

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS IV SD  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi Sarjana Strata Satu (S1) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

**SYAFA AYU SAHALA**  
**118180023**

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

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING  
AND LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN  
BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS IV SD  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Telah memenuhi syarat dan disetujui  
Tanggal, 6 Juli.....2022

**Dosen Pembimbing I**



**Nanang Rahman, M.Pd**  
NIDN. 0824038702

**Dosen Pembimbing II**



**Sintayana Muhandini, M.Pd**  
NIDN. 0810018901

**Menyetujui**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**Ketua Prodi Studi**



**Haifaturrahmah, M.Pd**  
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

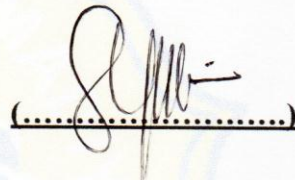
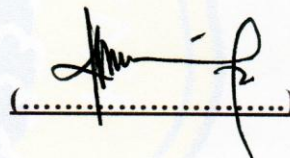

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING* (CTL)  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS  
IV SD TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Skripsi atas nama Syafa Ayu Sahala telah dipertahankan didepan  
dosen penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 6 Juli 2022

Dosen Penguji:

1. Sintayana Muhardini, M.Pd ( Ketua )  
NIDN. 0810018901 
2. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd ( Anggota I )  
NIDN. 0827079002 
3. Baiq Desi Milandari, M.Pd ( Anggota II )  
NIDN. 0808128901 

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

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

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahawa.

Nama : Syafa Ayu Sahala

Nim : 118180023

Alamat : Mekarsari,Pemenang Barat

Memang benar skripsi yang berjudul Pengembangan Modul Berbasis Contextual Teaching And Learning untuk meningkatkan keterampilan Berpikir kreatif Siswa kelas IV SD Tahun Pelajaran 2021/2022 adalah hasil karya sendiri dan belum pernah di ajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

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

Jika kemudian hari pernyataan saya ini 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, 29 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



Syafa Ayu Sahala

NIM 118180023



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](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME

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

Nama : Syafa Ayu Sahala  
NIM : 118180023  
Tempat/Tgl Lahir : Kr Desa, 03 Desember 1999  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp : 085959567935  
Email : SyafaYusahala@gmail.com

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

Pengembangan Model Berbasis Contextual Teaching and Learning  
Untuk Meningkatkan Keterampilan berpikir kreatif siswa  
Kelas IV SD

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 50 %

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, 22 Agustus 2022  
Penulis



Syafa Ayu Sahala  
NIM. 118180023

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](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

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

Nama : Syafa Atv Sahala  
NIM : 118180023  
Tempat/Tgl Lahir : Kr. Desa, 03 Desember 1995  
Program Studi : PESD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 08595956793  
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 Modul Berbasis Contextual Teaching and Learning  
Untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa  
kelas IV SD

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, 22 Agustus 2022  
Penulis



Syafa Atv Sahala  
NIM. 118180023

Mengetahui,  
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



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

## MOTTO

وَمَنْ جَاهَدَ فَإِنَّمَا يُجَاهِدُ لِنَفْسِهِ إِنَّ اللَّهَ لَغَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ

Dan barangsiapa yang bersungguh-sungguh, Maka Sesungguhnya kesungguhan itu adalah untuk dirinya sendiri. Sesungguhnya Allah benar-benar Maha Kaya (Tidak memerlukan sesuatu) dari semesta alam. (Q.S. Al-Ankabut:6)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya persembahkan atas segala kemudahan yang Allah berikan, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir (Skripsi) sebagai mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Mataram pada jurusan PGSD :

1. Kepada Allah SWT untuk segala kelancaran, kemudahan, kesehatan, kekuatan, kesabaran, dan kesuksesan yang luar biasa sampai saat ini.
2. Kupersembahkan dengan sepenuh hati kepada Ayahandaku (Ahmad Yani) dan Ibundaku (Sri Anah) yang selalu senantiasa mendoakan dalam setiap langkah dan harapanku, yang telah memberikan semangat, dukungan dan motivasi dalam mewujudkan impianku serta memberikan inspirasi dalam hidupku.
3. Buat kakakku tersayang (kak Reni , kak Yayan , dan kak Sabri) terima kasih atas segala kasih sayang, motivasi serta dukungan terbaik selama ini.
4. Buat sahabat yang selalu ada di saat aku sedih dan senang (Jumi) terimakasih selama ini sudah menjadi sahabat baik yang selalu mengingatkan dan menyemangati dalam langkahku.
5. Team Sukses yang selalu ada Yati, Lely , Ety, Kiki, Anis, Jihan, Maya terima kasih banyak atas bantuan dan dukungan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi **“Pengembangan Modul Berbasis Contextual Teaching And Learning Untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV SD** dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini mengkaji model proses pembelajaran berpidato yang dapat diacu oleh para guru sekolah sederajat di manapun berada. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

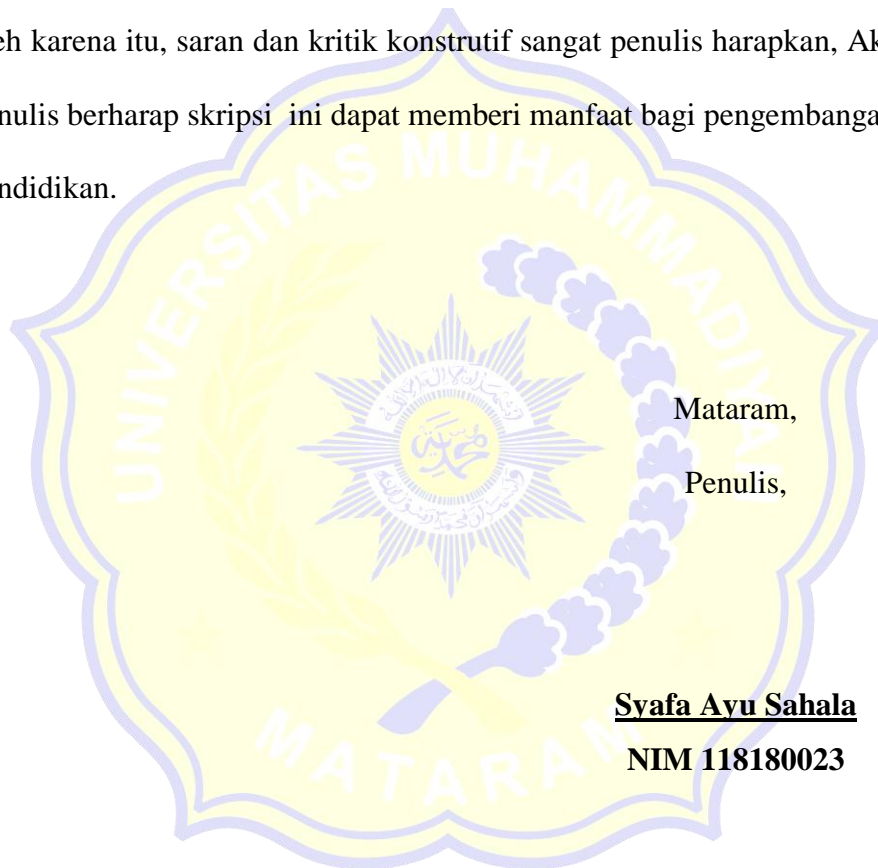
Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis seyogyanya mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada.

