

## PENGARUH BAHAN AJAR *HANDOUT* BERBASIS GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

Junaidi<sup>1</sup>, I.N. Sudiana<sup>2</sup>, D.P. Parmiti<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi Pendidikan Dasar  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: [junaidi@undiksha.ac.id](mailto:junaidi@undiksha.ac.id)<sup>1</sup>, [nyoman.sudiana@undiksha.ac.id](mailto:nyoman.sudiana@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>,  
[desa.parmiti@undiksha.ac.id](mailto:desa.parmiti@undiksha.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) validitas isi/materi, media dan desain di dalam handout yang dikembangkan; 2) kepraktisan bahan ajar handout berbasis gambar dalam penerapan dipembelajaran lapangan. 3) efektivitas bahan ajar handout untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran tema 6 kelas V. Pengembangan bahan ajar handout ini berdasarkan teori dari Brog dan Gall, dalam pengembangan bahan ajar ada sepuluh langkah pengembangan bahan ajar menurut Brog dan Gall. Namun, dalam penelitian pengembangn ini hanya menerapkan tujuh langkah pengembangan (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan, dan (7) revisi produk akhir. Dalam penelitian ini hasil validasi didapatkan dari validasi media 0,74 sedangkan validasi desain 0,75 dan validasi isi/materi 0,78. Sesuai dengan tabel kriteria tingkat validasi, nilai tersebut berada pada tingkat validasi tinggi. Dan untuk kepraktisan bahan ajar ini dinilai dari 3 guru kelas V yang memahami materi pembelajaran kelas V. Dari peraktisi didapatkan hasil praktisi pertama 3,54, praktisi kedua 3,54 dan praktisi ketiga 3,82. Jika kita konversikan ke dalam kriteria kepraktisan, nilai yang didapatkan tersebut berada pada kategori sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar handout ini dapat diterapkan dalam pembelajaran. Untuk mengetahui hasil efektivitas bahan ajar handout dilakukan pretest-posttest. Untuk mengathui efektivitas diukur dengan ketuntasan klasikal. Hasil yang didapatkan dari pretest 78,13% dan hasil dari posttest 93,75% hasil ini membuktikan bahwa bahan ajar handout efektif diterapkan di pembelajaran kelas V tema 6.

**Kata Kunci** : Gambar; Handout; Kemampuan Berpikir Kreatif

### Abstract

This study aims to determine: 1) the validity of the content/materials, media and designs in the developed handouts; 2) the practicality of image-based handout teaching materials in the application of field learning. 3) the effectiveness of handout teaching materials to improve students' creative thinking skills in learning the theme of 6th grade V. The development of this handout teaching material is based on the theory of Brog and Gall, in the development of teaching materials there are ten steps for developing teaching materials according to Brog and Gall. However, in this development research, only seven development steps were applied: (1) research and initial information gathering, (2) planning, (3) initial product format development, (4) initial trial, (5) product revision, (6) testing. field trials, and (7) final product revision. In this study, the validation results obtained from media validation 0.74 while design validation 0.75 and content validation 0.78. In accordance with the validation level criteria table, the value is at a high validation level. And for the practicality of these teaching materials, it was assessed by 3 teachers of class V who understood the learning materials of class V. From the practitioners, the results of the first practitioner were 3.54, the second practitioner was 3.54 and the third practitioner was 3.82. If we convert it into practicality criteria, the value obtained is in the very practical category, so it can be concluded that this handout teaching material can be applied in learning. To find out the results of the effectiveness of the handout teaching materials, a pretest-posttest was conducted. To find out the effectiveness is measured by classical completeness. The results obtained from the pretest were 78.13% and the results from the posttest were 93.75%. These results prove that the handout teaching materials are effectively applied in class V learning theme 6.

**Keywords :** Drawings; Handouts; Creative Thinking Skills

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pendewasaan diri menuju sikap yang mempertanggungjawabkan segala tingkah laku maupun pola pikir dalam kehidupan sehari-hari Sulistiawan (2008). Pendidikan adalah kebiasaan sekelompok orang untuk pembelajaran pengetahuan, keterampilan, yang diturunkan secara turun temurun dari generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian.

Ihsan (2005) menjelaskan makna pendidikan sebagai "Usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan". Pendidikan sering terjadi dibawah bimbingan orang lain, seperti guru orangtua atau teman. Pendidikan yang sering kita jumpai itu adalah di sekolah, di lingkungan sekolah gurulah yang berperan dalam kegiatan belajar mengajar.

Rusman (2011) kegiatan belajar mengajar adalah suatu aktivitas belajar yang dilalui oleh seseorang yang menggunakan seluruh potensi yang ada pada individu itu sendiri sehingga mendorong terjadinya perubahan terhadap perilaku tertentu pada individu tersebut. Menurut Purba (2005), arti kegiatan belajar mengajar adalah kegiatan yang memiliki sifat searah. Kegiatan belajar adalah kegiatan primer yang terus mengacu pada kegiatan siswa, sedangkan kegiatan mengajar adalah kegiatan sekunder yang mengacu pada kegiatan guru. Kegiatan belajar dan mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam kegiatan pendidikan.

