

Pengembangan Media *Big Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPA Sub Tema Zat Tunggal dan Campuran Siswa Kelas V SDI Boking

Hiwa Wonda¹⁾, Andriyana A.D Lehan²⁾, Merchi Gedalya Foreira Atty³⁾

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Undana, Indonesia

*E-mail: hiwawonda@staf.undana.ac.id gadelyaatty@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: Jan 29, 2024

Revised: May 20, 2024

Accepted: Dec 30, 2024

Keywords

Big Book, Berpikir Kreatif

ABSTRACT

Penelitian ini didasari oleh motivasi belajar siswa yang rendah yang berimplikasi pada rendahnya keterampilan berpikir kreatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media *big book* yang berfokus pada pembelajaran IPA dengan materi zat Tunggal dan campuran. Jenis penelitiannya adalah penelitian dan pengembangan dengan model 4D digunakan untuk memadu studi pengembangan, dan kuesioner, pretest-posttest, serta dokumentasi digunakan dalam menganalisis data. Evaluasi kebermanfaatan media berdasarkan uji validitas, uji kepraktisan, dan keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Aspek validitas diperoleh dari hasil penelitian ahli, kepraktisan diperoleh dari hasil penilaian siswa serta efektif berdasarkan peningkatan hasil belajar setelah penerapan pembelajaran dengan media *big book*.

This research is based on low student learning motivation which has implications for low creative thinking skills. The purpose of this research is to produce big book media that focuses on science learning with single and mixed substances. The type of research is research and development with the 4D model used to combine the development study, and questionnaires, pretest-posttest, and documentation are used in analyzing data. Evaluation of the usefulness of the media based on validity test, practicality test, and media effectiveness. The results showed that the developed media met the criteria of valid, practical and effective. The validity aspect is obtained from the results of expert research, practicality is obtained from the results of student assessment and effective based on the increase in learning outcomes after the application of learning with big book media.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



How to Cite: Wonda H, Lehan A.A.D, Atty M.G.F. (2024). Pengembangan media big book untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada pembelajaran IPA sub tema zat tunggal dan campuran siswa kelas V SDI Boking. *Haumeni Journal of Education*, 4(2), 10-19

PENDAHULUAN

Menurut kurikulum yang diterapkan pada tahun 2013 salah satu kompetensi lulusan yang wajib dimiliki siswa sekolah dasar dalam ranah pengetahuan adalah kemampuan yang memiliki pengetahuan faktual dan konseptual yang dilandasi oleh rasa ingin tahunya terhadap fenomena dan peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar. Ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh siswa sekolah dasar. Pengalaman perkembangan merupakan pengalaman yang bersifat mendidik dan berkembang yang mencakup beberapa bagian dan saling berhubungan satu sama lain. Bagian pembelajaran adalah pendidik, peserta didik, materi, media, teknik, program pendidikan dan penilaian. Di sini pendidik

memainkan peran yang sangat besar dalam pengalaman pengajaran dan pendidikan yang terjadi di sekolah. Seorang pendidik dianggap sebagai tambahan yang dapat memberikan kritik positif kepada siswa dalam pengalaman pendidikan di sekolah. Pendidik diharapkan memiliki kualitas luar biasa dalam pengalaman yang berkembang yang dapat bermanfaat untuk mengembangkan lebih lanjut kemampuan penalaran imajinatif siswa dalam penguasaan.

Kualitas pelajar merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh seorang instruktur. Dengan asumsi guru memahami kualitas siswanya, maka guru dapat memberikan pembelajaran yang sesuai dengan sifat dan kemampuan siswanya. Siswa kelas V sekolah dasar menunjukkan tingkat rasa ingin tahu, eksperimen, keinginan menyelidiki, dan kemampuan memahami serta menalar yang tinggi sesuai dengan kenyataan. Pada usia ini siswa berada pada tahap fungsional substansial dimana mereka sudah mulai memahami gabungan bagian-bagian materi pembelajaran. Ciri-ciri siswa kelas V adalah mampu memahami dan berpikir sesuai kenyataan. Sesuai Syah (2015) penalaran yang masuk akal dan tegas merupakan ciri dari perilaku pembelajaran, khususnya yang dihubungkan dengan berpikir kritis. Kemampuan berpikir tegas sangat penting bagi siswa karena berpikir tegas membutuhkan pemikiran yang cepat dan tepat dalam menyelesaikan suatu permasalahan, untuk menciptakan hal-hal tersebut perlu adanya kenyamanan. Hal ini seringkali bertolak belakang dengan kenyataan yang terlihat pada beberapa kegiatan pembelajaran di sekolah dasar, seperti desain pembelajaran yang menarik, kreatif, dan tidak membosankan sehingga dapat merangsang kemampuan berpikir siswa.