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd. Gani, M.Pd sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si sebagai Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd sebagai Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4. Bapak Nanang Rahman, M.Pd sebagai Pembimbing I



5. 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,  
Penulis,

**Syafa Ayu Sahala**  
**NIM 118180023**

Syafa Ayu Sahala, 2022. **Pengembangan Modul Berbasis Contextual Teaching and learning (CTL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kretif Siswa Kelas IV SD.** Skripsi. Mataram. Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1: Nanang Rahman, M.Pd

Pembimbing 2: Sintayana Muhardini, M.Pd

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk modul pembelajaran yang valid, praktis dan efektif dengan menggunakan pendekatan yang berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL). Penelitian di lakukan pada siswa IV di SDN 2 Kuranji dan SDN 20 Ampenan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Metode penelitian pengembangan yang digunakan adalah metode pengembangan (R&D) dengan model 4-D, yaitu (1) Tahap Pendefisian (*Define*), (2) Tahap Perencanaan (*Design*), (3) Tahap Pengembangan (*Development*), Dan (4) Penyebaran (*Dessiminate*) yang diadaptasi menjadi 3-4 yaitu (1) Tahap Pendefisian (*Define*), (2) Tahap Perencanaan (*Design*), (3) Tahap Pengembangan (*Development*) . Berdasarkan hasil validasi dari 3 validator ahli 3 validator praktisi, maka diperoleh hasil persentase rata-rata ahli materi 85,66%, validasi media rata-rata persentase 86,66%, pada ketegori sangat valid. Hasil kepraktisan modul melalui angket respon siswa diperoleh hasil persentase 94,85% pada kategori sangat praktis dan kepraktisan lembar keterlaksanaan pembelajaran memperoleh persentase 94,85% pada kategori sangat baik/sangat terlaksana. Hasil keefektifan modul yang dilihat melalui respons siswa berpikir kreatif diperoleh nilai rata-rata 73,89% dalam kategori efektif.

*Kata kunci : Modul, Contextual Teaching Learning (CTL), Tematik, Berpikir kreatif*

Syafa Ayu Sahala, 2022. **The Development of Contextual Teaching and Learning (CTL)-Based Modules to Improve Creative Thinking Skills for Fourth Grade Elementary School Students.** A Thesis. Mataram. Muhammadiyah University of Mataram.

First Advisor : Nanang Rahman, M.Pd  
Second Advisor : Sintayana Muhardini, M.Pd

### ABSTRACT

This study seeks to create a legitimate, useful, and successful learning module (CTL) with a strategy focused on contextual teaching and learning. Students in grades IV at SDN 2 Kuranji and SDN 20 Ampenan participated in the study. Development research is the methodology employed. The development research methodology employed is the development method (R&D) with a 4-D model, consisting of (1) the Define Phase, (2) the Design Phase, (3) the Development Phase (Development), and (4) Dessiminate, which was modified into 3-4, consisting of (1) the Definition Phase, (2) the Design Phase, and (3) the Development Phase. The average percentage of material experts is 85.66%, and media validation is 86.66%, both of which fall into the very valid category based on the validation results from 3 expert validators and 3 practitioner validators. The findings of the student response survey's assessment of the module's practicality yielded a percentage of 94.85% in the very practical category, and the assessment of the learning implementation sheet's practicality yielded a percentage of 94.85% in the very good/very implemented area. an average of 73.89% in the category of effectiveness.

**Keywords:** *Module, Contextual Teaching Learning (CTL), Thematic, Creative Thinking*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PLAGIARISME</b> .....	<b>v</b>
<b>PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRATC</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	.1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Pengembangan .....	5
1.4 Spesifikasi produk yang diharapkan .....	5
1.5 Asumsi dan keterbatasan pengembangan.....	6
1.6 Batasan Operasional.....	7
<b>BAB II TEORI</b> .....	<b>9</b>
2.1 Penelitian yang Relevan.....	9
2.2 Kajian Pustaka.....	10

2.2.1 Pengertian Modul .....	10
2.2.2 Pengertian Contextual Teaching and Learning .....	11
2.2.3 Pengertian Modul CTL .....	14
2.2.4 Berpikir Kreatif .....	15
2.3 Kerangka berfikir .....	17
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>21</b>
3.1 Model Pengembangan .....	21
3.2 Prosedur Pengembangan .....	21
3.3 Uji Coba Produk.....	24
3.4 Subjek Uji Coba .....	24
3.5 Instrumen Pengumpulan Data .....	24
3.6 Metode Analisis Data .....	30
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>34</b>
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	34
4.1.1 Tahap Pendefisian ( <i>Define</i> ) .....	34
4.1.2 Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	37
4.1.3 Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	37
4.2 Hasil Uji Coba Produk .....	50
4.2.1 Hasil Ke validan Modul .....	50
4.2.2 Hasil Kepraktisan Modul .....	53
4.2.3 Hasil Keefektifan Modul.....	53
4.3 Revisi Produk .....	55
4.4 Pembahasan.....	56
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>59</b>
5.1 Kesimpulan .....	59
5.2 Saran.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen angket validator Ahli Materi .....	25
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen angket validator Ahli Media .....	27
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instumen Respon Angket Siswa.....	28
Tabel 3.4 Kisi-kisi soal keterampilan berpikir kreatif siswa .....	28
Tabel 3.5 Kriteria Tingkat kelayakan dan Revisi produk .....	31
Tabel 3.6 Kriteria Angket Respon siswa.....	32
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian N-gain .....	33
Tabel 3.8 Kriteria sikap siswa berpikir kreatif.....	33
Tabel 4.1 Skor validator Ahli Materi .....	38
Tabel 4.2 Skor validator Ahli Materi .....	40
Table 4.3 Skor validator Ahli Materi .....	42
Tabel 4.6 Skor validator Ahli Media.....	44
Tabel 4.7 Skor validator Ahli Media.....	45
Tabel 4.8 Skor validator Praktisi Ahli Media .....	46
Tabel 4.9 Analisis Uji coba Terbatas .....	48
Tabel 4.10 Analisis Angket respons siswa dan skor uji lapangan .....	48
Tabel 4.11 Hasil Penilaian validator Ahli Materi .....	51
Tabel 4.12 Hasil Penilaian validator Ahli Media.....	52
Tabel 4.13 Hasil Keefektifan Uji Lapangan .....	54
Tabel 4.14 Hasil Revisi Modul .....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Kerangka Pemikiran Pendekatan <i>Contextual Teaching And Learning</i> .....	20
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE .....	22



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Setiap manusia tentu memerlukan pendidikan dalam keberlangsungan hidupnya. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia. Pendidikan juga merupakan suatu wadah dalam meningkatkan kemajuan bagi suatu bangsa. Peran pendidikan untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan untuk bersaing secara nasional dan internasional dalam menghadapi persaingan global.