Hal ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional. Setiap pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa

yang didesain dengan sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan siswa merupakan peserta didik yang menikmati kondisi yang diciptakan oleh guru.

Sebagaimana terdapat dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Agar bisa mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yang dapat membentuk masyarakat Indonesia yang berkualitas diperlukan tenaga pendidik yang memenuhi kriteria dan syarat-syarat tertentu. Guru merupakan komponen yang sangat penting untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, sebagai pendidik, guru harus mampu mengemban tugas dan tanggung jawab atas tugasnya sebagai seorang pendidik.

Namun kenyataannya dalam pendidikan di Indonesia banyak yang belum terpenuhi kebutuhan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, terutama dalam hal bahan ajar. Hal tersebut juga terjadi di SDN 27 Pemecutan. Permasalahan ini dijelaskan oleh kepala sekolah dan guru kelas di SDN 27 Pemecutan. Yatimah, M.Pd selaku kepala sekolah mengatakan bahwa pembelajaran jarak jauh atau daring yang terjadi saat ini membuat siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran. Hal ini diakibatkan karena siswa hanya mendapatkan buku paket siswa untuk belajar di rumah. Hal ini menyebabkan siswa sulit untuk berpikir kreatif dalam pembelajaran. Syahara dan Astutik (2021) menemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif mampu menghasilkan karya baru dan bermanfaat untuk kehidupan manusia.

Hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN 27 Pemecutan menyatakan

bahwa kesulitan siswa dalam pembelajaran daring disebabkan karena kurangnya bahan ajar untuk membantu siswa dalam pembelajaran jarak jauh. Dalam pembelajaran jarak jauh ini banyak keluhan dari siswa, hal ini terjadi karena sulitnya untuk memahami materi pembelajaran dikarenakan tidak ada penjelasan secara langsung dari guru. Dalam hal ini siswa membutuhkan tambahan bahan ajar yang bisa memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.

Sesuai hasil observasi yang dilakukan saat pembelajaran jarak jauh berlangsung, di dapatkan banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk memahami materi pembelajaran sehingga diperlukan solusi untuk mengatasi hal tersebut, yaitu dengan memberikan bahan ajar untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Kebanyakan dari siswa saat pembelajaran jarak jauh mengalami kesulitan dalam belajar, semua ini juga diakibatkan lebih banyak pernyataan dalam buku siswa dan tidak di barengi dengan gambar untuk mendukung pernyataan tersebut. Umumnya siswa akan lebih cepat mengerti ketika melihat gambar yang konkrit atau mengalaminya sendiri. Dari gambar tersebut siswa akan lebih berfikir kreatif lagi dalam pembelajaran, siswa akan lebih banyak bertanya jika melihat gambar yang konkrit.

Hal tersesbutlah yang menunjang penelitian ini untuk mengembangkan sebuah bahan ajar *handout* berbasis gambar untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Melalui bahan ajar *handout* berbasis gambar ini siswa akan lebih mudah memahami materi dan berpikir kreatif siswa akan meningkat dengan banyak bertanya dan mendapatkan ide-ide baru.

Menurut Lestari (2011), bahan ajar merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat membantu pendidik untuk menyelesaikan tugas kependidikannya. Bahan ajar juga dapat membantu peserta didik memahami kompetensi yang harus dikuasai terhadap materi yang dipelajari, yang pada akhirnya diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar. Bahan ajar dapat digunakan untuk menciptakan

pembelajaran yang bermakna dan keefektifan dalam pembelajaran. Dalam kegiatan pendidikan sangat diperlukan bahan ajar untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran.

Ruhimat (2011) menyatakan bahan ajar adalah salah satu media belajar. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar yang dimaksud adalah bahan ajar tertulis ataupun tidak tertulis. Widodo (2010), bahan ajar merupakan alat pembelajaran yang berisi materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitasnya.

Berdasarkan uraian diatas, diperlukanlah pengembangan bahan ajar yang dapat melengkapi kekurangan buku ajar yang sudah banyak dipakai di sekolah-sekolah. Bahan ajar yang dikembangkan masih bisa berbentuk bahan ajar cetak. Dari segi isi, bahan ajar yang dikembangkan haruslah memuat materi yang kontekstual. Materi dalam bahan ajar haruslah disusun dengan sebaik mungkin sehingga tidak ada lagi kesalahan konsep, kesalahan penulisan, hingga kesalahan bahasa. Bahan ajar yang dikembangkan juga harus memiliki inovasi baru. Hal ini untuk mengatasi minat baca siswa yang rendah. Bahan ajar yang dikembangkan haruslah sederhana, namun memuat materi yang lengkap. Bahan ajar yang dikembangkan juga harus bisa menarik perhatian siswa, sehingga dapat membangkitkan minat belajar dan berfikir kreatif siswa.

Bahan ajar yang dimaksud adalah bahan ajar *handout*. Bahan ajar *handout* adalah bahan ajar cetak yang berbentuk ringkasan materi yang berasal dari berbagai sumber, bukan hanya dari sumber buku siswa yang ada di sekolah, melainkan dari beberapa sumber buku lainnya. Pengembangan bahan ajar *handout* ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi

pembelajaran, terlebih lagi dalam masa pandemi seperti saat ini, guru membutuhkan bahan ajar yang membantu siswa untuk lebih cepat memahami materi pembelajaran. Pengembangan bahan ajar *handout* ini dilakukan di SDN 27 Pemecutan. Pengembangan bahan ajar *handout* ini diharapkan mampu membantu siswa SDN 27 Pemecutan dalam pembelajaran jarak jauh saat ini.