Penalaran inventif adalah tindakan psikologis yang menumbuhkan pemikiran unik dan pemahaman baru. Keterampilan berpikir kreatif memberdayakan siswa untuk membentuk pertanyaan imajinatif dan merencanakan jawaban unik atas suatu permasalahan. Oleh karena itu, siswa memang harus memiliki kemampuan berpikir kreatif, khususnya dalam ilustrasi sains. Kualitas sains yang bersyarat dan sangat kuat mengharuskan siswa memiliki sifat kreatif. Dengan cara ini, kemampuan berpikir kreatif harus diciptakan melalui perolehan di sekolah. Melalui pengembangan kemampuan berpikir kreatif, siswa akan terbiasa membangun asosiasi kreatif antara berbagai hal, melihat hasil yang mungkin mengejutkan, dan berpikir dengan cara baru tentang isu-isu yang dapat dikenali (Johnson, 2007).

Sementara itu, hingga saat ini peningkatan keterampilan berpikir kreatif di sekolah dan evaluasi terhadap kemampuan tersebut masih jarang dilakukan. Kehadiran alat penilaian dalam pembelajaran yang digunakan selama ini masih terbatas pada memperkirakan kemampuan mental peserta didik yang disebut dengan tes. Pemanfaatan tes ini belum mampu mengukur kemampuan keterampilan berpikir kreatif siswa yang memerlukan tes khusus (Munandar, 1999). Pemanfaatan media dalam pengalaman pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat dimanfaatkan untuk lebih mengembangkan kemampuan keterampilan berpikir kreatif siswa karena media merupakan salah satu hal yang mutlak harus tersedia dalam pengalaman pembelajaran. Sejalan dengan itu, para pendidik diharapkan mempunyai pilihan untuk melibatkan media pembelajaran yang berbeda-beda dalam setiap pengalaman pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Hamdani, 2011) anggapan media yang dipahami secara luas adalah individu, materi, dan peristiwa yang membentuk kondisi yang memberdayakan peserta didik

untuk memperoleh informasi atau sudut pandang.

Namun pemanfaatan media pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh para pendidik, khususnya guru sekolah dasar di daerah terpencil, masih sangat terbatas dan kurang karena ketidakpedulian guru terhadap pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Akibat dari dimulainya persepsi dan pertemuan yang dilakukan di SDI Boking menunjukkan adanya permasalahan dalam pembelajaran, yaitu tidak adanya aksesibilitas terhadap media yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan oleh pendidik. Siswa mempelajari materi yang diajarkan dengan cara melalui pengulangan. Siswa mungkin saja mengacu pada suatu kalimat namun tidak mengetahui maksud sebenarnya dari kalimat tersebut, hal ini terjadi karena siswa hanya memperhatikan penjelasan guru secara lisan. Hal ini sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena seringkali siswa sendiri hanya meniru apa yang diungkapkan oleh gurunya, karena bagi siswa SD gurunya adalah orang yang patut untuk dicontohi.

Menurut Daryanto (2013) peningkatan kualitas siswa SD/MI rentang usia 7 sampai 11 tahun berada pada tahap fungsional substansial. Cenderung diartikan bahwa cara belajar anak bergerak dari hal-hal yang bersifat substansial, menjadi hal-hal spesifik yang harus dilihat, didengar, dicium, diraba dan selanjutnya dimainkan. Sesuai dengan penilaian Daryanto dan Suwardi (2017) yang menggarisbawahi bahwa kualitas tahap aktivitas substansial adalah penalaran substansial, karena kemampuan mental dibatasi pada objek melalui persepsi langsung. Oleh karena itu, pengalaman pendidikan di tingkat sekolah dasar sebenarnya bergantung pada materi dan pertemuan yang substansial. Mengingat permasalahan tersebut maka peneliti bermaksud merencanakan dan menyampaikan media pembelajaran untuk membantu kegiatan pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar dan mengajar. Media pembelajaran yang direncanakan oleh peneliti adalah media *big book* yang berkaitan dengan pembelajaran IPA subtopik materi tunggal dan materi campuran untuk siswa kelas 5 SD. Media *big book* adalah buku yang berisi gambar-gambar dan sedikit penjelasan, buku ini mempunyai sifat-sifat yang unik, misalnya berwarna-warni dan berukuran besar, ciri-ciri *big book* yang warna-warni dan besar dapat menonjol bagi siswa saat belajar dan memberi semangat kepada siswa. kemampuan penalaran imajinatif dan membuat pembelajaran lebih jelas.