Sekolah sebagai organisasi, di dalamnya terhimpun unsur-unsur yang masing-masing baik secara perseorangan maupun kelompok melakukan hubungan kerja sama untuk mencapai tujuan. Unsur-unsur yang dimaksud, tidak lain adalah sumber daya manusia yang terdiri dari Kepala Sekolah, Guru-guru, staf, peserta didik dan orang tua peserta didik. Tanpa mengenyampingkan peran dari unsur-unsur lain dari organisasi sekolah, kepala sekolah dan guru merupakan personil intern yang sangat berperan penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan di sekolah.

Kegiatan pembelajaran di sekolah sebagai inti dari pencapaian tujuan pendidikan. Melalui pembelajaran peserta didik akan belajar secara langsung bagaimana berperilaku yang baik terhadap diri sendiri, orang lain dan lingkungan tempat ia tinggal, dalam pembelajaran pula peserta didik akan



belajar memahami bagaimana kehidupan dan seisinya. Oleh sebab itu belajar merupakan hal yang sangat penting bagi setiap individu peserta didik, maka hal ini dianggap sejalan dengan pembelajaran kontekstual yang dalam pembelajarannya selalu mengaitkan dengan kejadian-kejadian sehari-hari sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik.

Pemilihan media dan sumber belajar juga menjadi hal yang sangat penting dalam keberlangsungan suatu pembelajaran di dalam kelas, media dan sumber belajar yang baik adalah media yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran di ruang kelas, media tersebut tentu harus sesuai dengan materi yang diajarkan, juga harus sesuai dengan karakteristik peserta didik yang ada di kelas, selain itu media dan sumber belajar yang baik harus mudah di gunakan. Dalam hal ini, media dan sumber belajar yang biasa digunakan oleh pendidik adalah buku paket, lembar kerja peserta didik dan poster.

Media pembelajaran yang baik tentunya harus efektif dan efisien, sehingga dapat membantu dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik, Efektif dan efisien disini maksudnya adalah cocok untuk digunakan dalam materi yang sedang diajarkan, muatannya tidak berlebihan sehingga ringan dan mudah dipahami oleh peserta didik karena materi juga disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.

Dimana pada model pembelajaran CTL menekankan pada pengembangan minat dan pengalaman siswa, model pembelajara CTL terdiri

dari beberapa komponen di antaranya yaitu konstruktivisme (*constructivism*), menemukan (*inquiry*). Bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflektion*), penilaian yang sebenarnya (*authentic assesment*), sehingga model pembelajaran CTL ini membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya di sekolah dengan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan di SDN 2 Kuranji dan SDN 20 Ampenan didapati bahwa yang berlangsung disana masih mendominasi pendidik sebagai penyampai materi dengan kata lain metode yang sering digunakan dalam pembelajaran yakni metode ceramah, media dan sumber belajar yang ada juga belum beragam, sejauh ini pembelajaran hanya mengandalkan buku paket dan tidak semua peserta didik memilikinya, buku paket yang dimiliki peserta didik pun dirasa terlalu tebal, sehingga berat dan tidak mudah untuk bisa dibawa peserta didik.

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti ingin melakukan suatu pengembangan terhadap media dan sumber belajar yang ada pada muatan pembelajaran tema 5 subtema 3 Pembelajaran 1, Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berupa modul yakni dengan konsep pendekatan saintifik dimana siswa dapat menggunakan modul ini sebagai bahan ajar dalam proses belajar. Konsep saintifik adalah konsep mengajar dengan menerapkan karakteristik ilmiah (mengamati, menanya, menalar, mencoba/mengumpulkan informasi, mencoba,

mengkomunikasikan) yang menyentuh tiga ranah yaitu sikap (tahu mengapa) pengetahuan (tahu apa) dan keterampilan (tahu bagaimana). Dengan proses yang demikian diharapkan hasil belajar melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif dan efektif melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi (Kemendikbud, 2013).

Maka dalam Skripsi ini penelitian yang diajukan oleh peneliti ialah “Pengembangan modul Berbasis *Contextual Teaching And Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SD”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan modul pembelajaran berbasis pendekatan *Contextual Teaching And Learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 2 Kuranji dan di SDN 20 Ampenan.
2. Bagaimana kevalidan pengembangan modul pembelajaran berbasis pendekatan *Contextual Teaching And Learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 2 Kuranji dan di SDN 20 Ampenan.
3. Bagaimana kepraktisan modul pembelajaran berbasis *Contextual Teaching And Learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 2 Kuranji dan di SDN 20 Ampenan.

4. Bagaimana keefektifan modul pembelajaran berbasis *Contextual Teaching And Learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 2 Kuranji dan di SDN 20 Ampenan.

### **1.3 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut;

1. Untuk mengetahui proses pengembangan Modul berbasis pendekatan *Contextual Teaching And Learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 2 Kuranji dan di SDN 20 Ampenan.
2. Untuk mengetahui ke validan modul berbasis *Contextual Teaching And Learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 2 Kuranji dan di SDN 20 Ampenan.
3. Untuk mengetahui kepraktisan pengguna modul berbasis *Contextual Teaching And Learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 2 Kuranji dan di SDN 20 Ampenan.
4. Untuk mengetahui keefektifan pengguna modul berbasis *Contextual Teaching And Learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 2 Kuranji dan di SDN 20 Ampenan.

### **1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang dikembangkan nantinya adalah berupa Modul pembelajaran yang berbasis *Contextual Teaching And Learning*, Spesifikasi yang diharapkan pada produk penelitian adalah sebagi berikut.

1. Produk memuat kegiatan langkah-langkah belajar pendekatan *Contextual Teaching And Learning* yang dimulai dari kegiatan memahami, menanya, mengeksplor, menalar dan mengkomunikasikan informasi atau materi.
2. Produk mengimplementasikan kegiatan belajar mandiri dengan mengandung informasi awal sebagai apresiasi yang dilengkapi dengan gambar untuk memunculkan minat siswa, menjelaskan sendiri informasi atau materi yang didukung oleh modul, memiliki karakteristik yang lengkap, dapat dipelajari kapan saja dan dimana saja serta sesuai dengan prinsip komunikasi yang efektif.
3. Modul telah dilengkapi gambar-gambar pendukung dan Relevan pada setiap materi dan soal yang diberikan.
4. Materi yang ada di modul ini hanya ada 1 materi tema 5 pahlawanku subtema 3 sikap kepahlawanan pembelajaran 1.

### **1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Dalam pengembangan bahan ajar modul ini beberapa keterbatasan dalam pengembangan yaitu :

#### **1.5.1 Asumsi Pengembangan**

1. Pengembangan modul berbasis pendekatan *Contextual Teaching And Learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.
2. Modul yang di kembangkan digunakan untuk memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri.

### 1.5.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan modul pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa terhadap modul di SDN Negeri 2 Kuranji dan SDN 20 Ampenan pada Tema 5 pahlawanku subtema 3 sikap kepahlawanan pembelajaran 1.
2. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa modul berbasis *Contextual Teaching And Learning* yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran siswa di SDN 2 Kuranji dan di SDN 20 Ampenan.

### 1.6 Batasan Operasional

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah tersebut sebagai berikut :

#### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan atau menghasilkan dan memvalidasi suatu produk yang berupa materi, media, alat dan strategi pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan.

