

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK TERPADU BERBASIS
CREATIVE PROBLEM SOLVING BERBANTUAN
KVISOFT FLIPBOOK MAKER PRO
DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

TESIS

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Gelar Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Dasar



**OLEH:
SUNITA HAIRANI
NIM 20124037**

**SEKOLAH PASCASARJANA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

ABSTRACT

Sunita Hairani, 20124037: Development of Integrated Thematic Teaching Materials Based on Creative Problem Solving Assisted by Kvisoft Flipbook Maker Pro in Grade III Elementary School.
Thesis. Basic Education Study Program, Faculty of Education, Universitas Negeri Padang.

Learning in the era of the Industrial Revolution 4.0 requires students to have creative thinking competencies in problem solving. Integrated thematic teaching materials that are student-centered need to be arranged to stimulate the development of students' thinking progress to solve problems appropriately. The problems found show that the learning process needs to be optimized by developing teaching materials to improve students' thinking skills.

The purpose of this study is to develop valid, practical, and effective integrated thematic teaching materials based on the Creative Problem Solving *approach* assisted by the Kvisoft Flipbook Maker Pro *application* in grade III elementary schools. This research is included in *Research and Development* research that uses the ADDIE development model. Data collection using observation, interviews, questionnaires and written tests. Data analysis using Likert scale by looking at validation, practicality, and effectiveness analysis.

The results obtained from the development of integrated thematic teaching materials based on *Creative Problem Solving* assisted by *Kvisoft Flipbook Maker Pro* in grade III Elementary School are the validity percentage of 89.06% (Content Validation), 80% (Graphics Validation), and 83.3% (Language Validation). The practicality of the teacher's response was obtained 83.39% (very practical), while the student response was 80.35% (practical), judging from the results of student learning, namely obtained an N-Gain Score of 0.7146 (High) with the effective category. Based on these results, it can be concluded that the integrated thematic teaching materials based on *Creative Problem Solving* assisted by *Kvisoft Flipbook Maker Pro* developed are valid, practical, and effective for grade III elementary school students and can be used according to the student's environment.

Keywords: Development; Teaching materials; CPS; Kvisoft Flipbook Maker Pro.

ABSTRAK

Sunita Hairani, 20124037 : Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Creative Problem Solving Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro di Kelas III Sekolah Dasar.

Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Pembelajaran di era Revolusi Industri 4.0 menuntut peserta didik untuk memiliki kompetensi berfikir kreatif dalam pemecahan masalah. Bahan ajar tematik terpadu yang berpusat pada peserta didik perlu disusun untuk merangsang perkembangan kemajuan berfikir peserta didik untuk menyelesaikan masalah dengan tepat. Permasalahan yang ditemukan menunjukkan bahwa proses pembelajaran perlu dioptimalkan dengan mengembangkan bahan ajar untuk meningkatkan keterampilan berfikir peserta didik.

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan bahan ajar tematik terpadu yang valid, praktis, dan efektif berbasis pendekatan *Creative Problem Solving* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas III sekolah dasar. Penelitian ini termasuk dalam penelitian *Research and Development* yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan tes tertulis. Analisis data menggunakan skala likert dengan melihat analisis validasi, praktikalitas, dan efektifitas.

Hasil yang diperoleh dari pengembangan bahan ajar tematik terpadu berbasis *Creative Problem Solving* berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas III Sekolah Dasar yaitu persentase kevalidan sebesar 89,06% (Validasi Isi), 80% (Validasi Kegrafikaan), dan 83,3% (Validasi Bahasa). Praktikalitas dari respon guru diperoleh 83.39% (sangat praktis), sedangkan respon siswa sebesar 80.35% (praktis), dilihat dari hasil belajar siswa yakni diperoleh N-Gain Score sebesar 0,7146 (Tinggi) dengan kategori efektif. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tematik terpadu berbasis *Creative Problem Solving* berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* yang dikembangkan telah valid, praktis, dan efektif untuk siswa kelas III Sekolah Dasar dan dapat digunakan sesuai dengan lingkungan siswa.