Sebagaimana dikemukakan oleh USAID (2014) media *big book* adalah buku cerita dengan kualitas luar biasa yaitu ukurannya sangat besar, baik pesan maupun gambarnya, terdapat gambar pada setiap halamannya, jumlah kata dan kalimatnya tidak begitu banyak. agar dapat dilakukan latihan membaca bersama antara pendidik dan peserta didik. Media ini dapat digunakan di kelas V karena media ini mempunyai gambar-gambar yang menarik dan berukuran besar dengan jumlah kalimat yang tidak terlalu banyak sehingga dapat menggugah kualitas siswa kelas V, yaitu mampu meneliti dan memiliki minat yang tinggi. Media *big book* dapat membantu pembelajaran dengan penanganan dalam menghidupkan penalaran tegas siswa dengan beberapa manfaat, salah satunya adalah penyajian yang menarik bagi siswa sehingga siswa lebih terpusat pada pembelajaran. Minat siswa dalam belajar semakin meningkat, media ini juga sangat mudah untuk dibuat sendiri oleh para pendidik.

METODE

Penelitian ini disebut penelitian *Research and Development* (R&D). Suatu proses kajian yang disebut R&D dipergunakan dalam membuat suatu produk dan melihat seberapa baik cara kerjanya. Peneliti memilih model 4D yaitu pendefinisian, perencanaan, produksi, dan pengujian. Subjek penelitian ini ialah 18 orang siswa kelas V SDI Boking Kab TTS. Prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran kreatif ini menggunakan media pembelajaran *big book* yang berfungsi untuk mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa ini megacu pada Langkah-langkah penelitian dan pengembangan. Desain penelitian pengembangan model 4D meliputi 4 tahap yakni sebagai berikut.

Define

Tahap definisi berguna untuk menentukan dan mengkarakterisasi kebutuhan dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan data berbeda yang terkait dengan item yang akan dibuat. Tahapan ini dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu: Analisis awal, Analisis siswa, dan Analisis tugas

Design

Tahap desain pada model penelitian pengembangan 4D merupakan suatu siklus yang diawali dari perencanaan ide dan isi item di dalam produk tersebut. Rencana dibuat untuk setiap masing-masing item. Petunjuk pelaksanaan item atau perakitan produk disusun secara jelas dan mendalam. Desain produk masih bersifat konseptual pada tahap ini, dan akan menjadi landasan untuk tahap pengembangan selanjutnya. Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan media *big book* yaitu mencari contoh model *big book* zat tunggal dan campuran di internet selanjutnya dilakukan modifikasi menjadi *prototype* media. Setelah itu Peneliti mulai menuliskan bahan serta alat yang akan dibutuhkan dalam proses pembuatan media.

Development

Tahap ini merupakan Langkah akhir untuk menghasilkan sebuah bentuk akhir produk setelah sudah selesai melewati revisi berdasarkan masukan para pakar ahli media, materi, dan praktis. Tahapan ini dibagi menjadi dua yaitu validasi dan uji coba produk.

Dissemination

Tahap *dissemination* atau tahapan penyebaran merupakan tahapan akhir yaitu penggunaan media pembelajaran *big book* yang dikembangkan dengan skala yang lebih luas, serta memiliki tujuan untuk menguji keefektivitas penggunaan media *big book* pada kegiatan pembelajaran dalam jangka waktu yang lama kemudian media *big book* dapat disebar luaskan ke sekolah-sekolah.

Jenis data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil kritik serta saran dari validator dalam tahap validasi oleh ahli materi, ahli media, serta guru dan siswa terhadap media pembelajaran *big book* serta deskripsi dari proses terlaksanakannya uji coba produk, sedangkan data kuantitatif dapat diperoleh penskoran hasil validasi dari semua subjek uji coba yang sudah ada. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan data dilakukan dengan menggunakan instrumen pengumpulan data yang akan dikembangkan oleh peneliti yakni berupa angket serta *pretest-*

posttes.