#### 2. Modul

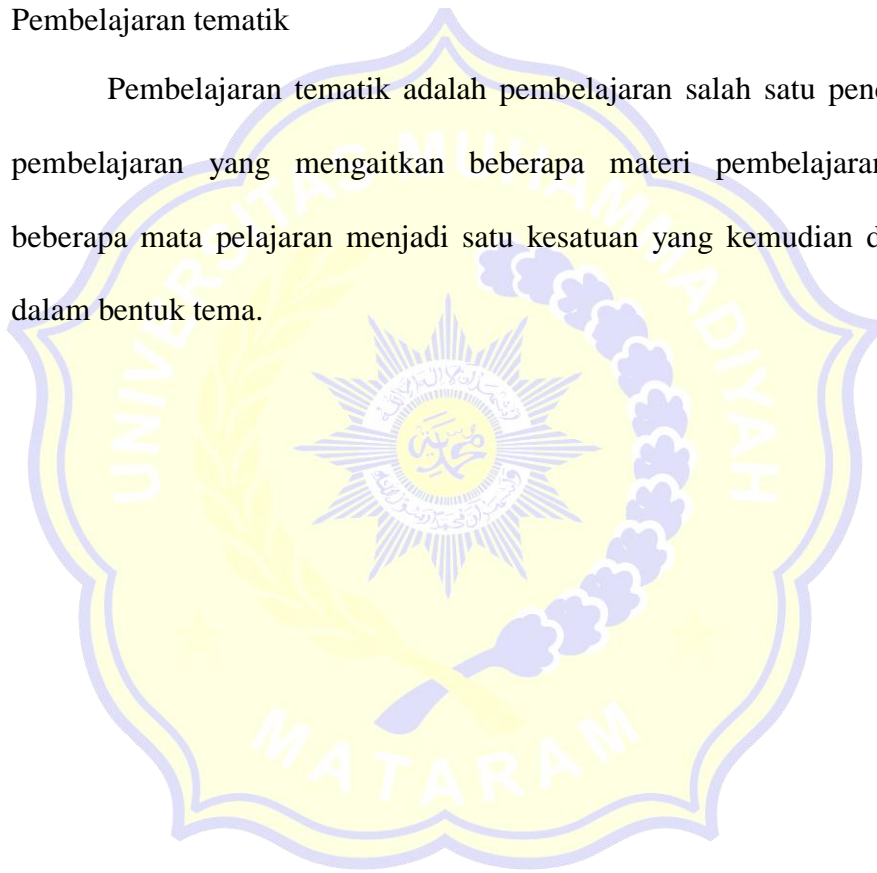
Modul merupakan bahan ajar yang dirancang secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami agar peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik.

### 3. Pendekatan *Contextual Teaching And Learning*

*Contextual Teaching And Learning* (CTL) merupakan konsep belajar yang membantu guru dalam mengaitkan antara materi yang dipelajarinya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

### 4. Pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran salah satu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan beberapa materi pembelajaran pada beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang kemudian dikemas dalam bentuk tema.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian Yang Relevan

1. Eis Putri Wahyudi 2015 dalam hasil penelitiannya yang berjudul “Pengembangan perangkat pembelajaran berorientasi pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Tema Cita-citaku pokok bahasan sudut pada segitiga dan segiempat untuk kelas I SD”. Hasil pengembangan perangkat pembelajaran berorientasi pendekatan CTL pokok bahasan sudut pada segitiga dan segiempat menggunakan model pengembangan 4-D Thiagarajan menghasilkan perangkat pembelajaran yang layak untuk digunakan oleh guru dan siswa kelas I SD, karena memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.
2. Penelitian Indratus ia Mahgianto pada tahun 2016 yang berjudul “Pengembangan perangkat pembelajaran Tematik dengan pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*) kelas III di Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2015/2016“. Penelitian sebelumnya dengan yang peneliti kembangkan terdapat perbedaan yaitu menggunakan bantuan alat praga papan digram batas serta materi yang berbeda, meskipun dapat kesamaan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran.
3. Penelitian Munawarah pada tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan menggunakan pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*) kelas II di SD Negeri 26 Makasar”. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini



adalah model Thiagarajan atau model 4-D (Define, De elop, dan Dessiminate) yang meliputi 4 tahap, yaitu tahap pembatasan, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap penyebaran. Penelitian sebelumnya dengan yang peneliti kembangkan terhadap perbedaan yaitu menggunakan bantuan modul serta materi yang berbeda meskipun terdapat kesamaan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran serta model pengembangan yang digunakan.

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **2.2.1. Pengertian modul**

Menurut Mudlofir (2011) bahan ajar (modul) adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis, dan menarik yang meliputi materi ajar, metode dan evaluasi yang digunakan secara mandiri. Artinya modul merupakan salah satu bahan ajar cetak di susun sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar secara individu.

Menurut Kunandar (2011) modul merupakan sebuah perangkat pembelajaran yang dikembangkan dari setiap kompetensi dan pokok pembahasan yang akan disampaikan. Modul ini berisi materi, lembar kerja, lembar kegiatan siswa dan lembar jawaban siswa. Istilah modul dapat menunjuk pada suatu paket pengajaran yang memuat pedoman bagi guru dan bahan pembelajaran untuk siswa. Artinya modul merupakan satuan program belajar mengajar bagi siswa yang dipelajari oleh siswa itu sendiri.

Menurut Nasution (2010) modul dapat dirumuskan sebagai suatu unit lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri dari rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu siswa mencapai tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan juga jelas. Artinya jadi modul dapat dirumuskan sebagai suatu unit lengkap dimana siswa mudah memahami dengan jelas sebagaimana proses pembelajaran yang dilakukan siswa tidak selalu bergantung pada guru modul yang digunakan tersebut.

Jadi kesimpulan yang saya jabarkan menurut para Ahli modul adalah suatu unit program pembelajaran yang terencana, didesain untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara mandiri, dimana fungsi modul untuk mengatasi kelemahan pembelajaran tradisional, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kreatifitas, mewujudkan prinsip maju berkelanjutan, mewujudkan belajar yang berkonsentrasi. Pembelajaran menggunakan modul secara efektif akan dapat mengubah persepsi siswa menuju konsep ilmiah, sehingga pada gilirannya hasil belajar mereka dapat di tingkatkan seoptimal mungkin baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya.

### **2.2.2. Pengertian *Contextual Teaching And Learning***

Menurut tim penulis Depdiknas pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama

pembelajaran efektif, yakni konstruktifisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*) dan penelitian sebenarnya (*authentic assessment*). Artinya dengan konsep belajar menggunakan CTL diharapkan lebih bermakna bagi siswa, proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa berkerja dan mengalami, bukan mentrasfer pengetahuan dari guru ke siswa karna stategi ini didorong untuk mengerti apa makna belajar,apa manfaatnya belajar, dan bagaimana mencapainya. Dengan demikian mereka akan memposisikan dirinya sebagai pihak yang memerlukan bekal untuk hidupnya.

