows the Borg and Gall development model. This development investigation was conducted in class IV as a validity test by media experts and practical material specialists. At SD Aisyiyah 2 Mataram, the effectiveness test was conducted on class III students. The legitimacy of the media and materials received an average score of 87 percent, according to the findings (very valid). The restricted test student response questionnaire received an average score of 80.8 percent, demonstrating the smart home cubicle media (very practical). The impact of learning tools can be evident in students' creative thinking capacity, as measured by creative thinking questions provided to students as field tests, such as class III SD Aisyiyah 2 Mataram, with an N-Gain score of 75.7. (high). Furthermore, the success of the smart home cubicle media can be demonstrated in the implementation of learning, with 85 percent of the data obtained falling into the very good category. Based on the study's findings, it can be determined that the produced smart home cubicle media is very valid, practical, and effective.

Keywords: learning media, contextual teaching and learning, creative thinking skills, Research and Development

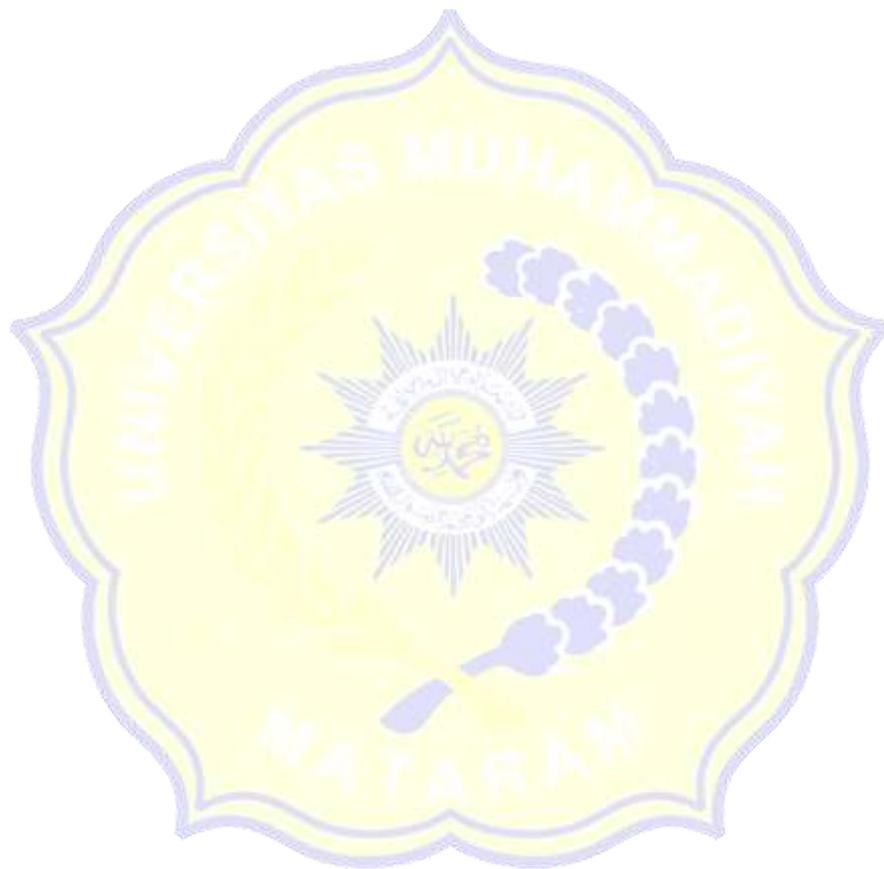
MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM _____
KEPALA
JPT P3B
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Hamdani, M.Pd
NIDN. 0903048601

DAFTAR ISI

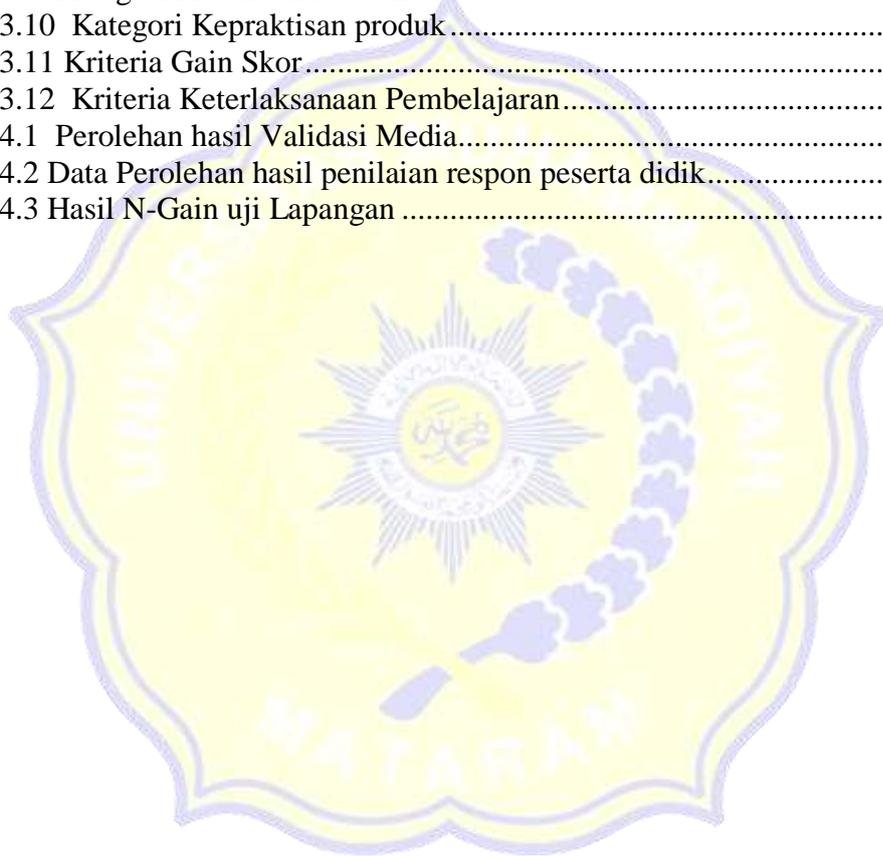
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Pengembangan	5
1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	5
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
1.6 Batasan Operasional.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Penelitian yang Relevan	9
2.2 Kajian Teori Media Pembelajaran	13
2.3 Kajian Media Bilik Rumah Pintar	19
2.4 CTL (<i>Contextual Teaching and Learning</i>)	21
2.5 Kajian Kemampuan Berpikir Kreatif	24
2.6 Pembelajaran Tematik Materi tema 1 Sub Tema 1	32
BAB III METODE PENGEMBANGAN	34
3.1 Model Pengembangan	34
3.2 Prosedur Pengembangan	35
3.3 Uji Coba Produk.....	40
3.4 Subjek Uji Coba	41
3.5 Jenis data	42
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	43
3.7 Tehnik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	53
4.1 Hasil Penelitian	53
4.1.1 Potensi dan masalah	53
4.1.2 Pengumpulan data	54
4.1.3 Desain produk	55
4.1.4 Validasi desain	56
4.1.5 Revisi desain	57
4.1.6 Uji coba awal.....	59
4.1.7 Revisi produk	60
4.1.8 Uji coba lapangan.....	61
4.1.9 Revisi produk	62
4.2 Pembahasan.....	63

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



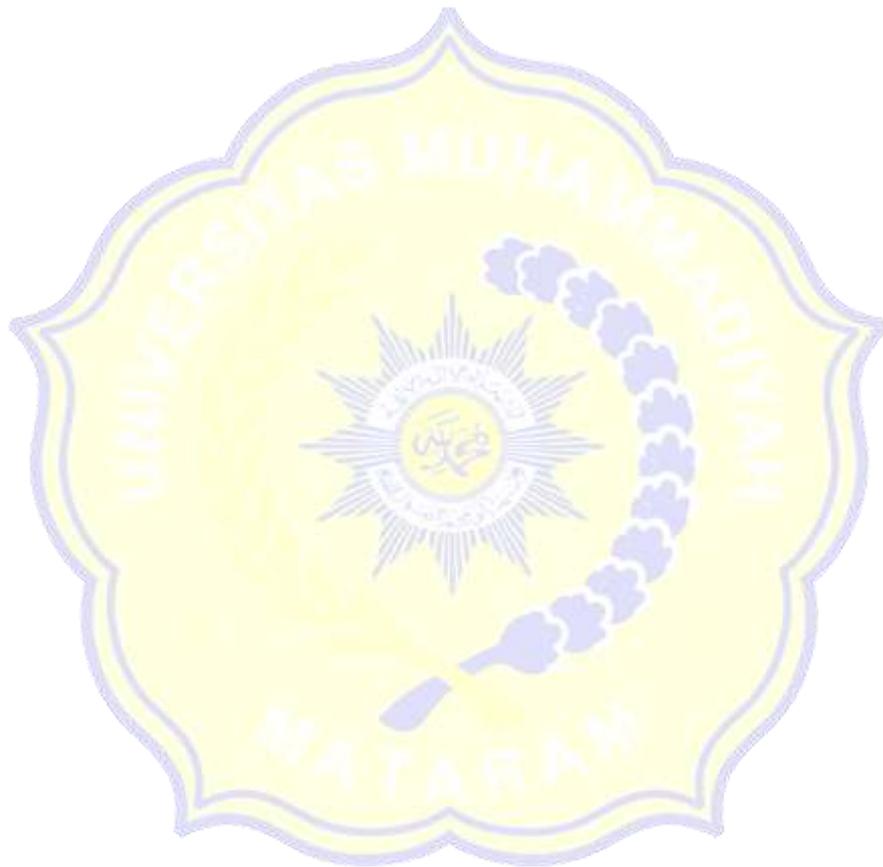
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Penilaian Untuk Validasi Media.....	43
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media	44
Table 3.3 Skala Penilaian untuk Validasi Materi.....	44
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar angket validasi ahli Materi.....	45
Tabel 3.5 Kisi-kisi angket Respon Peserta Didik.....	46
Tabel 3.6 Skala Penilaian Untuk Berpikir Kreatif	47
Tabel 3.7 Kisi-kisi lembar soal kemampuan berpikir kreatif	47
Tabel 3.8 Instrument Observasi	47
Tabel 3.9 Kategori Kevalidan Produk.....	50
Tabel 3.10 Kategori Kepraktisan produk.....	51
Tabel 3.11 Kriteria Gain Skor.....	52
Tabel 3.12 Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran.....	52
Tabel 4.1 Perolehan hasil Validasi Media.....	57
Table 4.2 Data Perolehan hasil penilaian respon peserta didik.....	59
Tabel 4.3 Hasil N-Gain uji Lapangan	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ciri-ciri makhluk hidup.....	32
Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan.....	35
Gambar 4.1 Desain Media Bilik Rumah Pintar yang belum direvisi.....	58
Gambar 4.2 Desain Media Bilik Rumah Pintar yang sudah direvisi	59