Metode kuantitatif dan kualitatif digunakan dalam menjabarkan data. Metode analisis data untuk mengetahui apakah media buku saku memenuhi standar penggunaan yang benar, bermanfaat, dan efektif. Uji validitas digunakan untuk melihat apakah suatu instrumen valid meskipun tidak mungkin mengukur apa yang seharusnya diukur, artinya hasilnya tidak sesuai dan tidak bisa dipercaya. Analisis kepraktisan media didasarkan pada kuesioner respon guru dan analisis kepraktisan angket respon siswa. Skala likert digunakan dalam angket respon siswa untuk mengetahui seberapa bermanfaat media pembelajaran *big book* bagi siswa-siswi kelas V SD. Lembar tes juga digunakan untuk Analisis Efektivitas untuk melihat seberapa bermanfaat media pembelajaran *big book* bagi siswa-siswi kelas V SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Define

Tahap pertama dalam definisi adalah analisis awal-akhir yang dilakukan berupa wawancara dan observasi guna mengetahui kondisi pembelajaran di sekolah antara siswa dan guru di kelas V SDI Boking Kabupaten Timor Tengah Selatan. Data hasil wawancara dan observasi yakni: 1) Kurang tersedianya media pembelajaran yang relevan dengan materi benda tunggal dan campuran. 2) Lemahnya kemampuan pendidik dalam menciptakan media yang relevan dengan materi ajar. 3) Kurangnya perhatian siswa dalam menerima pelajaran di kelas karena tidak adanya media yang dapat merangsang ketertarikan siswa dengan materi pelajaran sehingga berdampak pada keterampilan berpikir kreatif siswa yang rendah. 4) Siswa membutuhkan media nyata yang dapat membantu siswa lebih memahami dan mengenal benda tunggal dan campuran. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti diperoleh informasi bahwa siswa merasa cepat bosan ketika guru menggunakan media pembelajaran yang monoton seperti gambar dan teks saja, siswa juga terlihat pasif serta sibuk sendiri. Siswa lebih aktif ketika menggunakan gadget berupa HP, siswa juga lebih tertarik dengan media pembelajaran yang baru serta menarik. Melihat karakteristik yang dimiliki oleh siswa, dapat dikatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa sangatlah rendah, maka peneliti ingin mengembangkan suatu produk pembelajaran yang memuat gambar yang menarik serta perpaduan materi dengan kebudayaan TTS yang diharapkan dengan menggunakan media ini siswa mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. Hasil analisis kurikulum yakni dipilih 2 kompetensi dasar (KD) dengan fokus pelajaran IPA sesuai dengan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 yaitu KD 3.9 mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat Tunggal dan campuran) dan KD 4.9 melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari.

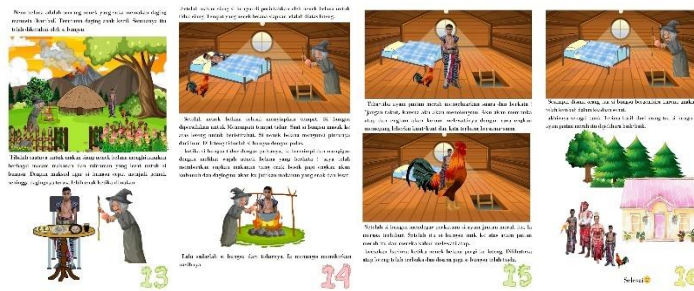
Tahap Design

Tahap ini merupakan tahap pembuatan media yang dimulai dari membuat desain cover dari media *big book* menggunakan aplikasi canva dengan cara memilih gambar-gambar yang menarik, memilih jenis tulisan, serta mendesain tata letak tulisan serta gambar yang tepat agar cover terlihat menarik.

Selanjutnya membuat isi media menggunakan aplikasi canva yang dimana pada isi media ini peneliti mendesain isi media *big book* yang meliputi materi yang telah dipilih yaitu materi zat tunggal dan campuran yang diawali dengan memasukan daftar isi, kemudian kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan yang terakhir penyabaran materi zat tunggal dan campuran mulai dari pengertian sampai dengan contoh zat tunggal dan campuran dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti menempatkan beberapa foto masyarakat yang menggunakan pakaian adat pada cover serta isi materi yang terdapat pada media *big book* dan memasukan sebuah cerita dari daerah TTS yang dimana cerita tersebut di dalamnya terdapat beberapa contoh zat tunggal dan campuran.