Menurut Prastowo (2011), *handout* adalah bahan pembelajaran yang sangat ringkas. Bahan ajar ini bersumber dari beberapa literatur yang relevan dengan kompetensi dasar dan materi pokok yang diajarkan guna memudahkan mereka mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan menurut Depdiknas, (2008), *handout* adalah bahan tertulis yang disiapkan oleh seorang guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik.

Berpikir kreatif sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Munandar, 1999). Kemampuan berpikir kreatif tidak tumbuh begitu saja. Guru harus merancang pembelajaran baik dari media maupun penerapan metode yang tepat yang mampu memfasilitasi berkembangnya kemampuan berpikir kreatif siswa (Sari & Montessori, 2021).

Berpikir kreatif adalah kemampuan individu untuk memikirkan apa yang telah dipikirkan semua orang, sehingga individu tersebut mampu mengerjakan apa yang belum pernah dikerjakan oleh semuanorang. Terkadang berpikir kreatif terletak pada inovasi yang membantundiri sendiri untuk mengerjakan hal-hal lama dengan cara yang baru. Tetapi pokoknya, ialah memandang dunia lewat cukup banyak mata baru sehingga timbullah solusi-solusi baru, itulah yang selalu memberikan nilai tambah (Maxwell, 2004). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian berpikir kreatif adalah suatu kemampuan seseorang untuk menciptakan ide atau gagasan baru sehingga membuatnya

merasa mampu untuk bisa mencapai berbagi tujuan dalam hidupnya.

Namun dalam pembelajaran jarak jauh yang diterapkan sekarang ini sangat membatasi pola pikir kreatif siswa, dikarenakan dalam pembelajaran jarak jauh ini siswa hanya mendapatkan materi pembelajaran dari buku paket siswa tanpa mendapatkan banyak penjelasan dari guru. Hal ini juga membuat siswa sering merasa bosan untuk belajar sehingga berpikir kreatif siswa sulit untuk berkembang. Untuk meningkatkan pola pikir kreatif siswa, guru dan siswa harus menyesuaikan dengan pembelajaran jarak jauh dengan alat bantu bahan ajar yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Guru perlu inovatif dalam mengembangkan perangkat pembelajaran agar kreativitas siswa tetap terjaga (Supit, Dharmono, Refiani, 2021).

Hal ini juga dialami oleh siswa kelas V SDN 27 Pemecutan, hal ini di buktikan dengan hasil observasi dan penjelasan dari guru kelas itu sendiri, siswa hanya mengikuti pedoman di buku paket siswa saja tanpa mendapatkan penjelasan lebih lanjut, sehingga siswa kurang memahami dan mengerti materi yang dipelajari.

Menurut Siswono (2005), "meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah meningkatkan skor kemampuan siswa dalam memahami masalah, kefasihan, fleksibilitas dalam penyelesaian masalah dengan cara yang baru". Siswa dikatakan memahami masalah jika siswa memahami akar permasalahan dan mengetahui cara penyelesaiannya, siswa memiliki kefasihan apabila dapat menyelesaikan masalah dengan jawaban bermacam-macam yang sesuai secara logika. Siswa memiliki fleksibilitas dalam menyelesaikan masalah bila dapat menyelesaikan soal dengan dua cara atau lebih yang berbeda dan benar. Siswa memiliki kebaruan dalam menyelesaikan masalah bila dapat membuat jawaban yang berbeda dari jawaban sebelumnya atau yang umum diketahui siswa.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh mahasiswa dari berbagai kampus, dengan pengembangan-pengembangan media ataupun buku cerita dan yang

lainnya. Salah satunya adalah penelitian tentang “pengembangan instrumen keterampilan menulis karangan dan kemampuan berpikir kreatif” yang dilakukan oleh (Yamtinah, 2020). Yamtinah melakukan penelitian untuk mengukur keterampilan menulis siswa dalam bentuk karangan, namun pada penelitian kali ini mengangkat judul “Pengembangan Bahan Ajar *Handout* Berbasis Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Tema 6 Kelas V SDN 27 Pemecutan.

Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa dalam belajar mandiri di rumah. Terlebih lagi dalam masa pandemi seperti ini, siswa membutuhkan bantuan dalam belajar mandiri di rumah. Selama pandemi ini siswa mengalami kesulitan dalam belajar di rumah diakibatkan tidak ada penjelasan secara langsung dari guru mengenai materi pembelajaran. Inilah alasan kenapa diangkat judul penelitian “Pengembangan Bahan Ajar *Handout* Berbasis Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Tema 6 Kelas V Di SDN 27 Pemecutan”.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall terdiri atas sepuluh langkah, yaitu: “(1) *Research and information collecting*, (2) *planning*, (3) *develop preliminary form of product*, (4) *preliminary field testing*, (5) *main product revision*, (6) *main field testing*, (7) *operational product revision*, (8) *operational field testing*, (9) *final product revision*, (10) *dissemination and distribution*”.