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha manusia untuk memperluas pengetahuan dan membentuk nilai, sikap dan perilaku. Pendidikan juga merupakan prasyarat bagi kehidupan sosial nasional dan sarana untuk mengembangkan kemampuan diri dan keterampilan siswa melalui proses pembelajaran. Sebagaimana dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 (2003:2) secara tegas menyatakan bahwa: “ Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri, kepribadian dan kecerdasan akhlak mulia serta, keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat bangsa dan negara.”

Pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, (Permendikbud) Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan dan Menengah, perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan alat peraga dan sumber belajar perangkat penilaian pembelajaran dan skenario pembelajaran. Hal ini memungkinkan setiap pendidik di satuan pendidikan untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang lengkap dan sistematis. Ini memastikan bahwa pembelajaran itu interaktif, mengasyikkan, menyenangkan, bermanfaat, memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif, dan memiliki ruang yang

cukup untuk kreativitas dan inisiatif yang berbakat dan tertarik. Dan perkembangan fisik dan psikologis siswa.

Ruman (2016: 229-230) mengatakan bahwa sejak juli 2013 indonesia secara resmi menerapkan kurikulum 2013. Guru adalah pencipta lingkungan belajar, bukan hanya transformator yang menyediakan dan memuaskan siswa dengan informasi yang tidak berarti. Hasil akhir pembelajaran pada kurikulum 2013 adalah pendekatan dan keseimbangan antara soft dan hard skill siswa, meliputi aspek sikap, keterampilan dan pengetahuan.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, guru perlu memperhatikan unsur-unsur pembelajaran, termasuk media pembelajaran yang digunakannya. Menurut Gagnet and Briggs karya Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, termasuk yang berasal dari (cardbook, rekaman, kaset, video, kamera, film, slide), termasuk media fisik, foto) keberadaan, gambar, grafik, TV, komputer). Media pembelajaran merupakan sarana bagi guru untuk memberikan materi pembelajaran.

Salah satu langkah yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat menginspirasi dan mengembangkan pemikiran kreatif melalui pengembangan media bilik rumah pintar. Media bilik rumah pintar untuk Topik 1, Pertumbuhan dan Perkembangan mahluk hidup, Subtopik 1, Ciri-Ciri mahluk hidup, pembelajaran ke-3. Digunakan untuk bahan pembelajaran.

Media ini digunakan untuk siswa kelas III SD, dan media bilik rumah pintar terbuat dari bahan triplek. Kemudian ada beberapa gambar dari beberapa gambar berupa fitur makhluk hidup. Media ini dikembangkan sesuai dengan subtema yang terdiri dari mata pelajaran matematika, bahasa Indonesia dan SBdP. Karena media bilik rumah pintar dikembangkan menggunakan catatan masa lalu, dianggap telah ditambahkan ke penelitian pengembangan ini. Media bilik rumah pintar ini dapat (1) menarik perhatian peserta didik, (2) melibatkan peserta didik secara langsung dalam penggunaan media, dan (3) menarik minat peserta didik, memiliki kelebihan memiliki gambar berwarna (4) media bilik rumah pintar dapat digunakan dalam waktu yang lama.

Berdasarkan observasi peneliti SD Aisyiyah 2 Mataram, guru menemukan fakta dalam proses pembelajaran ketika meminta materi pada pertemuan sebelumnya. Siswa diam dan memilih untuk berbicara sendiri ketika guru menyampaikan materi. Dalam proses pembelajaran, beberapa guru hanya menggunakan buku guru, buku siswa, dan media papan tulis, sehingga mudah bosan. Dalam proses belajar mengajar yang dilakukan di Kelas III SD Aisyiyah 2 Mataram dapat disimpulkan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan pemberian tugas saja. Di sisi lain, guru juga gagal menemukan media yang tepat sehingga membuat siswa merasa media yang digunakan tidak meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya sehingga mengakibatkan partisipasi siswa berkurang. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan memperkenalkan

media bilik rumah pintar dan menerapkan pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) untuk mendukung siswa. Hal ini akan membuat siswa lebih kreatif dalam mengembangkan ide.

Oleh karena itu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, peneliti membahas dengan judul pengembangan media bilik rumah pintar berbasis CTL (*contextual teaching and learning*) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada tema 1 siswa kelas 3 SD Aisyiyah 2 Mataram.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan, media bilik rumah pintar berbasis *contextual teaching and learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada tema 1 siswa kelas 3 SD Aisyiyah 2 Mataram
2. Bagaimana kevalidan, Kepraktisan dan keefektifan media bilik rumah pintar berbasis *contextual teaching and learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada tema 1 siswa kelas 3 SD Aisyiyah 2 Mataram

1.3 Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah maka tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Untuk Mengetahui proses pengembangan media bilik rumah pintar berbasis CTL (*Contextual teaching and learning*) untuk meningkatkan

kemampuan berpikir kreatif siswa pada tema 1 siswa kelas 3 SD Aisyiyah 2 Mataram.

2. Untuk Mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media bilik rumah pintar berbasis *contextual teaching and learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada tema 1 siswa kelas 3 SD Aisyiyah 2 Mataram.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifik produk yang diharapkan oleh peneliti :

Untuk membuat media pembelajaran yang menarik, peneliti mengembangkan media bilik rumah pintar berbasis *contextual teaching and learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada Tema 1, pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, Subtema 1, Ciri-ciri makhluk hidup, dan Pembelajaran 3. Membuat desain pengembangan media bilik rumah pintar. sebagai berikut:

1. Pengembangan media bilik rumah pintar

Media bilik rumah pintar menggunakan materi tentang ciri-ciri makhluk hidup topik 1, pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup subtopik 1. Pembelajaran 3 di Kelas III SD Aisyiyah 2 Mataram.

2. Tampilan pengembangan media bilik rumah pintar

Media bilik rumah pintar menggunakan bahan dasar triplek, styrofoam, lem, gunting, selotip dan lidi dibuat berbentuk persegi ruangan seperti rumah dengan tema pertumbuhan dan perkembangan dalam bentuk tiga dimensi dengan background dinding berisikan

gambar dan lambang bilangan, dan tulisan pola irama, kemudian papan berbentuk persegi yang digunakan pada bagian bawah lantai sebagai tempat menempelkan gambar makhluk hidup yang sudah ditempel dibagian belakang sterfoam terdapat gambar makhluk hidup.

1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Melalui penggunaan media bilik rumah pintar berbasis CTL (*contextual teaching and learning*) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada tema 1 siswa kelas 3 SD Aisyiyah 2 Mataram, penulis berasumsi bahwa :

- a. Media bilik rumah pintar pada Topik 1 Pertumbuhan dan Perkembangan makhluk hidup , Subtopik 1 Ciri-ciri makhluk hidup, 3. Kelas 3 SD Aisyiyah 2 Mataram dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar.
- b. Dengan adanya media bilik rumah pintar, siswa semangat dalam menerima materi pada Topik 1 Pertumbuhan dan Perkembangan makhluk hidup, Subtopik 1 Ciri-ciri makhluk hidup, pembelajaran ke-3 dikelas 3 SD Aisyiyah 2 Mataram.
- c. Media bilik rumah pintar dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, aktif dan berarti bagi peserta didik.

2. Keterbatasan

- a. Pengembangan media bilik rumah pintar Topik 1 Pertumbuhan dan Perkembangan makhluk hidup , Subtopik 1 Ciri-ciri makhluk hidup, 3.

Kelas 3 SD Aisyiyah 2 Mataram Semata-mata berdasarkan pembelajaran.

- b. Pengembangan media bilik rumah pintar diuji cobakan pada peserta didik kelas 3 SD Aisyiyah 2 Mataram.

1.6 Batasan Operasional

1. Bilik rumah pintar

Bilik rumah pintar merupakan bentuk tiruan tiga dimensi. Media bilik rumah pintar ini menggunakan bahan dasar triplek, sterofoam dan lidi dibuat dengan bentuk persegi ruangan seperti rumah dengan background dinding berisikan gambar dan lambang bilangan, kemudian papan bagian bawah lantai sebagai tempat menempelkan gambar makhluk hidup.