Kata Kunci : Pengembangan; Bahan Ajar; CPS; Kvisoft Flipbook Maker Pro.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

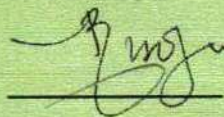
Nama Mahasiswa : **Sunita Hairani**
NIM : **20124037**

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

Prof. Dr. Risda Amini, M.P
Pembimbing



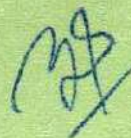
06 Juli 2023

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang



Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd
NIP. 19630320 198803 1 002

Koordinator Program Studi S2

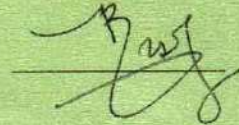


Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd
NIP. 19760520 200801 2 020

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN**

No **Nama** **Tanda Tangan**

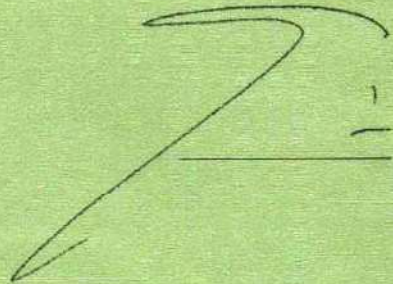
1. **Prof. Dr. Risda Amini, M.P**
(Ketua)



2. **Prof. Dr. Daharnis, M.Pd., Kons**
(Anggota)



3. **Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd**
(Anggota)



Mahasiswa :

Nama : **Sunita Hairani**

NIM : 20124037

Tanggal Ujian : 06 Februari 2023


SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

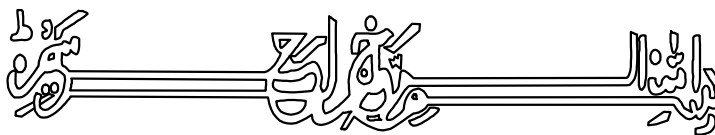
1. Karya tulis saya tesis dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis *Creative Problem Solving* Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di Kelas III Sekolah Dasar”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan sendiri tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan Penguji.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 06 Februari 2023
Saya yang Menyatakan




Sunita Hairani
NIM.20124037

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia yang tiada habisnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis *Creative Problem Solving* Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di Kelas III Sekolah Dasar”** Selanjutnya, shalawat beserta salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan sebagai intelektual muslim.

Tesis ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan S2 di Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Tesis ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Drs. Ganefri, M.Pd.,Ph.D, Rektor Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kesempatan mengikuti perkuliahan di kampus.
2. Bapak Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan mempergunakan fasilitas yang ada di kampus.
3. Ibu Dr.Yanti Fitria, S.Pd, M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Pendidikan UNP yang telah memberikan arahan pemikiran dan saran.

4. Ibu Prof.Dr. Risda Amini, M.P. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu memberikan bimbingan, arahan pemikiran, dan pesan-pesan positif kepada peneliti dengan penuh ketulusan dan kesabaran sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Prof. Dr. Daharnis, M.Pd., Kons. selaku Kontributor 1 yang telah banyak memberikan arahan pemikiran dan saran.
6. Bapak Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd. selaku Kontributor 2 yang telah banyak memberikan arahan pemikiran dan saran.
7. Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Dasar Universitas Negeri Padang yang telah memberikan bekal ilmu dan pendidikan kepada penulis agar bermanfaat hendaknya di masa yang akan datang.
8. Bapak/Ibu Kepala SD N 09, SD N 07 dan SD N 15 Sungai Aur yang telah memberikan izin dan kemudahan dalam melakukan penelitian.
9. Suami tercinta dan anak-anak tersayang yang telah memberikan dorongan setulus hati dalam menyelesaikan program studi Pascasarjana. Semoga ilmu yang didapatkan bermanfaat bagi keluarga.
10. Rekan-rekan mahasiswa Pascasarjana Fakultas Ilmu Pendidikan program studi Pendidikan Dasar angkatan 2020 dan semua pihak yang telah ikut serta memberikan kontribusinya untuk penyelesaian tesis ini.
11. Para siswa kelas III SD N 09, SD N 07 dan SD N 15 Sungai Aur yang telah bersedia menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan.

Peneliti menyadari tesis ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritikan yang membangun dari semua pihak agar

tulisan ini lebih baik. Akhir kata, tak ada gading yang tak retak, retaknya dijadikan ukiran, tak ada laut yang tak berombak, ombaknya dijadikan hiasan, tak ada manusia yang tak khilaf, khilafnya untuk dimaafkan.