Penelitian dan pengembangan ini fokus mengembangkan bahan ajar *handout* berbasis gambar tema 6 di kelas V ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Berdasarkan tema pembelajaran yang diangkat dalam pengembangan bahan ajar *handout* tentunya harus disesuaikan dengan

pembelajaran siswa kelas V. Bahan ajar yang dikembangkan ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu memahami materi pembelajaran dengan sangat baik. Dalam bahan ajar *handout* ini mencakup pembelajaran 3 mata pelajaran di antaranya IPA, IPS dan Bahasa Indonesia.

Dalam tahap penyusunan bahan ajar *handout* ini memiliki beberapa tahap, tahap perancangan, tahap penilaian validasi dan tahap lapangan. Dalam tahap perancangan ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahap pengumpulan informasi awal, dalam tahap ini peneliti melakukan observasi dan analisis kurikulum. Tahap perencanaan, setelah melakukan observasi dan analisis kurikulum, dilakukan tahap perencanaan dengan merencanakan cara penyelesaian masalah. Tahap setelah perencanaan adalah pengembangan format produk awal, dalam tahapan ini dimulai penyusunan bentuk produk yang akan dikembangkan. Setelah tahap perancangan selesai dilakukan maka akan dilakukan tahap penilaian validasi.

Validasi produk akan dilakukan oleh validator dan subjek uji coba lapangan. Validasi akan dilakukan oleh ahli desain pembelajaran, ahli media, dan ahli materi. Validasi lapangan akan dilakukan di SDN 27 Pemecutan yang masih menggunakan Kurikulum 2013. Peneliti akan menjelaskan materi kepada peserta didik dengan bantuan *handout* berbasis gambar. Dalam tahapan ini peneliti mengumpulkan komentar dan saran dari validator serta penilaian dari subjek uji coba lapangan. Penilaian berupa skor dari peserta didik mengenai *handout* berbasis gambar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya dilakukan uji coba lapangan. Subjek uji coba siswa kelas V SDN 27 Pemecutan, tahap uji coba lapangan dilakukan setelah melalui tahap revisi produk. *Handout* berbasis gambar yang telah direvisi akan diujicobakan kembali. Uji coba lapangan melibatkan subjek uji coba lapangan. Subjek uji coba lapangan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 27 Pemecutan.

Untuk mengukur keperaktisan dari bahan ajar *handout* yang dikembangkan dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

$$Rk = \frac{\sum x}{N} \quad (1)$$

Keterangan :

Rk : Skor rata-rata

$\sum x$  : jumlah skor akhir yang diperoleh

N : banyaknya item pertanyaan

Uji efektivitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang di hasilkan efektif untuk diterapkan pada sebuah pembelajaran, untuk mengetahuinya maka perlu di uji dengan melakukan pengujian dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Efektivitas suatu produk berupa bahan ajar dapat diketahui melalui ujicobayang dilakukan yaitu ujicoba terbatas. Desain ini dilakukan pada satu kelas dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menerapkan bahan ajar.

01 x 02

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Nilai siswa sebelum menggunakan bahan ajar

O<sub>2</sub> : Nilai siswa setelah menggunakan bahan ajar

Desain ini di lakukan dengan cara membandingkan Nilai O<sub>1</sub> dengn O<sub>2</sub>. Jikan nilai O<sub>2</sub> lebih besar dari O<sub>1</sub> maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar tersebut efektif di terapkan dalam pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengembangan Bahan Ajar Handout

Pengembangan bahan ajar *handout* ini dilakukan bertujuan untuk memebuhi kebutuhan siswa kelas V di SDN 27 Pemecutan, dalam prosedur pengembangan bahan ajar *handout* ini di gunakan prosedur pengembangan Brog dan Gall.

Dalam tahapan pengembang yang dilakukan ada beberapa kendala yang

terjadi, seperti saat uji coba lapangan, saat uji coba di lapanagan banyak permasalahan yang dialami, seperti ada siswa yang tidak memiliki *handphone* untuk belajar, terkadang siswa harus bergantian dengan saudaranya.

Namun semuai ini adalah salah satu menjadi penyemangant untuk lebih cepat menyelesaikan bahan ajar ini, agar siswa dapat *printout* dan bisa digunakan untuk belajar mandiri. Hasil dari uji coba lapangan ini menunjukkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Hasil ini sesuai dengan kajian yang relevan digunakan.

#### 1. Draf Awal Handout

Pada dasarnya bahan ajar *handout* ini berupa media cetak yang tersusun seperti buku pembelajaran biasa, namun bahan ajar *handout* ini memiliki isi yang lebih ringkas namun mencakup keseluruhan materi. Bahan ajar *handout* ini adalah bahan ajar bantu untuk siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan oleh guru.

Pada dasarnya bentuk awal *handout* ini mencakup sampul, kata pengantar, peta pikiran, isi/materi dan biodata penulis. Dalam penyusunan bahan ajar *handout* ini, isi atau materi didapatkan dari berbagai sumber yang ada di internet dan juga buku-buku yang berkaitan dengan materi tema 6 kelas V SD.