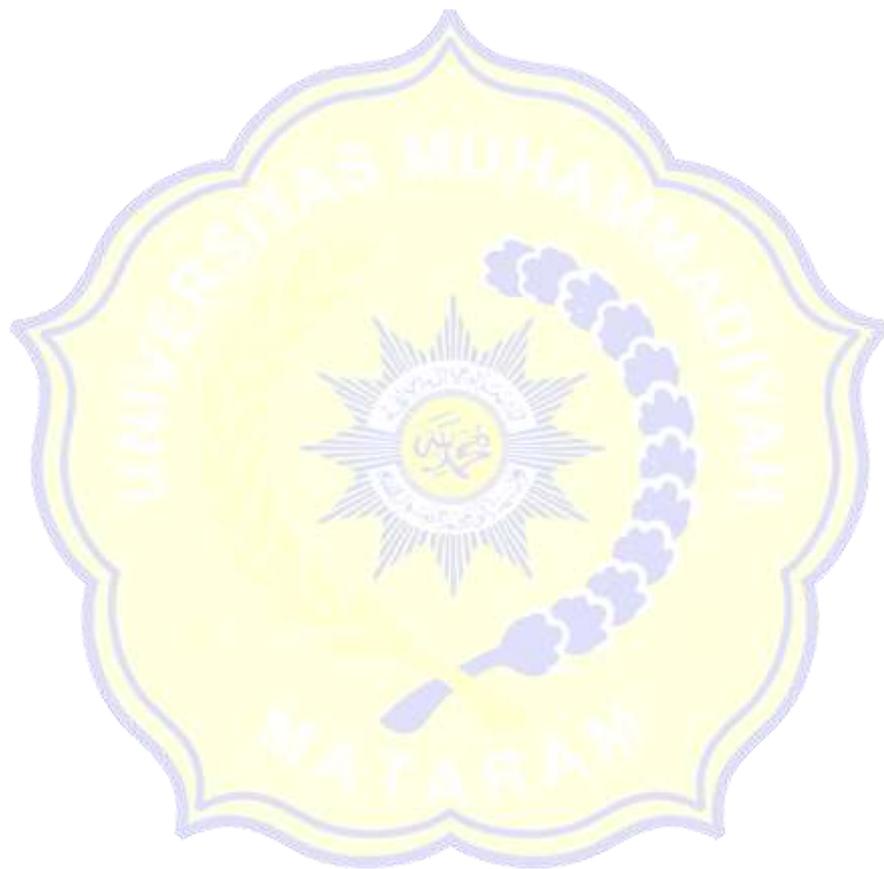
2. CTL (*Contextual Teaching and learning*)

1). Pembelajaran berbasis masalah 2). Memanfaatkan lingkungan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar. 3). Kami menyediakan kegiatan kelompok. 4). Melaksanakan kegiatan belajar mandiri 5). Terapkan peringkat asli.

3. Kemampuan berpikir kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kesadaran yang ada dalam kehidupan seseorang dan tidak dapat diamati secara langsung serta dapat disimpulkan ketika memecahkan suatu masalah. Semua orang bisa berpikir, tapi yang membedakan satu sama lainnya adalah kepribadian dan cara berpikirnya.

4. Tema 1 adalah pembelajaran tentang pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup Subtopik 1 ciri-ciri makhluk hidup fokus pada 3 pelajaran saja yaitu Matematika, Bahasa Indonesia, dan SBdP.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelian Yang Relevan

1.2.1 Handayani “Pengembangan Media Bilik Rumah Berbasis Contextual pada Pembelajaran IPA dikelas IV Sekolah Dasar”

Untuk meningkatkan hasil kemampuan “ pengembangan media bilik rumah berbasis contecstual”. Melalui observasi tersebut ditemukan bahwa pengembangan media diorama berfungsi untuk menunjang pembelajaran IPA yang ramah lingkungan, dan materi pokok materi tentang ekosistem dan komponen ekosistem. Siswa tidak dapat diajak untuk secara langsung ke alam untuk melihat bagaimana makhluk-makhluk tersebut berhubungan dengan lingkungannya. Untuk itu perlu adanya media pembelajaran yang dapat berperan sebagai perantara bagi siswa untuk memahami materi yang sesuai dengan kemampuan dasar kurikulum yang ada. Materi ekosistem yang dipelajari dalam media diorama dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif. Siswa dapat melihat situasi sejati ekosistem.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) memaparkan proses pengembangan media bilik rumah untuk menghasilkan produk berupa media bilik rumah berbasis kontekstual yang valid dan praktis kelas IV Sekolah Dasar (2). Memaparkan kelayakan penggunaan media bilik rumah untuk menghasilkan produk berupa media bilik rumah berbasis kontekstual yang valid dan praktis kelas IV Sekolah Dasar. Pendekatan yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Prosedur

penelitian yang digunakan adalah adaptasi dari model pengembangan Borg ang Gall yang disederhanakan menjadi 7 tahapan diantaranya adalah 1) penelitian dan pengumpulan informasi 2). Perencanaan 3). Pengembangan desain awal produk 4). Validasi produk 5). Revisi hasil produk 6). Uji coba produk 7). Revisi hasil uji coba lapangan dan penyempurnaan.

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian Fitri Handayani adalah sama-sama menggunakan media yang biasanya dianggap sejenis sedangkan yang membedakan adalah pengembangan medianya pada materi terdahulu adalah menggunakan pembelajaran pada satu materi sedangkan penelitian pada saat ini, menggunakan materi pembelajaran tematik.

1.2.2 Nurdiawati “Pengembangan Media Bilik Rumah pada Pembelajaran Tematik Tema IV Subtema II kelas 1 Sekolah Dasar”

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh konsep blended learning, dimana beberapa konten pembelajaran berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dan perlu menggunakan alat bantu yang memudahkan siswa dalam menyerap materi dengan baik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media yang efektif, efektif dan menarik untuk Pembelajaran Tematik IV Subtopik II Kelas 1 SD.

Penelitian ini menggunakan tipe R&D. Sumber data dipilih Kelas 1 di SDN Landungsari 02 Malang dengan jumlah siswa 13 orang. Survei ini dilakukan pada November 2018. Prosedur penelitian menggunakan

model ADDIE: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Data berasal dari observasi validasi ahli dan jawaban angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat membantu siswa memahami isi Pembelajaran Tematik Topik IV Subtopik II Pembelajaran III. Hal ini diterima secara positif dan layak dilakukan oleh siswa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dikembangkan oleh Suci Nurdiawati sama-sama mengembangkan media yang biasa dibidang sejenis sedangkan yang membedakan yang menjadi subjek penelitiannya pada kelas III SD, sedangkan penelitian terdahulu subjek penelitiannya terdapat pada kelas 1 SD.

1.2.3 Maharani “penggunaan media bilik rumah pada pembelajaran pesawat sederhana kelas V SDN Gunungsari, kabupaten Madiun”

Penelitian ini bertujuan agar pembelajaran saintifik lebih bermakna dengan membiarkan siswa melihat contoh-contoh mesin sederhana dalam kehidupan sehari-hari berupa benda miniatur berupa foto. Selain itu, siswa tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajarnya khususnya pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan bahwa guru tidak dapat memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. keterampilan dan kreativitas siswa Anda tidak akan berkembang dengan baik. Karya inovatif terdiri dari satu jenis media bilik rumah. Media bilik rumah terdiri dari gambar dan benda datar sederhana dalam bentuk full color.

Mengenai penerapan praktis media ini akan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, kritis dan objektif dalam pembelajaran pesawat terbang Kelas V sederhana di SDN Gunnsari Kabupaten Madiun.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bilik rumah untuk pembelajaran pesawat sederhana kelas V di SDN Gunungsari Kabupaten Madiun. Format objek minat adalah gambar penuh warna, dan minat serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPA.

Pengembangan media bilik rumah dirancang dengan mengacu pada model pengembangan 4D (definisi, desain, diseminasi) yang dikembangkan oleh Chiagarajan.

Persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh Yuliana Ayu Maharani adalah menggunakan media yang bisa dibilang sejenis yaitu media bilik dan sama-sama menggunakan jenis penelitian pengembangan sedangkan yang membedakannya adalah peneliti terlebih dahulu menggunakan materi pembelajaran pesawat sederhana sedangkan penelitian yang akan dilakukan sekarang menggunakan materi pembelajaran tematik.

2.2 Kajian Teori Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian media pembelajaran

Istilah media (singular media) berasal dari bahasa latin dan berarti perantara atau perantara, yang mengacu pada sesuatu yang dapat

menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi. Menurut Oemar, media pembelajaran adalah alat dan bahan yang dapat berupa manusia atau benda mati, sebagai alat pembelajaran untuk komunikasi antara siswa dan pendidik di dalam kelas untuk memudahkan pemahaman pelajaran. Dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran, media sering diartikan secara sederhana sebagai suatu benda atau alat yang digunakan untuk membantu siswa memahami pelajaran tersebut. Sedangkan menurut Gerlach, dikutip dalam Cecep, media pembelajaran bukan hanya benda dan alat, tetapi juga dapat berupa pengalaman manusia atau pribadi. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman mereka sendiri, dan memungkinkan siswa untuk meningkatkan keterampilan mereka dan mengubah perilaku mereka lebih baik melalui pengalaman mereka sendiri. Heinin, Molenda, Russell, dan Smallino (2008:6) mendefinisikan media sebagai sarana komunikasi (means of communication). Misalnya media cetak, audio, gambar, objek, orang (Yaumi, Damapolii & S. Sirate, 2016).

Istilah media pembelajaran adalah semua tentang guru, kapur, dan buku pelajaran. Saat ini, Reiser dan Dempsey (2012) melihat media pembelajaran sebagai perangkat fisik untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik. Definisi ini menekankan bahwa semua perangkat fisik yang digunakan untuk menyajikan pembelajaran, baik buku teks, perangkat visual, perangkat audio, komputer, atau perangkat lain, diklasifikasikan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media

pembelajaran dalam proses pendidikan dan pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru untuk membangkitkan keterampilan berpikir dan sugesti bagi kegiatan belajar siswa. Media sebagai sarana untuk mengkomunikasikan materi merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi pembelajaran, dan karena merupakan media yang digunakan guru untuk memperoleh materi, maka sangat erat kaitannya dengan cara siswa memperoleh materi Bahan Ajar (Setiawan, 2018: 4).