Menurut Elaine B. Jhonson (Riwayat, 2008) mengatakan pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujutkan makna,lebih lanjut, Elaine mengatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah suatu sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa. Artinya pembelajaran kontekstual merujuk pada dorongan siswa itu sendiri untuk menghasikan keragaman, perbedaan dan keunikan untuk membebaskan para siswa untuk menjelajahi bakat pribadi, memunculkan cara belajar masing-masing individu,, berkembang dengan langkah mereka sendiri.

Menurut Howey R. Keneth (2001) mendefinisikan CTL sebagai Contextual teaching and learning adalah pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses belajar dimana siswa menggunakan pemahaman dan kemampuan akademik dalam berbagai konteks dalam dan luar sekolah untuk memecah masalah yang bersifat simulatif ataupun nyata, baik sendiri-sendiri maupun bersama. Artinya untuk memperkuat dimilikinya siswa tentu saja di perlukan pembelajaran yang lebih banyak memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan, mencoba, dan mengalami sendiri (*Learning to do*), dan bahkan tidak hanya sekedar pendengar yang pasif sebagaimana penerima terhadap semua informasi yang di sampaikan guru.

Jadi kesimpulan dari beberapa para ahli tersebut bahwa model pembelajaran CTL dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa karena model pembelajaran CTL ini lebih memfokuskan pada pemahaman serta menekankan pada pengembangan minat dan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari, bukan hanya sekedar hafalan sehari-hari. Sehingga dengan pembelajran CTL ini siswa di harapkan dapat berpikir kreatif dan terampil dalam memproses pengetahuan agar dapat menemukan dan menciptakan sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya sendiri dan orang lain.

### **2.2.3. Pengertian Modul CTL**

Menurut Prastoyo (2017;94) bahwa modul adalah sebuah bahan

ajar yang disusun secara sistematis dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usianya, agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik, kemudian menurut Rubyyanto (2010;7) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang dipelajari siswa dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Sudjana dan Ahamad Ri ai (1997: 132) modul merupakan jenis satuan kegiatan belajar yang terencana, dirancang untuk membantu para siswa secara individual dalam mencapai tujuan-tujuan belajarnya. Modul pembelajaran berbasis pendekatan CTL selanjutnya diintegrasikan dengan nilai-nilai karakter. Artinya modul yang dikembangkan memuat pendidikan karakter pada umumnya dilakukan melalui tindakan, memberi teladan, membiasakan sikap-sikap yang bermoral sesuai norma yang berlaku dalam masyarakat, akan tetapi sebelum sampai tahap pembiasaan atau pembentukan karakter.

Menurut Santyasa (Lajiba, 2003: 25-26) pengembangan modul diperlukan suatu prosedur tertentu yang sesuai dengan sasaran yang ingin dicapai. Struktur isi pembelajaran yang jelas dan memenuhi kriteria yang berlaku bagi pengembangan pembelajaran ada lima kriteria dalam pengembangan modul, yaitu; (1) membantu siswa menyiapkan belajar mandiri, (2) memiliki rencana kegiatan pembelajaran yang dapat direspons

secara maksimal; (3) memuat isi pembelajaran yang lengkap dan mampu memberikan kesempatan belajar pada siswa; (4) dapat memonitor kegiatan pembelajaran siswa; (5) dapat memberi saran dan petunjuk serta informasi tentang tingkat kemajuan belajar siswa. Artinya prosedur pengembangan modul CTL tersebut dapat menetapkan strategi pengelolaan pembelajaran itu sendiri.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa modul dengan pendekatan CTL yaitu bahan ajar yang berisikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan kecepatan belajar masing-masing individu secara efektif dan efisien.

#### **2.2.4. Berpikir Kreatif**

Berpikir adalah suatu kegiatan mental yang melibatkan kerja otak, walaupun tidak bisa dipisahkan dari aktivitas kerja otak. Pikiran manusia lebih dari sekedar kerja organ tubuh yang disebut otak. Fungsi otak serta kondisi otak manusia mempunyai peluang yang ikut mewarnai cara berpikir juga melibatkan seluruh pribadi manusia mempunyai peluang yang ikut mewarnai cara berpikir seseorang. Sedangkan berpikir Kreatif setiap masalah tantangan yang dianggap sulit untuk dipecahkan mungkin masih ada solusinya, namun belum terpikirkan oleh kita, bagaimana agar kita bisa menemukan solusi yang melihatnya tidak ada tersebut? jawabannya ialah dengan mencarinya. Proses pencarian inilah yang disebut dengan proses berpikir kreatif, dengan kreativitas akan menghasilkan

ide-ide baru dalam mengatasi suatu masalah-masalah. Solso (2008) mendefinisikan kreativitas adalah suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan pandangan yang baru mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis (selalu dipandang menurut kegunaannya).

Menurut Santrock (2010) kreativitas ialah kemampuan berpikir tentang sesuatu dengan cara baru dan tidak biasa dan menghasilkan solusi yang unik atas suatu masalah, Artinya dimana berpikir kreatif itu dapat menghasilkan solusi atau cara untuk menyelesaikan masalah-masalah secara unik yang dapat kita simpulkan dengan kreatif.

Menurut Suharnan (2005) mengemukakan bahwa kreativitas sering juga disebut berpikir kreatif (*creati e thinking*), yaitu aktifitas kognitif atau proses berpikir untuk menghasikan gagasan-gagasan yang baru dan berguna atau new ideas and useful. Artinya seseorang harus banyak bertanya, banyak belajar, dan berdedikasi tinggi untuk memperoleh gagasan atau berpikir kreatif.

Menurut Barron (dalam ahli dan, Asrori 2005) mendefinisikan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang merupakan kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Artinya berpikir kreatif juga dapat diartikan untuk melakukan pencarian berbagai macam informasi yang dapat mendukung kemudahan dalam memahami ilmu pengetahuan yang didapatkan.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa berpikir kreatif atau kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang baru dan berguna yang merupakan kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapinya.

### 1. Materi Tema 5 SubTema 3 Pembelajaran 1

**IPA** : Menerapkan sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indra penglihatan dan menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat cahaya.

**IPS** : Mengidentifikasi kerajaan Hindu atau Buddha dan islam di lingkungan daerah setempat,serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

**Bahasa Indonesia** : Menggali pengetahuan yang terdapat pada teks nonfiksi dan menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Sekolah sebagai salah satu tempat untuk mendapatkan pendidikan memberikan bermacam-macam pelajaran yang harus ditempuh oleh para siswa untuk mewujudkan suatu tujuan yang ingin dicapai. Pencapaian tujuan ini diukur dengan mengadakan suatu penilaian untuk mengukur hasil belajar tersebut. Ada dua metode yang dapat dipergunakan untuk mengetahui kemajuan yang dicapai oleh siswa dalam proses belajar mengajar yang mereka lakukan ialah metode tes dan non tes. Dengan cara inilah hasil belajar siswa



dapat diketahui dengan kata lain dari penilaian kemajuan hasil belajar siswa yang dicapai itu akan diperoleh tingkat prestasi siswa yang disebut dengan prestasi belajar siswa.