Hasil pengembangn bahan ajar *handout* berbasis gambar kelas V tema 6 di SDN 27 Pemecutan ini dapat dideskripsikan seperti berikut:

##### a) Identitas produk

Bentuk : bahan ajar cetak

Judul : bahan ajar *handout* berbasis gambar kelas V tema 6 panas dan perpindahanya

Materi : panas dan perpindahanya

Sasaran : siswa SDN 27 Pemecutan kelas V

##### b) Sampul buku

Bagian sampul bahan ajar *handout* berbasis gamabar kelas V tema 6 materi panas dan perpindahanya

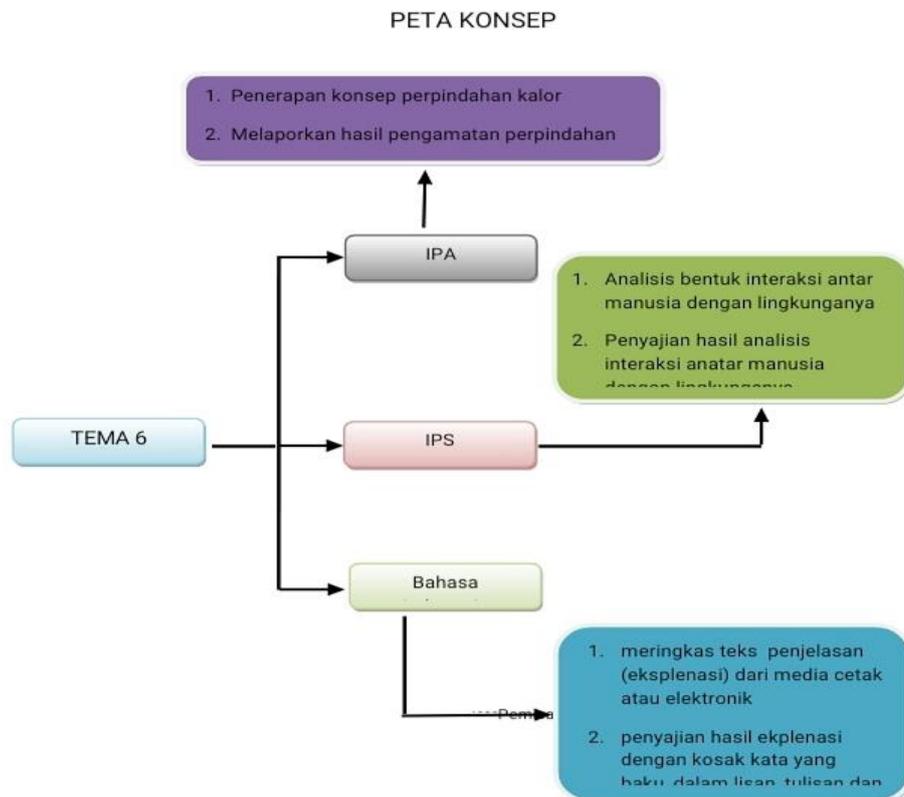


Gambar 1. Cover Handout Tema 6 Kelas V

Bagian cover *handout* berbasis gambar ini terdiri dari *background* dengan gambar yang sesuai dengan isi materi yang ada didalam buku *handout* tersebut. Hal ini di tujukan agar pembaca dapat mengetahui makna judul sebelum isi materi *handout*.

c) Peta konsep

Peta konsep ini merupakan gambaran umum dari isi materi yang akan dibahas dalam *handout*, peta pikiran ini mencakup konsep-konsep ini yang akan dibahas.



Gambar 2. Peta Konsep

d) Bagian isi *handout*

Dalam bahan ajar *handout* yang sudah di kembangkan terdapat materi pembelajaran yang sesuai dengan KD pada materi masing-masing mata pelajaran. Dalam bahan ajar *handout* ini mencakup tiga mata pelajaran

diantaranya IPA, IPS dan Bahasa Indonesia. Contoh isi bahan ajar *handout* berbasis gambar yang sesuai dengan masing masing mata pelajaran.

Dalam mata pelajaran IPA membahas tentang panas dan perpindahannya.

**MATERI PEMBELAJARAN  
PANAS DAN PERPINDAHANNYA**

Coba perhatikan gambar

Dalam kehidupan sehari-hari keti sering menjumpai energi panas: kalian

Tuliskan apa saja bentuk dan manfaat energi panas yang bisa di manfaat dalam Kehidupan sehari-hari.



Gambar 1. Kegiatan memasak dengan kayu bakar



Gambar 2. Kegiatan menyeterika



Gambar 3. Kegiatan mengemur



gambar 4. Kegiatan memasak dengan kompor

Gambar 3. Materi Pembelajaran IPA

Materi pembelajaran ini membahas tentang panas dan proses perpindahannya dan apa saja yang bisa membuat panas

bisa berpindah. Untuk materi IPS yang membahas tentang hubungan masyarakat dengan lingkungannya dapat dilihat pada gambar berikut.



Pernahkah kalian melihat gambar di atas? gambar tersebut merupakan pesan kepada masyarakat dalam bentuk papan iklan layanan masyarakat. Papan iklan digunakan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat melalui media cetak. Pesan atau informasi apa saja yang kamu dapatkan dari papan iklan tersebut? apakah kamu pernah melihat papan iklan serupa?