Sedangkan menurut Musfiqon (2012:28), media pembelajaran adalah alat fisik dan non fisik yang secara sadar digunakan sebagai fasilitator bagi guru dan siswa untuk memahami materi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien..

2.2.2 Fungsi media pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat pendidikan, yang juga mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang telah ditempatkan dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2015: 19).

Fungsi media pembelajaran menurut Sanjaya (2008:73) adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan fitur komunikasi yang digunakan untuk memfasilitasi komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan. Melalui fungsi motivasi
2. penggunaan media pembelajaran diharapkan siswa memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi.

3. Fitur bermakna, media pembelajaran bisa lebih bermakna. Artinya, pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan mencipta, serta menambah penambahan data dan informasi faktual tentang perkembangan aspek kognitif tingkat rendah dapat memperkuat aspek sikap dan kemampuan.
4. Kemampuan menyeimbangkan persepsi dengan menggunakan media pembelajaran dimaksudkan untuk menyeimbangkan persepsi setiap siswa agar dapat melihat informasi yang disajikan dengan cara yang sama.
5. Fitur individualistis yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan individu dengan minat dan gaya belajar yang berbeda.

2.2.3 Manfaat media pembelajaran

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut (Arsyad, 2014:29-30)

1. Media pembelajaran dan memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak-anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media dapat memberikan kesamaan. Pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan.

5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu terutama dalam memahami dan mengingat kembali materi yang disampaikan.

2.2.4 Macam-macam media pembelajaran

Menurut Hamdani (2011:250-254) jenis media yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual yang dirancang untuk menyalurkan pesan dari sumber penerima pesan. Saluran yang digunakan adalah visual. Secara khusus, ini membantu untuk menarik perhatian, memperjelas penyajian ide, dan menjelaskan atau menghias fakta yang dapat dengan cepat dilupakan atau diabaikan jika tidak deskriptif. Beberapa media grafis tersebut adalah: (Foto/Foto, Sketsa, Bagan, Grafik, Kartun, Poster, Peta/globe, Papan Flanel, Papan Buletin)

2. Media audio

Hal ini memudahkan untuk mengidentifikasi objek, mengklasifikasikan objek, merepresentasikan hubungan spasial antar objek, dan menjelaskan konsep abstrak. Ada berbagai jenis pembawa suara: (Radio, Magnetic Tape Recorder (Tape Recorder), laboratorium bahasa)

3. Media Grafik

Media grafis menampilkan objek dengan ide, menjelaskan konsep yang sulit, mengubah konsep abstrak menjadi konkret, dan dengan jelas menunjukkan langkah-langkah prosedur..

2.2.5 Kriteria media pembelajaran

Media yang dapat digunakan guru saat proses pembelajaran memiliki beberapa kriteria-kriteria media pembelajaran menurut Jalmur, (2016:23)

1. Tujuan belajar
2. Kompatibilitas bahan
3. Gaya belajar pelajar
4. Karakteristik siswa
5. Sarana dan prasarana

Dalam memilih media pembelajaran, ada beberapa pertimbangan dalam memilih media yang tepat. Suprihatiningrum (2016:324) menyatakan bahwa ada beberapa pertimbangan dalam memilih media yang akan digunakan, diantaranya

- 1) Tujuan Pembelajaran untuk dicapai
- 2) Metode Pembelajaran akan digunakan
- 3) Karakteristik Bahan Pembelajaran
- 4) Menggunakan Media Pembelajaran
- 5) Kemampuan Guru Menggunakan Jenis Media
- 6) Efektivitas media dibandingkan dengan media lain

Menurut pendapat beberapa ahli yang dikemukakan, media pembelajaran adalah alat yang digunakan seseorang untuk menyampaikan pesan kepada siswa dalam proses pembelajaran, dengan membiarkan siswa menggunakan media yang sesuai untuk pembelajarannya dengan antusias.

Media juga membantu untuk mendapatkan perhatian siswa dengan cara memotivasi mereka untuk belajar.

2.3 Kajian Media Bilik Rumah Pintar

2.3.1 Pengertian Media Bilik Rumah Pintar

Media bilik rumah pintar adalah media yang digunakan oleh peserta didik kelas III SD Aisyiyah 2 Mataram, media bilik rumah pintar terbuat dari bahan dasar triplek kemudian terdapat beberapa gambar berupa ciri dari makhluk hidup. Media ini dikembangkan sesuai dengan mata pelajaran yang termasuk dalam subtopik yang terdiri dari mata pelajaran matematika, bahasa Indonesia dan sbdp. Media bilik rumah pintar telah dikembangkan dengan menunjukkan catatan masa lalu dan diharapkan dapat melengkapi penelitian pengembangan masa lalu..

Media bilik rumah pintar adalah jenis media pembelajaran 3D yang menggambarkan objek nyata dalam skala yang lebih kecil dengan tampilan yang sesuai dengan dunia nyata. Media bilik rumah sebagai salah satu jenis media pembelajaran 3D yang unik menarik perhatian dan meningkatkan kreativitas siswa (Muris, dkk, 2014: 2). Munadi (2013: 109) mengemukakan pendapat lain bahwa media bilik rumah pintar adalah tampilan 3D kecil untuk menunjukkan dan menjelaskan situasi yang menunjukkan aktivitas..

2.3.2 Membuat Model Bilik Rumah Pintar

Proses perencanaan model terdiri dari pertama mengumpulkan gambar dan gambaran besar dari objek asli atau memeriksa objek asli.

Kayu lapis, polistiren, lem, gunting, selotip, dan stik dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis model, seperti miniatur rumah.

2.3.3 Manfaat Media Bilik Rumah Pintar

Terdapat macam-macam manfaat media bilik rumah pintar

1. bisa mendapatkan perhatian siswa agar serius dalam menerima materi
2. Media bilik rumah pintar dapat meningkatkan semangat siswa saat menerima materi
3. Dapat membantu menyajikan lebih knkret terutama materi yang belum jelas.
4. Dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa tidak bosan dalam menerima materi yang disajikan.
5. Membantu menarik motivasi belajar peserta didik
6. Membangkitkan rasa prcaya diri bagi pengajar.

2.3.4 Kelebihan dan Kelemahan Media Bilik Rumah Pintar

- a. Adapun kelebihan media bilik rumah pintar (Zulkifli:2020) sebagai berikut:
 1. Dengan menggunakan media bilik rumah pintar, siswa dapat mengekspresikan pendapatnya dengan lebih kreatif dan tidak pernah bosan mengikuti pelajaran di kelas.
 2. Untuk memberikan tampilan visual / gambar dari subjek yang sebenarnya dalam bentuk kecil.
 3. Bisa dibawa ke dalam kelas dalam bentuk tiga dimensi yang diperkecil.

4. Lebih jelas menjelaskan peristiwa yang terjadi dari lokasi tertentu, waktu tertentu, posisi atau arah tertentu secara lebih hidup.
- b. Kelemahan media bilik rumah pintar adalah:
1. Dalam pembuatan membutuhkan waktu dan biaya
 2. Dan membutuhkan kreativitas guru dalam membuat

2.4 CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

2.4.1 Pengertian CTL (*Contextual Teaching And Learning*)

Contextual Teaching And Learning adalah suatu konsep pembelajaran yang mengandaikan bahwa anak akan belajar lebih baik bila lingkungannya alami. Singkatnya, belajar lebih bermakna ketika siswa mengalami apa yang mereka lakukan dan pelajari, bukan hanya "mengetahui". Pembelajaran CTL mendorong pembelajaran aktif. Sistem pendidikan dan pembelajaran menekankan pada aktivitas fisik, mental, intelektual, dan emosional siswa untuk memperoleh pembelajaran berupa perpaduan aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik..

Menurut Johnson dari Jamil S., "Tujuan dari sistem CTL dalam proses pendidikan adalah untuk memungkinkan siswa untuk mengenali pentingnya materi yang mereka pelajari dan menghubungkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari". Selain itu, pembelajaran CTL merupakan pendidikan yang bertujuan membantu siswa memahami pentingnya mata pelajaran yang dipelajarinya dengan

menghubungkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari, lingkungan kontekstual pribadi, sosial dan budaya yang digambarkan sebagai sebuah proses”.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model *Contextual Teaching and Learning* adalah proses pembelajaran yang membantu siswa menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari dan membantu mereka memaknai dan memahami materi yang dipelajarinya.

2.4.2 Karakteristik *Contextual Teaching and Learning*

Dalam Wina Sanjaya, terdapat lima karakteristik penting dalam proses pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* yaitu:

1. Dalam CTL, belajar adalah proses mengaktifkan pengetahuan yang ada. Dengan kata lain, tidak mungkin memisahkan pengetahuan yang dipelajari dari pengetahuan yang dipelajari. Oleh karena itu, pengetahuan yang diterima siswa merupakan pengetahuan lengkap yang saling berkaitan.
2. Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran untuk memperoleh dan menambah pengetahuan baru. Pengetahuan baru diperoleh secara deduktif. Dengan kata lain, belajar dimulai dengan mempelajari keseluruhan dan kemudian memperhatikan detailnya.
3. Memahami pengetahuan. Artinya, pengetahuan yang diperoleh harus dipahami dan diyakini, bukan diingat.

4. Pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh harus dapat diterapkan dalam kehidupan siswa sehingga dapat terlihat perubahan perilaku siswa.
5. Memikirkan strategi pengembangan pengetahuan dapat berfungsi sebagai umpan balik pada proses peningkatan dan penyelesaian strategi.