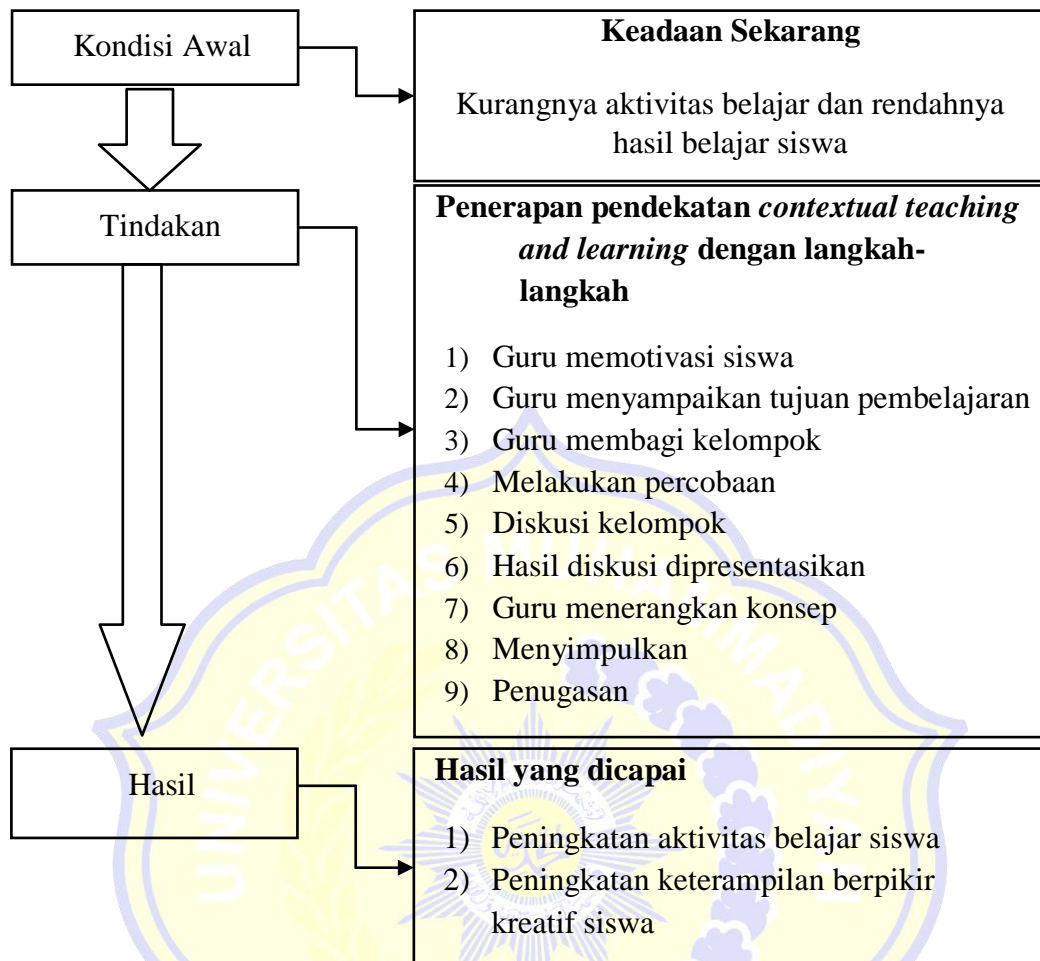
Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam kegiatan belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Pada masalah ini ada beberapa hambatan-hambatan yang mempengaruhi proses belajar mengajar khususnya pada pembelajaran materi dalam muatan pembelajaran tema 5 subtema 3 pembelajaran 1. Pada muatan pembelajaran tema 5 pahlawanku subtema 3 sikap kepahlawanan pembelajaran 1, sebelumnya keadaan kelas yang tidak kondusif sehing proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik. Banyak siswa yang mengobrol dengan temannya ketika guru sedang menyampaikan materi sehingga pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan oleh guru jarang sekali direspon oleh siswa. Guru lebih mendominasi akti itas yang terjadi di kelas sedangkan siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada materi tema 5 subtema 3 pembelajaran 1 yaitu dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *contextual teaching learning* (CTL). CTL menurut Johnson dalam Dadang Iskandar penelitian tindakan kelas (2015, hlm. 41) mengemukakan bahwa CTL adalah proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa melihat makna didalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dalam

konteks kehidupan keseharian mereka, yaitu dengan konteks keadaan pribadi, sosial dan budaya mereka.

Penerapan CTL memungkinkan peserta didik melakukan dan membuktikan kebenaran secara langsung ilmu yang dipelajari di sekolah. Langkah-langkah pembelajaran pada pendekatan *Contextual Teaching And Learning* dimulai dari guru memotivasi siswa, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru membagi kelompok, melakukan percobaan, diskusi kelompok, hasil diskusi dipresentasikan, guru menerangkan konsep, menyimpulkan, dan penugasan. Pemahaman awal peserta didik menjadi kunci bagi guru untuk mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan dunia nyata. Kelebihan dari pendekatan pembelajaran *Contextual teaching learning* Memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat maju terus sesuai dengan potensi yang dimiliki siswa sehingga siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa dapat berpikir kritis dan kreatif dalam mengumpulkan data, memahami suatu isi dan memecahkan masalah dan guru dapat lebih kreatif. Pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan serta juga terbentuknya sikap kerja sama yang baik antar individu maupun kelompok. Pendekatan CTL ini juga memiliki karakteristik kerjasama antar siswa dan guru sehingga pembelajaran akan menyenangkan.

Gambar kerangka berpikir yang berjudul Pengembangan modul berbasis *Contextual Teaching And Learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV SD.



**Bagan 2.1 Alur Kerangka Pemikiran Pendekatan *Contextual Teaching And Learning***

## BAB III

### METODE PENGEMBANGAN

#### 3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang akan menghasilkan suatu produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini memiliki kriteria ke validan, kepraktisan, dan keefektifan untuk tujuan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini menyandingkan teori Nie een (2007; 1999) tentang kriteria produk yang berkualitas (valid, praktis, dan efektif), dan Teori Sugiyono, (2010) tentang penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development or Production* (Pengembangan), *Implementation or Delivery* (Implementasi) and *Evaluations* (Evaluasi). Menurut langkah-langkah pengembangan produk, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

## 3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan adalah pemaparan lebih lanjut mengenai langkah-langkah yang akan ditempuh dengan mengikuti ketentuan-ketentuan yang telah dirumuskan dalam model pengembangan.



**Gambar 3.1** Tahapan Model ADDIE (Sumber: Muriati, 2014)

Berdasarkan model pengembangan yang dipilih yaitu model ADDIE, maka langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

### 1. Tahap Analisis

Tahap ini disebut tahap praproduksi, pada tahap ini dilakukan studi lapangan tentang pembelajaran kimia dasar. Selain studi lapangan, juga dilakukan studi literatur tentang pembelajaran kimia, analisis konsep, analisis indikator kemampuan berpikir kreatif yang bersesuaian dengan karakteristik materi terpilih. Selain itu juga dilakukan analisis pada beberapa penelitian yang Relevan dengan topik ataupun media yang akan dikembangkan.

### 2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (*blueprint*). Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancang

bangun (*blueprint*) di atas kertas harus ada terlebih dahulu. Adapun kegiatan yang akan dilakukan pada tahap perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran yang SMAR (*specific, measurable, applicable, and realistic*),
- b. Menentukan dan merancang model pembelajaran yang tepat,
- c. Merancang perangkat pembelajaran, dan
- d. Menyusun tes/instrumen penilaian dan evaluasi.