Ayo

Perhatikanlah gambar-gambar ini



Gambar 4. Kegiatan Masyarakat Dengan Lingkungannya

Muatan pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup bagaimana meringkass dan menyajikan teks eksplanasi dari pembahasan yang di temukan dalam bahan ajar atau dielektronik da sosial media. Hal ini

bertujuan untuk melatih pola pikir kreatif siswa dalam melakukan peringkasan atau membuat teks eksplanasi.

e) Evaluasi pembelajaran

Evaluasi pembelajaran ini berisi soal-soal yang bisa dijawab oleh siswa,

yang bertujuan untuk mengukur kemampuan atau pemahaman siswa dengan materi yang dibelajarkan oleh guru menggunakan bahan ajar *handout* tersebut.

f) Biografi penulis

Biografi ini bertujuan untuk mengetahui riwayat hidup maupun pendidikan penulis.



Nama : Junaidi  
Ttl : Lombok Timur, 27 Mei 1995  
Alamat : Gbk. Lauk Sambelia Desa Sambelia Kec. Sambelia Lombok Timur  
Pendidikan : SDN 1 Sambelia 2002-2008  
SMPN 1 Sambelia 2008-2011  
SMAN 1 Sambelia 2011-2014  
STKIP Hamzar S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) 2014-2018  
No Telepon : 081805482995

Gambar 5. Biografi Penulis

Pada pengembangan bahan ajar *handout* berbasis gambar tema 6 kelas V ini mengalami beberapa perubahan yang sesuai dengan arahan dari team validator sehingga bisa menjadi bahan ajar *handout* seperti yang diharapkan. Bahan ajar *handout* ini dikembangkan bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Bentuk awal *handout* yang belum dinilai oleh tim validator belum memiliki banyak kekurangan, sehingga diarahkan untuk melengkapi beberapa bagian yang kurang, diantaranya diminta untuk membuat sampul, peta pikiran dan di minta untuk melengkapi bahan ajar *handout* ini dengan gambar-gambar yang sesuai dengan keadaan dilingkungan sekitar siswa, supaya gambar tersebut bisa memotifasi siswa dan akan lebih mudah untuk di pahami.

### Hasil Validasi Bahan Ajar *Handout* Berbasis Gambar

Dalam proses validasi bahan ajar *handout* ini berlangsung, hasil yang didapatkan sesuai dengan harapan yang diinginkan. Hasil dari validator media menunjukkan hasil yang memuaskan dengan nilai 0,75 dan jika di konversikan dalam tabel kriteria validitas, nilai ini berada pada tingkat validitas baik, sehingga bahan ajar *handout* berbasis gambar ini layak untuk diujicobakan di lapangan.

Tidak kalah memuaskan juga dengan hasil validasi dari ahli desain dan ahli materi dengan hasil dari validator desain berada pada kriteria validasi baik dengan nilai 0,75. Dan nilai dari validator isi/materi adalah 0,78, jika di konversikan dalam tabel kriteria validasi nilai ini juga berada pada tingkat baik. Jika disimpulkan dari hasil validasi, bahan ajar *handout* berbasis gambar ini layak untuk diujicobakan di lapangan, hal ini di dukung dengan hasil validasi dari tiga aspek tersebut berada pada kriteria baik.

Namun dari semua validator ini didapatkan beberapa kritikan dan masukan yang membangun untuk merevisi bahan ajar *handout* ini agar menjadi lebih baik lagi, revisi yang harus dilakukan adalah membuat identitas penulis, ini bertujuan agar pembaca mengetahui siapa yang menulis bahan ajar *handout* tersebut. Validator juga menyarankan agar menuliskan penjelasan pada gambar yang ada isi *handout* agar siswa lebih mudah memahami maksud dari gambar. Validator juga tidak lupa menambahkan untuk memberikan nomor halaman pada bahan ajar *handout* yang dibuat, hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa untuk mengingat sampai halaman berapa mereka membaca saat belajar.

Hasil ini sejalan dengan hasil pengembangan yang dilakukan Widiyanto & Yuniarta (2021). Hasil pengembangan perangkat pembelajaran berupa board game TITUNGAN untuk melatih kemampuan berpikir kreatif terbukti valid. Ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran sesuai dengan karakteristik perangkat yang mampu meningkatkan

kemampuan berpikir kreatif siswa khususnya dalam mata pelajaran matematika.

### **Hasil Uji Kepraktisan Bahan Ajar Handout**

Dalam uji kepraktisan ini dibutuhkan tiga praktisi yang benar-benar memahami materi pembelajaran kelas V. Oleh sebab itu dipilihlah tiga guru kelas V yang sudah mengajar lebih dari sepuluh tahun, hal ini dilakukan agar praktisi yang dipilih benar-benar memahami materi pembelajaran kelas V, sehingga dalam penilaian kepraktisan ini sangat menjamin bahwa bahan ajar *handout* ini sesuai dan praktis bagi siswa.

Dari hasil penilaian kepraktisan bahan ajar *handout* berbasis gambar di dapatkan nilai rata-rata dari setiap praktisi adalah 3,54, 3,54 dan 3,82. Dan jika nilai ini di konversikan ke dalam tabel kriteria kepraktisan, nilai ini berada pada tingkat sangat praktis.