2.4.3 Tahapan *Contextual Teaching And Learning*

Ada beberapa tahapan yang dijadikan sebagai pengembangan pendekatan CTL antara lain:

1. Pembelajaran berbasis masalah sebelum memulai proses belajar mengajar di kelas pembelajaran berbasis masalah, siswa terlebih dahulu diminta untuk mengamati fenomena dan mencatat masalah yang mereka hadapi. Di sini, guru mendorong siswa untuk berpikir kritis ketika memecahkan masalah yang ada, dan menginstruksikan siswa untuk bertanya dan mendengarkan perspektif yang berbeda.
2. Guru menggunakan lingkungan siswa untuk menciptakan pengalaman belajar dan memberikan tugas untuk dilakukan dalam konteks yang berbeda dari lingkungan siswa.
3. Dengan memberikan kegiatan kelompok dan kegiatan belajar kelompok, siswa dapat memperluas wawasan dan membangun keterampilan interpersonal untuk membangun hubungan dengan orang lain .

4. Saat membuat aktivitas belajar mandiri, siswa diinstruksikan untuk mencari, menganalisis, dan menggunakan informasi dengan sedikit atau tanpa dukungan guru.
5. Terapkan peringkat asli. Dalam pembelajaran kontekstual, penilaian asli membantu siswa menerapkan informasi akademik dan keterampilan yang telah mereka pelajari dalam kehidupan nyata untuk tujuan tertentu..

Supaya Kompetensi Dasar dan Indikator Kompetensi yang telah dirumuskan tercapai, pendidik menggunakan pembelajaran CTL dengan langkah-langkah berikut:

1. Kegiatan Pendahuluan
 - a. Pendidik menjelaskan tentang kemampuan yang ingin dicapai, manfaat, proses pembelajaran, dan pentingnya materi pembelajaran.
 - b. Guru menjelaskan proses pembelajaran CTL:
 - 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswa.
 - 2) Setiap kelompok ditugaskan untuk melakukan pengamatan terhadap media bilik rumah pintar
 - 3) Melalui observasi, siswa ditugaskan untuk mencatat berbagai hal yang ditemukan dalam pengamatan.
2. Kegiatan inti

- a. Siswa mendiskusikan hasilnya sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
 - b. Siswa melaporkan hasil diskusi
 - c. Setiap kelompok menjawab semua pertanyaan dari kelompok lain.
3. Kegiatan penutup
- a. Dengan bantuan guru, siswa menyelesaikan pengamatan terhadap masalah yang dibahas sesuai dengan indeks hasil belajar (indeks kemampuan) yang ingin dicapai.
 - b. Pendidik melakukan post-test untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang dibahas.

2.5 Kemampuan Berpikir Kreatif

2.5.1 Pengertian Kemampuan berpikir kreatif

Berpikir kreatif tidak terlepas dari istilah yang sering kita dengar dan baca: kreativitas. Kreativitas itu mengasyikkan. Dalam pemecahan masalah, seseorang bekerja dengan pemikiran analitik sehari-hari. Tetapi orang-orang kreatif tampaknya bersinar secerah di atas kepala (Maharani, 2019: 12).

Kreativitas manusia adalah kemampuan untuk mengekspresikan hubungan baru, membentuk kombinasi baru dari konsep yang dipelajari sebelumnya, dan menciptakan solusi yang praktis, tidak biasa tetapi bermanfaat (Maharani, 2019:12).

Salim (2015:26) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk mencipta, namun kreatifitas menurut Chamberl, kreativitas adalah ide atau pemikiran manusia yang inovatif, efisien dan mudah dipahami. Setiap orang perlu banyak bertanya, belajar banyak, dan berkomitmen untuk mencapai tingkat pemikiran kreatif yang tinggi.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut di atas, diartikan memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, atau penempatan berbagai objek yang dihasilkan dari pemahaman, pemikiran manusia yang efisien dan inovatif oleh berbagai faktor. menggabungkan dan mempengaruhinya.

Berpikir dapat diartikan dengan memikirkan dan memutuskan sesuatu dengan pikiran. Hal ini sejalan dengan pandangan Poerwaarminta dalam Syukur (2004:10) bahwa berpikir adalah penggunaan akal budi manusia untuk berpikir dan memutuskan sesuatu. Menurut Surya (2015:117), berpikir adalah perilaku kognitif tingkat yang lebih tinggi atau paling tinggi. Oleh karena itu, berpikir kreatif bukanlah proses berpikir yang terorganisir, tetapi merupakan bagian dari proses berpikir kritis, dan tidak berusaha untuk fokus pada proses logis.

Munandar (2012: 7) menemukan bahwa berpikir kreatif, berdasarkan informasi yang diberikan, memberikan kemungkinan jawaban yang berbeda, dengan penekanan pada angka yang berbeda dan kesesuaian berpikir kreatif, sering disebut sebagai berpikir divergen.

2.5.2 Ciri-ciri Berpikir Kreatif

Munandar (1999:104), mengemukakan ciri-ciri kreativitas antara lain:

1. Lancar dalam berpikir Ini adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang datang langsung dari hati setiap orang. Kelancaran berpikir menekankan kuantitas, bukan kualitas. Fitur ini memungkinkan siswa untuk menjawab banyak pertanyaan, mengajukan banyak pertanyaan, mengemukakan ide dengan lancar, menyelesaikan sesuatu lebih cepat daripada anak lain, dan mengenali kesalahan dan kekurangan dalam beberapa hal.
2. Fleksibilitas adalah kemampuan untuk memunculkan ide, jawaban, atau pertanyaan yang berbeda, mengidentifikasi masalah dari perspektif yang berbeda, mencari alternatif dan arah, dan menggunakan pendekatan dan ide yang berbeda. Orang yang kreatif adalah orang yang bisa berpikir fleksibel. Siswa dapat dengan mudah menyerap pada ide-ide baru. Sifat ini dapat digambarkan sebagai kemampuan siswa untuk berpikir dengan cara yang berbeda untuk memecahkan masalah, menafsirkan gambar/cerita/masalah secara berbeda, menerapkan konsep dengan cara yang berbeda, dan mengubah arah berpikir dengan cepat.
3. Elaborasi adalah Kemampuan untuk menghasilkan ide dan menambahkan atau memperbaiki detail objek, ide, atau situasi untuk membuatnya lebih menarik. Fitur ini memberi siswa pemahaman yang lebih dalam tentang pemecahan masalah dengan mengambil langkah-langkah terperinci,

mengembangkan dan memperkaya ide orang lain, dan memiliki rasa keindahan yang kuat agar tidak bingung dengan tampilan sederhana.

4. Orisinalitas, yaitu kemampuan untuk menghasilkan ide-ide orisinal, atau kemampuan untuk menghasilkan ide-ide orisinal. Ciri ini dapat dijelaskan dengan kemampuan siswa untuk menciptakan masalah dan hal-hal yang tidak dipikirkan orang lain, mempertanyakan ide-ide lama, memikirkan ide-ide baru, dan memilih ide-ide yang berbeda.

Hal ini sejalan dengan pendapat Guilford (1967:39) yang mengemukakan empat ciri-ciri kreativitas sebagai berikut:

1. Kelincahan berpikir adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak ide
2. Fleksibilitas adalah kemampuan untuk mengusulkan pendekatan dan metode yang berbeda untuk memecahkan masalah.
3. Kredibilitas (originality) adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide orisinal sebagai hasil pemikiran seseorang.
4. Keterperincian adalah fungsi yang menjelaskan sesuatu secara detail.

Sedangkan Maulana (2015:102) mengemukakan ciri-ciri kreativitas sebagai berikut:

1. Kemampuan (sensitivity), yaitu kemampuan untuk menemukan adanya suatu masalah dalam suatu situasi.
2. Fleksibilitas, kemampuan untuk menggunakan strategi penyelesaian yang berbeda,
3. Keterperincian, kemampuan untuk menjelaskan sesuatu secara detail, baik itu jawaban maupun proses pencapaiannya.

4. Orisinalitas, kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang berbeda (baru, unik, atau tidak biasa).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwa kreativitas memiliki lima karakteristik: kepekaan, kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan perhatian terhadap detail.

2.5.3 Faktor yang mempengaruhi berpikir kreatif

Menurut Yuni Yunita (2018), adapun faktor yang mempengaruhi kreativitas diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Motivasi untuk Kreativitas

Pada setiap manusia memiliki dorongan untuk mewujudkan potensi dirinya, mewujudkan dirinya, tumbuh dan dewasa, serta mengungkapkan dan meremajakan segala kemampuannya. Dorongan ini merupakan motivasi utama kreativitas ketika seorang individu membentuk hubungan baru dengan lingkungan untuk menjadi dirinya yang seutuhnya (Munandar, 2002:15)..

Motivasi penting ini harus dimasukkan ke dalam diri siswa sejak usia dini. Hal ini dapat dicapai dengan membangkitkan rasa ingin tahu dan memperkenalkan siswa pada kegiatan kreatif untuk melakukan hal-hal baru.

2. Kondisi eksternal yang mendorong perilaku kreatif

Kondisi eksternal yang memfasilitasi perilaku kreatif berkontribusi secara konstruktif terhadap munculnya kreativitas. Anda tidak bisa memaksakan kreativitas, tetapi perlu menumbuhkannya. Orang

membutuhkan kondisi kerangka kerja yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan potensi mereka sendiri. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi lingkungan (kondisi eksternal) yang dapat merangsang kreativitas individu.

3. Keamanan psikologis

Hal ini dapat dibentuk dengan menerima tiga proses yang saling terkait, orang-orang dengan segala kekuatan dan keterbatasannya. Paling tidak, membidik suasana yang tidak dinilai dari luar, tanpa mengancam. Melalui pemahaman empatik (partisipasi dalam kehidupan) dalam suasana ini, dimungkinkan untuk menciptakan "diri sejati" yang mengekspresikan diri dengan cara baru dalam hubungannya dengan lingkungan. Inilah yang pada dasarnya disebut pengembangan kreativitas.