### **3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Pada tahap ini dilakukan pengembangan sesuai dengan draf desain yang telah dibuat dimana seluruh komponen modul yang siap diuji kelayakan ( validator), kepraktisan dan keefektifan oleh tim ahli dan dilakukan perevisian selanjutnya diuji pada skala terbatas dan terus disempurnakan sebelum akhirnya dikemas secara utuh.

### **4. Tahap Implementasi**

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang dibuat. Adapun kegiatan yang akan dilakukan pada tahap implementasi ini adalah melakukan uji coba secara terbatas dengan menggunakan satu kelas pada siswa SDN 2 Kuranji.

### **5. Tahap Ealuasi**

Ealuasi yaitu proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Adapun kegiatan yang akan dilakukan pada tahap e aluasi ini meliputi

penilaian terhadap implementasi bahan ajar berupa modul dengan melakukan klarifikasi data yang diperoleh dari hasil perbandingan *pre-test* dan *post-test* siswa dengan melakukan perhitungan uji *N-gain*.

### **3.3 Uji Coba Produk**

Produk yang di kembangkan diujicobakan pada siswa kelas IV SDN 2 Kuranji dan SDN 20 Ampenan proses pembelajaran ini disesuaikan dengan perangkat pembelajaran yang sudah direncanakan untuk mengetahui kevalidan dari produk yang dibuat nantinya dari validator akan dilihat kekurangan dari sebuah modul yang telah disusun atau dibuat. Karakteristik produk didapatkan berdasarkan hasil penilaian penggunaan produk oleh siswa.

### **3.4 Subjek Uji Coba**

Subjek validator ahli media dan materi adalah dosen dan guru di SDN 2 Kuranji dan SDN 20 Ampenan yang sudah menerima pembelajaran pada materi tema 5 pahlawanku subtema 3 sikap kepahlawan pembelajaran 1 sebanyak 6 orang untuk Uji coba terbatas di SDN 20 Ampenan dan untuk Uji coba lapangan sebanyak 14 siswa di SDN 2 Kuranji.

### **3.5 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian adalah pedoman atau alat bantu yang digunakan dalam pengambilan data untuk mengumpulkan data agar data yang diperoleh valid. Instrument untuk mengukur ke validan dan instrument untuk mengukur kepraktisan pengembangan ini menggunakan instrument penelitian sebagai berikut:

1. Lembar angket validator

Validator yang dilakukan terdiri atas lembar angket validator materi dan validator media:

a. Lembar angket validator materi

Lembar angket validator materi bertujuan untuk mengetahui kevalidan apakah sesuai dengan indikator. Ahli materi yaitu dari dosen dan guru SDN 2 Kuranji dan SDN 20 Ampenan yang bertugas memberikan penilaian dalam hal materi yang disertakan dalam modul dengan cara memberikan tanda checklist pada indikator sesuai dengan skor yang diberikan. Adapun kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrument Angket validator Ahli Materi**

No	ariabel	Indikator	Nomor pernyataan
1	Isi Materi	Modul Relevan dengan materi dan soal yang harus dipelajari siswa	1
		Materi dan soal yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku	2
		Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas	3
2	Pembelajaran	Siswa memperoleh pemahaman materi dari materi yang ada di modul	4
		Modul mempermudah materi lebih dipahami oleh siswa	5
		Kegunaan modul tematik berbasis CTL ini di kembangkan sebagai pembelajaran mandiri siswa	6



		Kegunaan modul tematik ini membuat siswa dapat belajar seara mandiri di dalam modul tersebut terdapat meteri-materi yang berkaitan dengan lingkungan di sekitarnya sengga bias menyelesaikan permasalahan yang ada di sekitarnya	7
		Mendorong moti asi belajar siswa	8
		Mendorong interaksi antar siswa	9
		Mendorong rasa empati dan saling membantu siswa	10

Sumber: Iseu Synthia Permatasari (2019:43)

b. Lembar angket validator ahli media

Lembar angket validator ahli media bertujuan untuk mengetahui ke validan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran serta kesesuaian penggunaan media. Ahli media yaitu dari dosen dan guru SDN 2 Kuranji dan SDN 20 Ampenan yang bertugas memberikan penilaian dalam segi media secara keseluruhan yang meliputi tampilan atau bentuk media dan pemilihan bahan. dalam memberikan penilaian pada modul dengan cara memberikan tanda checklist pada indikator sesuai dengan skor yang diberikan. Masukan dari ahli media berupa komentar, kritik dan saran akan dijadikan bahan pertimbangan dalam revisi dan perbaikan produk media yang sedang dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh ahli media adalah sebagai berikut:

**Table 3.2 Kisi-kisi Instrument Angket validator Ahli Media**

No	Variabel	Indikator	Nomor Pernyataan
1	Sampul	Tampilan sampul modul	1
		Seberapa mudah memahami deskripsi halaman depan dan belakang	2
		Apakah warna dan bahan cocok untuk media	3
2	Isi buku	Apakah modul yang di kembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa	4
		Stuktur dan alur antar Bab unit antar unit pragraf mudah di pahami	5
		Apakah modul yang dihasilkan sudah sesuai dengan niat belajar siswa ?	6
3	Daya tarik	Gambar dan ilustrasi menarik perhatian siswa	7
		Penggunaan huruf tebal dan garis bawah atau warna menarik	8
		Tugas dalam paket menarik perhatian siswa	9

Sumber : Yudha Aldila Efendi (2020:55)

c. Lembar angket respon siswa

Lembar angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan serta apakah modul ini membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran tersebut. Angket respon siswa diisi oleh siswa SDN 2 Kuranji dan di SDN 20 Ampenan dengan cara memberikan tanda checklist sesuai indikator berdasarkan nilai skor yang diberikan. Adapun kisi-kisi lembar angket untuk siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrument Respon Angket Siswa**

No	Variabel	Indikator	Nomor pernyataan
1	Antusias menggunakan modul	Memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar siswa	1
		Senang menggunakan modul pembelajaran	2
2	Manfaat penggunaan modul	Memudahkan siswa dalam pembelajaran	3
		Dapat membantu siswa dalam memahami konsep tema	4
3	Cara penggunaan	Mudah untuk di pahami siswa	5

(Adaptasi oleh Sasmita, 2018)

d. Tes pencapaian keterampilan berpikir kreatif siswa

Instrumen ini untuk mengukur keefektifan produk melalui tes. Tujuan tes ini adalah mendapatkan data kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran berbasis CTL pada materi Tema 5 subtema 3 pembelajaran 1 melalui pencapaian indikator yang diukur yaitu (1) kelancaran (*fluency*), (2) keluwesan (*flexibility*), (3) elaborasi (*elaboration*) dan (4) keaslian (*originality*). Tes kemampuan Berpikir kreatif tersebut diberikan pada akhir pembelajaran.