Tabel 1. Media Pembelajaran Big Book

No	Prototype	Deskripsi
1.		<p>Cover Depan dan Belakang Daftar isi Kompetensi Dasar Tujuan Pembelajaran</p>
2.		<p>Isi Media</p>



Berdasarkan dari data hasil respon siswa, didapatkan jumlah skor 260 dengan rata-ratanya yaitu 3,67 yang dalam kategori skala likert, media *big book* zat tunggal dan campuran masuk dalam kategori sangat layak. Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *big book* zat tunggal dan campuran pada tahap uji coba kelompok kecil tidak terdapat revisi sehingga dapat dilanjutkan pada tahap uji kelompok besar

Validasi dan kesesuaian diperiksa oleh ahli media, ahli materi, ahli praktisi, serta siswa-siswi pada saat pengembangan. Setelah masing-masing ahli mengisi kuesioner dan memberikan pendapatnya, peneliti melalui tahap revisi produk. Berikut hasil analisis validitas media

Tabel 3. Data Penilaian Validator Ahli Materi dan Ahli Media

No	Validator Ahli	Jumlah pernyataan	Jumlah Skor		Rata-rata	Kategori	Presentase
			Total	Ideal			
1	Materi	11	52	55	4,72	Sangat Valid	97%
2	Media	11	53	55	4,81	Sangat Valid	98,5 %
Jumlah		22	110		9,53		195,5%
Rata-rata akhir					4,76	Sangat Valid	98, %

Berdasarkan data hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media yang mana pada masing-masing penilaian mendapatkan rata-rata nilai 4,72 dan 4,81 dimana keduanya masuk dalam kategori sangat valid dengan presentase kevalidan 97% dan 98,5%, sehingga berdasarkan hasil penilaian tersebut maka media *big book* yang dikembangkan dinyatakan valid dengan presentase akhir 98% dalam kategori “sangat valid” untuk selanjutnya dapat diuji cobakan pada siswa sebagai subyek uji coba.

Tabel 4. Data Respon Guru

No	Aspek	Nomor Item	Jumlah Skor		Rata-rata	Kategori	Presentase
			Total	Ideal			
1	Daya Tarik	1-2	9	10	4,5	Sangat Baik	98,5 %
2	Kelayakan	3-7	24	25	4,8	Sangat Baik	98,8 %
3	Efisiensi	8-10	14	15	4,6	Baik	98,6 %
Jumlah		10	47	50	13,9		295,9 %
Rata-rata					4,63	Sangat Baik	98,63 %

Berdasarkan ketiga aspek penilaian tersebut total skor yang didapatkan adalah 47 dari skor yang diharapkan yakni 50 dengan rata-rata nilai 4,63 (sangat baik) dan presentase kepraktisan yang didapatkan adalah 98,63% yang mana pada tabel termasuk dalam kategori sangat praktis.

Tabel 5. Data Respon Siswa

No. Butir Pernyataan	Total Skor	Rata-rata skor	Kategori	Presentase
1	65	4	Sangat baik	100%
2	56	3,43	Baik	85,95%
3	59	3,62	Sangat baik	90,62%
4	62	3,81	Sangat baik	95,31%
5	59	3,62	Sangat baik	90,62%
6	65	4	Sangat baik	100%
7	65	4	Sangat baik	100%
8	61	3,75	Sangat baik	93,75%
9	63	3,87	Sangat baik	96,87%
10	63	3,87	Sangat baik	96,87%
Jumlah	618	37,97		949,99%
Rata-rata		3,7	Sangat Baik	95%

Untuk melihat efektifitas dari media *big book* yang dikembangkan maka peneliti menganalisis data hasil Belajar siswa menggunakan uji *N-Gain* yang dibagi dalam empat kategori nilai dalam bentuk persen.

Tabel 6. Hasil Belajar Siswa

Nama siswa	Nilai pre	Nilai post	Post – Pre	Skor ideal 100-pre	N-Gain Score	N-Gain Score %	Kategori
A J. K	50	90	40	50	0,90	90	Efektif
A R. N	60	85	25	40	0,63	62	Cukup efektif
B N. N	60	100	40	40	1	100	Efektif
D I.N	50	89	39	50	0,78	78	Efektif
D K.S	70	88	18	30	0,60	60	Cukup efektif
D A. A	65	88	23	35	0,66	65	Cukup efektif
D M. T	70	90	20	30	0,67	66	Cukup efektif
GB	69	95	26	31	0,84	83	Efektif
J B	67	95	28	33	0,85	84	Efektif
JT.B	58	95	37	42	0,88	88	Efektif
M T	71	99	28	29	0,97	96	Efektif
O R. B	69	89	20	31	0,65	64	Cukup efektif
R N	70	97	27	30	0,90	90	Efektif
S D. K	60	88	28	40	0,70	70	Cukup efektif
S I. T	78	100	22	22	1	100	Efektif
S J. N	60	100	40	40	1	100	Efektif
Y Y.L	59	90	31	41	0,76	75	Cukup efektif
Y B	69	89	20	31	0,65	64	Cukup efektif
Rata Rata	65	93	29	34	1	80	Efektif