4. Kebebasan psikologis

Transparansi memberikan kebebasan kepada individu untuk berpikir dan merasa sesuai dengan apa yang ada pada dirinya, dengan memberikan kesempatan kepada individu untuk secara bebas dan simbolis mengungkapkan pikiran dan perasaannya. Ekspresi dalam bentuk perilaku agresif tidak selalu memungkinkan, tetapi perilaku konstruktif terhadap kreativitas harus dimungkinkan.

2.5.4 Indikator Berpikir kreatif

Munandar (1999:59) ada empat indikator dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif, yaitu:

1. Pemikiran yang lancar menghasilkan banyak jawaban dan dikatakan bernilai benar.
2. Berpikir fleksibel dapat menghasilkan berbagai jenis ide dengan pendekatan yang berbeda.
3. Memikirkan yang asli berarti memberikan jawaban yang tidak biasa yang berbeda dari yang lain.
4. Pikirkan secara detail, yaitu mengembangkan, melengkapi, dan memperkaya ide.

Anwar (2012:26-28), mengemukakan terdapat empat aspek dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif, yaitu sebagai berikut:

1. Aspek kefasihan berkaitan dengan bagaimana siswa membangun ide-ide mereka. Berpikir kreatif lancar dikaitkan dengan berbagai jawaban benar yang diberikan kepada siswa.
2. Aspek keluwesan, yaitu kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dengan menggunakan berbagai pendekatan yang berbeda.
3. Kredibilitas jawaban atau aspek kredibilitas berkaitan dengan cara siswa menyelesaikan soal matematika.
4. Aspek detail berkaitan dengan kemampuan siswa untuk menjelaskan dari satu langkah ke langkah berikutnya secara konsisten, detail dan konsisten.

2.6 Pembelajaran Tematik Materi Tema 1 Sub Tema 1

2.6.2 Ciri-Ciri Mahluk Hidup

Mahluk hidup memiliki sifat umum dan khusus untuk melindungi diri dan memenuhi kebutuhan hidupnya. Secara umum, manusia, hewan, dan tumbuhan memiliki karakteristik yang hampir sama seperti pernapasan, kebutuhan makan, dan reproduksi. Seperti terlihat pada gambar di bawah ini, ciri-ciri umum mahluk hidup Pernapasan, nutrisi, migrasi, respons terhadap rangsangan, pertumbuhan dan perkembangan, reproduksi, adaptasi



Gambar 2.1 ciri-ciri mahluk hidup

No	Ciri-ciri mahluk hidup	Kegiatan pada gambar
1.	Tumbuhan memerlukan air	Ibu menyiram tanaman
2.	Ayam memerlukan makanan	Ayah dan siti sedang memberi makan
3.	Ayam berkembang biak	Gambar jerami untuk ayam bertelur dan ada gambar induk ayam beserta anaknya
4.	Manusia berkembang biak	Ada keluarga siti:ibu ayah,dan siti
5.	Ayam memerlukan minuman	Ada tempat minum
6.	Hewan bergerak	Ayam nampak menuju makanan

➤ **Matematika**

3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah

3.2 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah

➤ **Bahasa Indonesia**

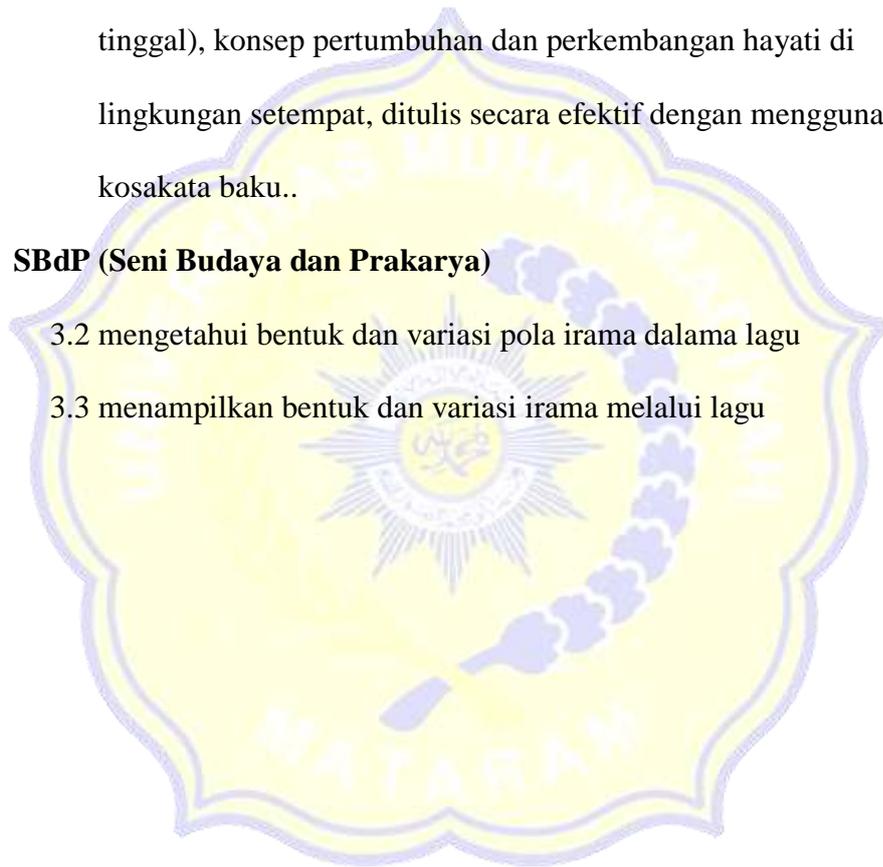
3.3 Mengamati kosakata teks tentang ciri-ciri kebutuhan (makanan dan habitat), konsep pertumbuhan dan perkembangan hayati di lingkungan setempat, yang disajikan dalam kajian lisan, tulisan, visual, dan/atau lingkungan..

3.4 Menyajikan laporan tentang ciri-ciri kebutuhan (pangan dan tempat tinggal), konsep pertumbuhan dan perkembangan hayati di lingkungan setempat, ditulis secara efektif dengan menggunakan kosakata baku..

➤ **SBdP (Seni Budaya dan Prakarya)**

3.2 mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu

3.3 menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu



BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

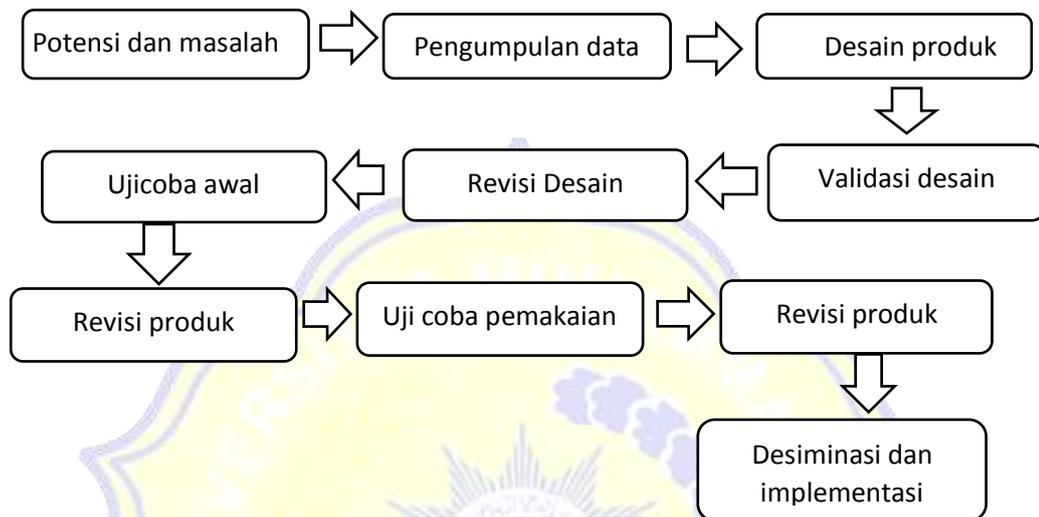
Pengembangan diartikan sebagai proses perluasan atau pendalaman pengetahuan yang sudah ada. Misalnya, mengembangkan media pembelajaran yang dapat membangkitkan perhatian siswa. Penelitian pengembangan, suatu bentuk penelitian, terdiri dari perluasan atau pendalaman pengetahuan yang ada. Penelitian pengembangan biasanya digunakan untuk mengembangkan atau membuat suatu produk. Metode penelitian digunakan dalam penelitian *Research and Development (R&D)*.

Model yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg dan Gall (Setyosari, 2010: 194). Strategi Borg and Gall untuk mengembangkan produk pendidikan, yang disebut penelitian dan pengembangan adalah proses pengembangan dan validasi produk. Produk yang dibuat dalam penelitian ini adalah media bilik rumah pintar berbasis CTL, dan dengan membuat materi pembelajaran tematik topik 1, subtopik 1, pembelajaran 3, siswa kelas III SD Aisyiyah 2 Mataram.

Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk memproduksi produk tertentu dan menguji efektivitas metode tersebut. Di bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)* adalah metodologi penelitian yang

digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran..

Secara prosedural langkah-langkah penelitian pengembangan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penggunaan Model *Borg and Gall* (Sugiyono, 2019: 405)

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur adalah serangkaian langkah untuk melakukan pekerjaan penelitian dan harus dilakukan langkah demi langkah untuk menyelesaikan produk sesuai dengan model pengembangan yang berjalan. Berikut prosedur penelitian dan pengembangan media bilik rumah pintar dapat diberikan penjelasan sebagai berikut:

1. Potensi dan masalah.

Sebelum memilih rencana produk untuk dikembangkan. Pada titik ini peneliti melakukan studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara dengan siswa Kelas III SD. Observasi ini dilakukan untuk mengevaluasi

secara langsung proses pembelajaran mata pelajaran (Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP) siswa kelas III SD. Sarana dan prasarana harus diteliti, khususnya di bidang teknologi sekolah, untuk mengetahui potensi dan kelayakan siswa dan sekolah..