Hal ini menjadi pendukung untuk melakukan uji coba langsung di lapangan. Dari hasil validasi dan kepraktisan menunjukkan bahwa bahan ajar *handout* ini layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas V.

### **Uji Efektivitas Bahan Ajar Handout Berbasis Gambar**

Uji efektivitas ini dilakukan di SDN 27 Pemecutan siswa kelas V. Pada tahap uji efektivitas ini diterapkan sistem pretest dan posttest, kegiatan ini bertujuan untuk mengukur keefektifan bahan ajar *handout* berbasis gambar tema 6 kelas V.

Pretest yang diberikan dalam bentuk soal pilihan ganda dengan jumlah 20 butir soal, pretest diberikan sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan *handout* berbasis gambar, hal ini untuk mengetahui sampai mana siswa memahami pembelajaran tema 6 tersebut, hasil siswa dari pretest ini akan dikalkulasikan menggunakan rumus ketuntasan klasikal untuk mengetahui nilai rata-rata yang diperoleh dari siswa.

Dalam proses pembelajaran ini dilakukan dengan cara daring, pembelajaran ini dibantu oleh guru kelas dalam menyampaikan materi dan

pembahasan pembelajaran. Proses pembelajaran ini berlangsung selama lima hari, hal ini bertujuan agar siswa dapat membaca dan memahami materi pembelajaran dengan baik sehingga apa yang belum dimengerti tinggal ditanyakan kepada guru kelasnya melalui WhatsApp, dan penjelasan berlanjut melalui media daring. Setelah lima hari diberikan *posttest* yang bertujuan untuk mengukur kemampuan dan pemahaman siswa dengan materi yang didapatkan dari belajar menggunakan bahan ajar *handout* berbasis gambar.

Setelah melakukan pretest, dilakukanlah pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar *handout* tersebut, pembelajaran ini dilakukan dalam 5 hari. Setelah melakukan pembelajaran menggunakan bahan ajar *handout* dilakukan pemberian *posttest* yang bertujuan untuk mengukur sampai mana pemahaman siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan bahan ajar *handout* tersebut.

*Posttest* yang diberikan kepada siswa dalam bentuk pilihan ganda dengan jumlah 20 butir soal. Dan hasil dari *posttest* ini dibandingkan dengan hasil dari pretest. Apabila hasil *posttest* lebih besar dari pretest berarti bahan ajar *handout* yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran tema 6 kelas V.

Dalam tahap uji efektivitas ini dilakukan di kelas V SDN 27 Pemecutan, dalam proses uji efektivitas ini di perlukan sebuah skema untuk menerapkan pembelajaran dengan *handout* berbasis gambar ini. Sebelum melakukan pembelajaran dengan bahan ajar *handout* ini siswa diberikan soal yang di sebut *pretest*, hal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa memahami materi sebelum melakukan pembelajaran menggunakan bahan ajar *handout* berbasis gambar. Dari *pretest* yang di berikan di dapatkan hasil ketuntasan klasikal sebesar 78,13%, setelah melakukan *pretest* maka akan dilakukan pembelajaran menggunakan bahan ajar *handout* berbasis gambar. Dalam pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar *handout* berbasis gambar ini dibantu

oleh guru kelas V, pembelajaran dengan bahan ajar *handout* berbasis gambar ini berlangsung selama lima hari. Dalam proses pembelajaran ini siswa sangat tertarik dengan bahan ajar yang diberikan sebagai bahan ajar mereka, saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang bertanya dengan materi pembelajaran, bukan hanya bertanya banya juga siswa yang menjawab dengan jawaban yang berbeda. Materi panas dan perpindahannya ini berkaitan erat dengan kegiatan sehari-hari, terlebih lagi gambar-gambar yang ada dalam bahan ajar *handout* ini berkaitan langsung dengan kegiatan masyarakat. Hal ini yang membuat siswa sangat tertarik dan memancing mereka untuk berfikir kreatif. Selama pembelajaran berlangsung angket untuk penilaian berfikir kreatif siswa diisi sesuai dengan keadaan siswa.

Setelah pembelajaran selsai dilakukan maka akan dilakukan pengukuran kembali terhadap siswa dengan menggunakan sola atau *posttest* yang di berikan kepada siswa. *Posttest* ini diberikan saat terakhir pembelajaran, hal ini dilakukan unutm mengukur kembali pengetahuan dan pemahaman siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar *handout* berbasis gambar.

Hasil dari *posttest* ini akan dihitung dengan rumus ketuntasan klasikal, untuk mendapatkan berapa prosentase ketuntasan klasikal yang di dapat setelah melakukan *posttest*. Hasil *posttest* ini setelah dihitung dengan rumus ketuntasan klasikal adalah 93,75%, untuk mengetahui apakah bahan ajar *handou* berbasis gambar ini efektif diterapkan dalam pembelajaran maka hasil dari *pretest* dan *posttest* akan di bandingkan dengan rumus sebagai berikut :

Dengan melakukan perbandingan antara hasil *pretest* dengan *posttest* maka akan dapat di lihat perbandingan antara ketuntasan klasikal antara hasil dari *pretest* dengan ketuntasan klasikal dari hasil *posttest*. Desain ini dilakukan dengan cara membandingkan Nilai  $O_1$  dengan  $O_2$ . Jika nilai  $O_2$  lebih besar dari  $O_1$  maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar tersebut efektif diterapkan dalam

pembelajaran. Dari hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *handout* berbasis gambar efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran, khususnya kelas V tema 6.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mawarni Sholahuddin dan Badruzsauhari (2022) yang menemukan bahwa pengembangan modul interaktif dengan gambar-gambar mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Gambar-gambar yang disediakan dalam modul mampu merangsang siswa berpikir dan mengolah informasi dari gambar sehingga mendatangkan penemuan yang baru.