**Tabel 3.4 Kisi-kisi soal keterampilan berpikir kreatif siswa**

Indikator Kreatif	Penilaian Indikator	Skor	Deskripsi
Kelancaran ( <i>fluency</i> )	Kemampuan siswa menjawab sejumlah masalah persoalan pada gambar yang di berikan pada materi IPA, IPS dan Bahasa Indonesia dengan	1	Memberikan Ide yang tidak Relevan untuk pemecahan masalah/jawaban yang salah
		2	Memberikan sebuah ide yang Relevan dengan pemecahan masalah dan gambar tetapi pengungkapannya kurang jelas

	jawaban yang tepat	3	Memberikan sebuah ide yang Relevan dengan pemecahan masalah dan pengungkapannya lengkap serta jelas
		4	Memberikan lebih dari satu ide yang Relevan dengan pemecahan masalah gambar dan pengungkapannya lengkap serta jelas
Keluwesan ( <i>flexibility</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan menghasikan gagasan siswa untuk menghasilkan karya yang ber ariasi atau beberapa cara menjawab persoalan dan gambar materi.</li> <li>•Dapat menilai masalah dari sudut yang berbeda-beda.</li> </ul>	1	Memberikan ide yang tidak Relevan untuk pemecahan masalah/jawaban salah
		2	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri tetapi tidak dapat di pahami
		3	Memberikan jawaban dengan cara sendiri dan proses penyampaian kata/bacaan tidak sesuai
		4	Memberikan jawaban dengan cara sendiri dan proses penyampaian kata/bacaan tepat dan sesuai
Keaslian ( <i>originalit</i> )	Kemampuan siswa Mengungkapkan ide hasil pemikirannya sendiri dalam mengerjakan persoalan karya dan gambar yang di berikan pada materi IPA, IPS dan bahasa Indonesia.	1	Memberikan ide yang tidak Relevan untuk pemecahan masalah/jawaban salah
		2	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri tetapi tidak dapat di pahami
		3	Memberikan jawaban dengan cara sendiri dan proses penyampaian kata/bacaan tidak sesuai
		4	Memberikan jawaban dengan cara sendiri dan proses penyampaian kata/bacaan tepat dan sesuai
Elaborasi ( <i>elaboration</i> )	• Mengembangkan atau memperkaya	1	Memberikan ide yang tidak Relevan untuk pemecahan masalah /jawaban yang salah

gagasan orang siswa.  • Menambah atau memperinci suatu gagasan sehingga meningkatkan kaulitas gagasan tersebut.	2	Terdapat kekeliruan dalam memperluas situasi tanpa di sertai perincian
	3	Terdapat kekeliruan dalam memperluas situasi dan disertai perincian yang kurang detail
	4	Memperluas situasi dengan benar dan mericinya detail.

Sumber: Abidin (2016)

### 3.6 Metode Analisis Data

#### 1. Analisis validitas Modul dan instrumen

Data yang diperoleh dari angket validator ahli dianalisis berdasarkan langkah-langkah berikut: penilaian oleh ahli dirangkum dalam satu tabel yang disebut tabel hasil validator kelayakan instrumen penelitian.

- a. Pemeriksaan terhadap hasil penilaian oleh para ahli.
- b. Kriteria yang digunakan dengan revisi lebih banyak dibandingkan dengan frekuensi data tidak layak maka instrumen tersebut bisa digunakan dalam pengumpulan data selama uji coba terbatas.
- c. Jika ada berikan masukan oleh para ahli dan ditulis di instrument yang dinilai maka akan dijadikan pertimbangan revisi produk.

Sehingga dari data yang dihasilkan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif gabungan kuantitatif-kualitatif yaitu menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\% \text{ Kelayakan} = \frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

**Tabel 3.5** Kriteria Tingkat Kelayakan dan Revisi Produk

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
81-100	Sangat baik	Tidak perlu revisi/ valid
61-80	Baik	Tidak perlu revisi/ valid
41-60	Cukup	Revisi/tidak valid
21-40	Kurang	Revisi/tidak valid
0-20	Sangat kurang	Revisi/tidak valid

(Sumber: Suwastono, 2011)

## 2. Analisis Kepraktisan Modul

Angket yang disebarakan kepada siswa akan mendapatkan data mengenai penilaian kemenarikan suatu modul pembelajaran digunakan. Penilaian dapat berupa respon siswa yang ada pada hasil angket siswa setelah menggunakan modul. Analisis data dari respon siswa tersebut peneliti menggunakan *Skala Likert 1-5*:

- a) Perhitungan skor presentasi respon siswa dari data yang sudah dikumpulkan maka menggunakan rumus:

$$x_i = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Keterangan:  $x_i$  = Respon Siswa

- b) Menghitung skor rata-rata penilaian angket respon siswa

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

Keterangan:

$\bar{x}$  = Rata-rata respon siswa

$\sum x_i$  = Jumlah nilai respon siswa

n = Banyak siswa

Seperti pada angket validator ahli dan analisis angket siswa juga menggunakan skala dengan lima kategori untuk tingkat pencapaian dan kualifikasi respon siswa. Adapun penjelasan kelima kategori tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Kriteria Angket Respon Siswa**

<b>Tingkat pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>
$84 < X \leq 100\%$	Sangat Praktis
$68 < X \leq 84\%$	Praktis
$52 < X \leq 68\%$	Cukup Praktis
$36 < X \leq 52\%$	Kurang Praktis
$X \leq 36\%$	Tidak Praktis

(Kusuma, 2018:67)

Produk modul pembelajaran yang sedang dikembangkan mendapatkan respon positif dari siswa apabila presentase yang diperoleh dari angket respon siswa dikatakan praktis.

### 3. Analisis Keefektifan Modul

Analisis data untuk mengetahui efektifitas Modul dilakukan menggunakan uji *N-gain*. Uji *N-gain* dilakukan untuk mengetahui pertumbuhan keterampilan berpikir kreatif peserta didik setelah dibelajarkan menggunakan modul yang dikembangkan peneliti. Rumus dari uji *N-gain* adalah sebagai berikut.

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

- $g$  : *N-gain*
- $S_{post}$  : Skor *post-test*
- $S_{pre}$  : Skor *pre-test*
- $S_{maks}$  : Skor maksimum soal

Hasil perhitungan *N-gain* tersebut kemudian dikategorikan dalam kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.7** Kriteria Penilaian *N-gain*

Nilai	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Hake, 1999)

#### 4. Teknik Analisis Berpikir Kreatif

Data kemampuan berpikir kreatif siswa dianalisis berpedoman pada rubrik berpikir kreatif, rubrik berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk skala bertingkat data yang diperoleh pada penelitian ini merupakan data kuantitatif yaitu data tentang skor tes kemampuan berpikir kreatif. Untuk mengetahui katagori kemampuan berpikir kreatif siswa, dianalisis secara deskriptif menggunakan persamaan berikut.

$$N = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Dengan kriteria penilaian dapat dilihat berikut:

**Tabel 3.8** Kriteria sikap siswa berpikir kreatif

Skala perolehan	Kriteria
$81,26 \leq X \leq 100$	Sangat Kreatif
$62,51 \leq X \leq 81,25$	Kreatif
$43,76 \leq X \leq 62,50$	Kurang Kreatif
$25,00 \leq X \leq 43,75$	Sangat Kurang Kreatif

(Munandar, 2012)