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara. Wawancara adalah "percakapan dengan tujuan tertentu". Percakapan dilakukan oleh dua orang, pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan pewawancara yang menjawab pertanyaan. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran. Kegiatan wawancara ini menggambarkan kebutuhan siswa dan guru terkait dengan materi atau isi materi yang dipelajari, atau dianggap penting oleh guru untuk diajarkan, dan media pembelajaran apa yang paling cocok untuk Dikembangkan melalui penelitian ini..

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan menentukan kemungkinan dan permasalahan. Berdasarkan kemungkinan dan permasalahan tersebut, penulis melakukan analisis kebutuhan kemudian merancang media pembelajaran interaktif yang digunakan untuk Pembelajaran Tematik di Kelas III SD Tema 1, Sub Tema 1, dan Pembelajaran 3.

2. Pengumpulan data

Setelah secara objektif menunjukkan kemungkinan dan masalah, penting untuk mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah. Tahap akuisisi data bertujuan untuk merancang produk media bilik rumah pintar

yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap pengumpulan data ini bertujuan untuk melakukan observasi dengan mewawancarai guru kelas dan mereview data kelas 3. Setelah mengumpulkan data tentang berbagai informasi, langkah selanjutnya adalah mengembangkan produk media bilik rumah pintar untuk solusi mengatasi masalah tersebut.

3. Desain produk

Langkah pertama dalam tahap desain adalah menemukan alat, bahan, bentuk, dan ukuran benda yang dibutuhkan untuk produk yang direncanakan. Selanjutnya menentukan kemampuan dasar, indikator, materi, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, RPP, menganalisis karakteristik dan kebutuhan siswa, serta menentukan alat dan bahan pembuatan produk..

4. Validasi desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah suatu desain produk layak digunakan. Verifikasi desain dilakukan oleh beberapa profesional atau profesional dan praktisi berpengalaman untuk mengevaluasi produk yang baru dirancang. Ada beberapa verifikasi di sini sebagai peningkatan pengembangan produk, seperti verifikasi media dan verifikasi materi.

Langkah dalam verifikasi desain media adalah menjangkau profesional berpengalaman dan mengevaluasi produk baru yang dirancang. Hasil evaluasi ahli menjadi dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan pengembangan bahan ajar untuk produk yang diharapkan..

5. Revisi desain

Tinjauan desain dilakukan setelah evaluasi ahli untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan yang digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki desain produk yang sedang dikembangkan. Setelah produk direvisi dan diberi rating yang baik, maka produk tersebut dianggap valid dan produk yang dikembangkan benar-benar layak.

6. Uji coba awal

Pengujian produk media bilik rumah pintar bertujuan untuk memastikan keefektifan produk yang dikembangkan. Pengembangan produk dapat diuji secara langsung, dan peneliti mencari pendapat dan pendapat tentang kelayakan media sebagai alat proses pembelajaran tematik untuk menyempurnakan dan melengkapi pengembangan produk media bilik rumah pintar. Dalam penelitian terbatas ini adalah siswa kelas IV SD Aisyiyah 2 Mataram yang berjumlah tujuh siswa yang memiliki kemampuan sedang, tinggi, dan rendah. Hasil revisi produk yang dilakukan dalam uji terbatas adalah uji lapangan untuk memastikan keefektifan produk yang dihasilkan.

7. Revisi produk

Revisi produk didasarkan pada hasil uji coba pertama. Pengajuan produk pada topik tahap uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diujikan ternyata lebih unggul dari materi proses pembelajaran sebelumnya pada materi bahasa Indonesia, matematika, dan SBdP. Revisi produk pada tahap ini dilakukan karena ditemukan bahwa siswa di kelas belum terlalu tertarik dengan media pembelajaran dan perlu adanya revisi

desain produk untuk menarik perhatian partisipasi aktif siswa. Proses pembelajaran. Revisi produk pada tahap ini akan menggunakan survey respon siswa pada media pembelajaran.

8. Uji coba pemakaian

Setelah berhasil uji produk, tahap selanjutnya produk dapat diterapkan dalam bentuk media bilik rumah pintar. Permohonan survei ini dilakukan terhadap total 10 siswa, termasuk seluruh siswa kelas 3 SD Aisyiyah 2 Mataram. Pengujian produk terus mencari cacat atau kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran untuk perbaikan lebih lanjut.

9. Revisi produk

Jika dilakukan dengan benar, delapan metode penelitian di atas dapat menghasilkan produk pendidikan yang dapat direproduksi. Produk ini dikerjakan ulang secara eksperimental untuk mencari cacat dan kelemahan, sehingga dapat mengerjakan ulang untuk melakukan perbaikan atau mengembalikan fungsi produk baru.

3.3 Uji Coba Produk

3.3.1 Desain uji coba

Desain uji coba merupakan tahapan untuk mengevaluasi pengembangan media bilik rumah pintar dengan beberapa validator. Singkatnya, ini adalah uji coba validasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru untuk memverifikasi keefektifan media bilik rumah pintar..

Produk yang akan divalidasi dan diuji adalah topik 1, subtopik 1, dan 3 media bilik rumah pintar. Pembelajaran eksperimen I sebanyak 7

siswa kelas IV SD Aisyiyah 2 Mataram dan 10 siswa kelas III SD Aisyiyah 2 Mataram, dan 7 siswa kelas IV SD Aisyiyah 2 Mataram. Eksperimen dilakukan untuk memperoleh data yang akan digunakan sebagai dasar perbaikan untuk mencapai tingkat kepraktisan dan keefektifan.

3.4 Subjek uji coba

1. Subjek uji coba ahli

a. Ahli Materi

Pakar materi pengembangan media bilik rumah pintar adalah seorang instruktur pelatihan guru sekolah dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

b. Ahli Media

Pakar Media untuk Pengembangan Media Bilik Rumah Pintar adalah pakar media dan pengajar pendidikan guru sekolah dasar di Universitas Muhammadiyah Mataram..

2. Subjek Praktisi

Subjek praktisi dalam pengembangan bilik rumah pintar ini adalah tiga guru SD.

3. Subjek uji coba produk

Dalam R&D ini, SD Aisyiyah 2 Mataram uji terbatas atau terbatas dengan 7 siswa kelas IV menegaskan kegunaan produk dan subjek dari total 10 kelas III uji lapangan atau skala besar. Siswa SD Aisyiyah 2 Mataram

Keefektifan produk media pembelajaran yang dikembangkan, serta peningkatan dan kesempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan.

3.5 Jenis Data

Metode pengumpulan data merupakan alat ukur untuk mengumpulkan data seperti observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang kami kembangkan (Sugiyono, 2015:156).

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan mengamati kondisi pembelajaran dengan tujuan untuk menemukan kondisi dan memberikan solusi yang tepat dengan menggunakan media pembelajaran yang terdapat di dalam kelas.

2. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang diri atau hal-hal yang diketahui dari responden.

3. Mengukur kemampuan berpikir kreatif

Mengukur keterampilan berpikir kreatif siswa dapat diukur dengan memeriksa hasil karya siswa yang menggambarkan proses berpikir kreatif mereka. Menurut McGregor (2007), pengukuran keterampilan berpikir kreatif juga dapat didasarkan pada apa yang siswa sampaikan secara lisan dan tulisan. Apa yang siswa sampaikan dapat berupa karya siswa yang

berkaitan dengan tugas, pemecahan masalah. Aspek kapasitas yang akan diukur adalah 1) kelancaran, 2) fleksibilitas, 3) kebaruan, 4) dan detail..

4. Dokumentasi

Dokumen berguna sebagai bantuan untuk akuisisi data. Dalam hal ini peneliti mengambil gambar berupa dokumen profil sekolah dan data siswa..

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data untuk memastikan bahwa data yang diperoleh adalah valid..

1. Angket

Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data kesesuaian media untuk Bilik Rumah Pintar oleh ahli media, kesesuaian materi oleh ahli materi, dan kesesuaian media oleh ahli media. Survei ini bertujuan untuk menemukan dan memperoleh nilai dari media bilik rumah pintar yang dikembangkan..

a. Angket untuk Ahli Media

Angket ini dilakukan untuk menilai kesesuaian produk media bilik rumah pintar yang di kembangkan.

Tabel 3.1 Skala Penilaian Untuk Validasi Media

Jawaban	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup baik	2
Kurang baik	1

Sumber. Arikunto, (2010:35)

Tabel 3.2 Kisi-kisi lembar Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No Butir
----	-------	-----------	----------

1.	Media	Tampilan media bilik rumah pintar menarik perhatian siswa	1,2,3
		Media bilik rumah pintar dapat memudahkan belajar siswa.	
		Media bilik rumah pintar yang digunakan aman dan tahan terhadap kerusakan.	
2.	Ilustrasi	Jelaskan ciri-ciri operasi aritmatika bilangan cacah	4,5,6,7
		Mengamati kosakata teks tentang ciri-ciri kebutuhan (pangan, tempat tinggal), konsep tumbuh kembang hayati di lingkungan setempat, yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	
		Mengetahui bentuk dan perubahan pola ritme suatu lagu	
		Media bilik rumah pintar yang Anda gunakan dapat memberikan tampilan yang sesuai dengan keadaan sebenarnya.	
	Kualitas dan Tampilan Media	Bahasa desain yang jelas untuk media bilik rumah pintar dapat meningkatkan semangat belajar siswa	8,9,10
		Media bilik rumah pintar dapat mengembangkan ide siswa	
		Media dapat digunakan untuk waktu yang lama	
4	Manfaat media	Penggunaan media bilik rumah pintar dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.	11,12,13,14
		Penggunaan media bilik rumah pintar dapat digunakan untuk meminimalisir kesalahpahaman di kalangan siswa.	
		Penggunaan media bilik rumah pintar	

Sumber : Wismaya, (2018:51)

b. Angket Validasi Ahli Materi

Kuesioner verifikasi materi ini dibagikan kepada instruktur ahli materi untuk menentukan efektivitas media bilik rumah pintar yang dirancang untuk mencapai kemampuan dan indikator dasar yang ditetapkan. Ahli materi perlu memverifikasi kesesuaian, pembelajaran, dan kurikulum materi.