Siswa yang dilatih kemampuan berpikir kreatifnya tentu memiliki beragam sudut pandang yang unik. Handoko dan Winarno (2019) menemukan bahwa siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif yang tinggi tentu memiliki banyak alternative jawaban yang berbeda dari satu permasalahan. Mereka mampu melihat permasalahan dari beragam hasil pemikiran yang didapat melalui proses kognitif. Lebih lanjut, Indriani dan Rahmiati (2018) menemukan bahwa materi yang digunakan untuk pengembangan kemampuan berpikir kreatif harus mengarah pada kesadaran tentang pengetahuan dan proses berpikir siswa.

### **Hasil Analisis Dari Data Berfikir Kreatif Siswa**

Untuk mengukur tingkat kemampuan berfikir kreatif siswa ini dilakukan dengan pengisian angket tertutup dan juga tingkat ketuntasan klasikal dari *posttest*. Hasil dari pengisian angket tertutup jumlah nilai secara total adalah 76 point.

Untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa, dapat diukur dari hasil *posttest*. Untuk menentukan setandar minimal kemampuan berpikir kreatif siswa berpedoman pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)  $\geq 75$ . Berdasarkan pandangan tersebut *posttets* kemampuan berpikir kreatif siswa pada akhir pelaksanaan pembelajaran. Sesuai dengan nilai hasil *posttest* yang di

dapatkan, nilai terendah adalah 75 dan tertinggi adalah 95. Jika dikonversikan kedalam tabel kriteria berpikir kreatif nilai ini berada pada tahap baik hingga sangat baik. Hal ini didukung dengan halis perhitungan yang sesuai dengan halaman 84, yang menunjukkan bahwa tingkat berpikir kreatif siswa berada pada tingkat baik hingga sangat baik.

## PENUTUP

Berdasarkan temuan yang diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar handout berbasis gambar yang dikembangkan terbukti valid, praktis dan efektif. Ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan layak digunakan untuk mengajar di sekolah dasar khususnya pembelajaran Tema 6 Kelas V Di SDN 27 Pemecutan. Untuk itu, guru kelas V di Sekolah dasar disarankan untuk menggunakan bahan ajar ini untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Depdiknas. (2008). *Pengembangan Bahan Ajar*. Direktorat Pembinaan SMA.
- Handoko, H., & Winarno, W. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika melalui Pendekatan Scaffolding Berbasis Karakter. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 411–422.  
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i3.553>
- Ihsan. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Indriani, R., & Rahmiati, D. (2018). Kemampuan Berpikir Kreatif pada Siswa Sekolah Dasar. *Sepeda (Seminar Pendidikan Dasar) PGSD FKIP Unpas*, 195–209.  
<http://proceedings.conference.unpas.ac.id/index.php/sepeda/article/view/222>
- Lestari, I. (2011). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Prestasi Aksara.
- Mawarni, H., Sholahuddin, A., & Badruzsaufari. (2022). Validitas

Modul Interaktif Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 14(1), 54–64.  
<https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/wb>

- Maxwell, J. C. (2004). *Berpikir Lain Dari Yang Biasanya (Thinking For A Change)*. Karisma Press.
- Munandar, U. (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Purba. (2005). *Panduan Kegiatan Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Ruhimat. (2011). *Strategi Belajar Mengajar I*. Pustaka Setia.
- Rusman. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, W. P., & Montessori, M. (2021). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Modul Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5275–5279.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1527>
- Siswono, T. Y. E. (2005). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajuan Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 10(1), 1–15.  
[https://tatagyes.files.wordpress.com/2009/11/paper05\\_problemposing.pdf](https://tatagyes.files.wordpress.com/2009/11/paper05_problemposing.pdf)
- Sulistiawan. (2008). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Usaha Nasional.
- Supit, M. W. M., Dharmono, & Refiani, M. K. (2021). Validitas Buku Saku Malvaceae Di Kawasan Mangrove Desa Sungai Bakau Berbasis 3d Pageflip. *Oryza Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(2), 19–25.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.33627/oz.v10i2.627>

- Syahara, M. U., & Astutik, E. P. (2021). Analisis Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah SPLDV ditinjau dari Kemampuan Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 201–212.  
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.892>
- Widiyanto, J., & Yunianta, T. N. H. (2021). Pengembangan Board Game TITUNGAN untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 425–436.  
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i3.997>
- Widodo. (2010). *Pengertian Bahan Ajar Dalam Pembelajaran*. UM Press.
- Yamtinah. (2020). *Pengembangan Instrumen Keterampilan Menulis Karangan dan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Karangan Narasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Ganesha.