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil pembelajaran siswa dalam meningkatkan kemampuan keterampilan berpikir kreatif mengalami peningkatan. Nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media *big book* (skor pretest) adalah 65 dan nilai rata-rata siswa setelah menggunakan media *big book* (nilai posttest) adalah 93. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) di sekolah yaitu 70, diperoleh 5 orang siswa yang telah tuntas dan 13 orang siswa belum tuntas dengan nilai rata-rata 58. Pada tahap posttest diketahui bahwa 18 siswa tersebut telah tuntas dengan skor rata-rata 94.

Melihat dari hasil estimasi *N-Gain* diketahui bahwa 8 orang siswa masuk dalam klasifikasi

“cukup baik” dan 10 orang siswa masuk dalam klasifikasi “baik” dan rata-rata nilai *N-Gain* adalah 88% dalam “berhasil”. Berdasarkan hasil analisis nilai pretest-posttest, dapat diasumsikan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, artinya media pembelajaran *big book* layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mengalami peningkatan. Rata-rata nilai siswa sebelum menggunakan media *big book* (nilai pretest) adalah 65 dan rata-rata nilai siswa setelah menggunakan media *big book* (nilai posttest) adalah 93. Sesuai dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) di sekolah yakni 70, maka pada tahap pretest diketahui 5 siswa tuntas dan 13 siswa tidak tuntas dengan rata-rata nilai 58. Pada tahap *posttest* diketahui seluruh siswa yang berjumlah 18 orang tuntas dengan rata-rata nilai 94. Hasil perhitungan *N-Gain* diketahui 8 siswa dengan kategori “cukup efektif” dan 10 siswa dengan kategori “efektif” dan rata-rata nilai *N-Gain* 88% dengan kategori “efektif”. Sesuai dengan hasil analisis data nilai *pretest-posttest* maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *big book* efektif untuk meningkatkan hasil keterampilan berpikir kreatif siswa.

SIMPULAN

Pengembangan media *big book* yang menggunakan model pengembangan 4D memiliki empat tahapan yakni tahap *define, design, development, dissemination*. Produk akhir yang akan dihasilkan adalah berupa media pembelajaran *big book* zat tunggal dan campuran untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang dinyatakan praktis, valid dan efektif. Media pembelajaran *big book* benda tunggal dan campuran untuk siswa kelas V SD memiliki kualitas yang sangat baik dan layak digunakan dalam uji coba produk. Hal tersebut berdasarkan hasil yang diperoleh dari dua validator yakni validator ahli materi dan validator ahli media dengan presentase skor rata-rata yang diperoleh adalah 97% termasuk kategori “sangat baik”. Untuk validator ahli materi dan 98,5% dan untuk presentase akhir yang didapatkan adalah 98% yang mana pada penilaian skala *likert* termasuk dalam kategori “sangat valid” dan diketahui bahwa media pembelajaran *big book* benda tunggal dan campuran yang dikembangkan dinyatakan praktis dalam penggunaan pada pembelajaran IPA tema 9 subtema 1 zat tunggal dan campuran pembelajaran 1 kelas V SD yang dapat dilihat dari skor hasil respon guru dengan presentase kepraktisan 98,63% dan respon siswa 95% dengan rata-rata-presentase akhir 96,81% yang mana pada tabel kriteria kepraktisan produk masuk pada kategori “sangat praktis”. Pembelajaran menggunakan media *big book* benda tunggal dan campuran dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif sesuai nilai *N-Gain* diketahui 8 siswa masuk kategori “cukup efektif” dan 10 siswa masuk kategori “efektif” dan rata-rata presentase nilai *N-Gain* 80% dalam kategori “efektif”.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2013). *Mendia Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
Daryanto & Suwardi. (2017). *Manajemen Peserta Didik*. Yogyakarta: Gava Media.
Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
Johnson, E.B. (2007). *Contekstual Teaching and Learning*. Bandung: MLC.

- Munandar, U. (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syah, M. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajagrafindo persada.
- USAID. (2014). *Buku Sumber untuk Dosen LPTK: Pembelajaran Literasi Kelas Awal di LPTK*. Jakarta: USAID