Tabel 3.3 Skala Penilaian Untuk Validasi Materi

Jawaban	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup baik	2
Kurang baik	1

Sumber. Arikunto, (2010:35)

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli materi

No	Variabel	Indikator desain media	Nilai			
			4	3	2	1
			SB	B	CB	KB
1.	Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar)				
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
		Kompatibilitas bahan dengan evaluasi				
2.	Pembelajaran	Konsep materinya akurat dan akurat				
		Kompatibilitas bahan dengan media				
		Bentuk media dan kejernihan warna				
		Tujuan pembelajaran				
		Kemampuan bilik rumah pintar berfungsi untuk memahami dan mengingat informasi				
3.	kebahasaan	Kesatuan penggunaan Bahasa				

		Ketepatan gambar/teks dengan amteri				
--	--	-------------------------------------	--	--	--	--

Sumber : Kartika, (2014: 48)

c. Angket Respon Peserta didik

Tabel .3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Media	Media ini memudahkan saya dalam menerima materi				
		Materi ini merangsang rasa ingin tahu saya				
		Materi ini meningkatkan kemampuan berpikir kreatif saya				
		Saya setuju dengan pokok bahasan materi untuk pertumbuhan dan perkembangan organisme dengan menggunakan alat bantu belajar seperti media bilik rumah pintar				
		Media bilik rumah pintar dapat membantu semangat belajar saya				
2.	Materi	Media bilik rumah pintar menyenangkan bagi saya				
		Media bilik rumah pintar menarik sehingga Anda dapat memperoleh keterampilan berpikir kreatif				
		Media bilik rumah pintar memberikan kenyamanan untuk saya				
		Saya menyukai desain atau bentuk media bilik rumah pintar				
3.	Pembelajaran	Saya senang jika guru menjelaskan materi dengan media bilik rumah pintar				

		Saya senang jika guru menjelaskan materi dengan media bilik rumah pintar				
		Media dapat digunakan dalam jangka Panjang				
		Kesesuaian media dengan materi				
		Saya menjadi semangat belajar				

Sumber.Kartika,(2014:50)

d. Angket kemampuan berpikir kreatif peserta didik

Kuesioner Kemampuan Berpikir Kreatif ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan media yang dirancang mengajukan pertanyaan pre-test dan post-test siswa berupa penjelasan yang berisi total lima pertanyaan. Tujuannya untuk mengetahui indikator kemampuan berpikir kreatif yang diukur, antara lain 1) kelancaran, 2) keluwesan, 3) orisinalitas, dan 4) detail. Keempat aspek tersebut merupakan dasar untuk membuat kisi-kisi soal tes. Di bawah ini adalah tabel kemampuan berpikir kreatif siswa.

Tabel 3.6 Skala Penilaian Untuk Berpikir Kreatif

Jawaban	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Cukup setuju	2
Kurang setuju	1

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Lembar soal kemampuan berpikir kreatif

No.	Aspek	Butir soal
1.	Kelancaran (<i>Fluency</i>)	1,3,5
2.	Keluwesan (<i>Flexibility</i>)	2,4,6
3.	Keaslian (<i>Originality</i>)	7,9
4.	Keterperincian	8,10

(Elaboration)

Tabel. 3.8 kisi-kisi soal Kemampuan Berpikir kreatif

Indikator Soal	Skala penilaian				Nomor Soal
	1	2	3	4	
1. Kemampuan siswa mengungkapkan pendapatnya tentang ciri-ciri makhluk pada gambar				√	1 esay
2. Siswa dapat dengan lancar menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup				√	2 esay
3. Fleksibilitas siswa untuk menjawab jawaban yang berbeda untuk jalur reproduksi manusia, hewan dan tumbuhan			√		3 esay
4. Siswa dapat memecahkan masalah dengan cara yang berbeda tergantung pada kepentingannya			√		4 esay
5. Keaslian siswa menggunakan hasil pemikirannya yang belum terpikirkan oleh orang lain untuk mengembangkan ide dalam menentukan lambang nama dan angka,			√		5 Esay
6. Siswa dapat mengurutkan bilangan dari yang lebih kecil ke yang lebih besar dengan mengelaborasi jawabannya.			√		6 Esay
7. Keterperincian siswa saat menyebutkan ciri-ciri makhluk yang terdapat dalam lirik lagu cicak dinding			√		7 esay
8. Siswa dapat merujuk pada pola nada panjang dan pendek dari lagu cewek dengan menjelaskan reaksi secara rinci.			√		8 esay
9. Keterperincian siswa dalam menyebutkan persamaan kedua gambar pada media dengan mengelaborasi jawabannya				√	9 esay
10. Dengan mengelaborasi jawaban, siswa dapat menjelaskan cara menjaga lingkungan tempat			√		

tinggalnya.					
-------------	--	--	--	--	--

Sumber:(Jhon Keller:2007)

e. Lembar Observasi Keterlaksanaan

Tabel 3.9 Instrumen Observasi

No	Aspek-aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyapa • Guru bertanya apa yang sedang dilakukan siswa • Guru mengajak semua siswa untuk berdoa • Guru memberi tahu subjek untuk dipelajari 				
Kegiatan inti	<p>Ayo mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjukkan media kabin rumah pintar • Guru menghubungkan media dan menjelaskan materi <p>Ayo mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 45 siswa. • Perwakilan masing-masing kelompok akan diminta untuk berdiri di depan kelas untuk memajang gambar booth media rumah pintar. <p>Ayo berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah melihat gambar-gambar di media booth smart home, siswa duduk bersama anggota kelompoknya masing-masing. • Guru membagikan LKS tentang ciri-ciri organisme yang terdapat pada media kabin rumah pintar • Siswa mengerjakan LKS bersama 				

	teman kelompoknya • Setelah semua orang menjawab pertanyaan, siswa akan diminta untuk mempresentasikan hasil jawabannya				
penutup	• Buatlah kesimpulan bersama siswa • Guru melakukan post-test untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang mereka diskusikan. • Guru mengajak siswa membaca doa penutup bersama-sama • Guru menyapa				

3.7 Tehnik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2015:335) “analisis data” adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumen, mengelompokkan data, membaginya menjadi unit-unit, dan penting. mereka yang tidak penting. Pelajari dan tarik kesimpulan agar Anda dan orang lain dapat dengan mudah memahaminya.

1. Validasi angket ahli

Analisis data hasil validasi dilakukan dengan menentukan skor rata-rata verifikator rumus:

a. Untuk menghitung nilai perindividu

$$X1 = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

X1 = skor rata-rata validator

X = Jumlah skor yang didapatkan

Y = Jumlah skor maksimal

b. Untuk menghitung nilai rata-rata

$$v = \frac{S}{n}$$

Keterangan :

V = Skor rata-rata validator

S = jumlah skor keseluruhan validator

N = jumlah validator

Tabel 3.10 kategori kevalidan produk

Interval skor	Kriteria kevalidan
85-100%	Sangat valid
69-84%	Valid
53-65%	Cukup valid
37-52%	Kurang valid

(Kusuma, 2018:57)

2. Analisis angket respon peserta didik (kepraktisan)

Menganalisis persentase survei siswa, media bilik rumah pintar yang menggunakan perhitungan dengan rumus :

a. Untuk menghitung nilai perindividu

$$X1 \frac{x}{y} x 100\%$$

Keterangan :

X1 = skor rata-rata validator

X = Jumlah skor yang didapatkan

Y = Jumlah skor maksimal

b. Untuk menghitung nilai rata-rata

$$p = \frac{S}{n}$$

Keterangan :

V = presentase kepraktisan

S = jumlah skor keseluruhan siswa

N = jumlah peserta didik

Tabel 3.10 kategori kepraktisan produk

Interval skor	Kriteria kevalidan
85-100%	Sangat valid
69-84%	Valid
53-65%	Cukup valid
37-52%	Kurang valid

(Eka wulandari, 2018:55)

3. Angket kemampuan berpikir kreatif

$$\text{Gain} = \frac{\text{rata-rata posttest} - \text{rata-rata pretest}}{100 - \text{rata-rata pretes}}$$

Menghitung keuntungan yang dinormalisasi antara skor rata-rata pra-tes dan pasca-tes. Hal ini untuk menghindari kesalahan dalam memaknai kepentingan masing-masing siswa. Skor Ngain yang diperoleh dapat digunakan untuk mengkonfirmasi peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah kegiatan pembelajaran. Rumus N -Gain menurut Hake (1999) disajikan pada table sebagai berikut:

Tabel 3.11 kriteria gain skor ternormalisasi

Kriteria peningkatan gain	Skor ternormalisasi
g-tinggi	$g \geq 0,7$
g-sedang	$0,7 > g \geq 0,3$
g-rendah	$G < 0,3$

Sumber : (Sari,2018:37)

4. Analisis keterlaksanaan pembelajaran

Untuk menghitung nilai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan rumus:

$$K \frac{x}{n} \times 100\%$$

K = skor keterlaksanaan pembelajaran

x = jumlah skor keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh

y = skor maksimal keterlaksanaan pembelajaran

Tabel 3. 12 kriteria keterlaksanaan pembelajaran

No	Presentase	Kriteria
1.	86 -100%	Sangat keterlaksanaan
2.	69 - 84%	Keterlaksanaan
3.	53 - 65%	Cukup keterlaksanaan
4.	37 - 52%	Kurang keterlaksanaan
5.	20 -36%	Tidak keterlasanaan

Nurjanah, (2010:67)