Padang, Februari 2023
Penulis

Sunita Hairani
NIM.20124037

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS.....	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN .	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Perumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
G. Spesifik Produk Penelitian.....	12
H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian	13
I. Definisi Operasional	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	15
1. Hakikat Bahan Ajar	15
a. Pengertian Bahan Ajar.....	15
b. Unsur-unsur Bahan Ajar.....	17
c. Jenis-jenis Bahan Ajar.....	19
2. Pendekatan <i>Creative Problem Solving</i> (CPS)	21

a. Pengertian <i>Creative Problem Solving</i> (CPS).....	21
b. Tahap-tahap Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS)	23
c. Kelebihan Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS).....	26
3. <i>Kvisoft Flipbook Maker Pro</i>	28
B. Penelitian yang Relevan.....	33
C. Kerangka Berfikir.....	39

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	41
B. Prosedur Penelitian.....	42
C. Subjek Penelitian.....	51
D. Instrumen Penelitian.....	52
E. Teknik Pengumpulan Data.....	54
F. Teknik Analisis Data.....	55
G. Jadwal Penelitian.....	59

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	60
B. Pembahasan.....	97
C. Keterbatasan Penelitian.....	102

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	103
B. Implikasi	104
C. Saran.....	106

DAFTAR PUSTAKA	108
-----------------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 2.1 Aplikasi <i>Flipbook</i>	31
2. Gambar 2.2 Import PDF	31
3. Gambar 2.3 Import PDF	31
4. Gambar 2.4 Tampilan Menu <i>Page Edit</i>	32
5. Gambar 2.5 Tampilan Menu <i>Design</i>	32
6. Gambar 2.6 Tampilan Menu <i>Publish</i>	32
7. Gambar 4.1 Rancangan cover bahan ajar.....	76
8. Gambar 4.2 Rancangan Kata Pengantar	77
9. Gambar 4.3 Rancangan Petunjuk Penggunaan bahan ajar.....	78
10. Gambar 4.4 Do'a.....	79
11. Gambar 4.5 Kegiatan bahan ajar.....	80
12. Gambar 4.6 Soal Evaluasi pada Bahan Ajar	81
13. Gambar 4.7 Daftar Rujukan.....	82

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 3.1 Pedoman Pengkategorian Hasil Uji Validas	56
2. Tabel 3.2 Pedoman Pengkategorian Kepraktisan Produk	57
3. Tabel 3.3 Rancangan Penelitian	58
4. Tabel 3.4 Kriteria Efektivitas Pembelajaran Menurut Melzer	59
5. Tabel 4.1 Hasil Analisis Kurikulum	61
6. Tabel 4.2 Analisis bahan ajar	66
7. Tabel 4.3 Rancangan Produk	83
8. Tabel 4.4 Nama Validator	84
9. Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi RPP	84
10. Tabel 4.6 Rekapitulasi Nilai Validasi Bahan Ajar	85
11. Tabel 4.7 Hasil Revisi Bahan Ajar	86
12. Tabel 4.8 Hasil Respon Pendidik Terhadap Praktikalitas Bahan Ajar	90
13. Tabel 4.9 Hasil Respon peserta Didik Terhadap Praktikalitas Bahan Ajar	91
14. Tabel 4.10 Daftar Nilai SD N 09 Sungai Aur	93
15. Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Nilai Pre-Test dan Post-Test dan Uji N-gain Seluruh Sekolah Dasar Terteliti	94

DAFTAR BAGAN

	Halaman
1. Bagan 2.1 Kerangka Konseptual	40
2. Bagan 3,1 Alur Penelitian Pengembangan	50

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
1. Grafik 4.1 Perbedaan Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	95

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Lampiran I Hasil Observasi Studi Pendahuluan	114
2. Lampiran II Hasil Wawancara Dengan Guru Kelas III	123
3. Lampiran III Rekapitulasi Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Tematik Terpadu.....	128
4. Lampiran IV Lembar Kesiapan Bahan Ajar dan Sarana Prasarana	134
5. Lampiran V Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	140
6. Lampiran VI Rekapitulasi Analisis Karakteristik Peserta Didik	146
7. Lampiran VII Lembar Analisis Karakteristik Peserta Didik.....	148
8. Lampiran VIII Rekapitulasi Hasil Validasi Bahan Ajar	150
9. Lampiran IX Kisi-kisi Validasi Aspek Didaktik.....	156
10. Lampiran X Lembar Validasi Aspek Didaktik	158
11. Lampiran XI Kisi-kisi Validasi Aspek Isi.....	167
12. Lampiran XII Lembar Validasi Aspek Isi.....	169
13. Lampiran XIII Kisi-kisi Validasi Aspek Bahasa	177
14. Lampiran XIV Lembar Validasi Aspek Bahasa.....	178
15. Lampiran XV Lampiran XIII Kisi-kisi Validasi Aspek Desain.....	180
16. Lampiran XVI Lembar Validasi Aspek Desain.....	181
17. Lampiran XVII Kisi-kisi Uji Praktikalitas Oleh Pendidik.....	183
18. Lampiran XVIII Lembar Penilaian Uji Praktikalitas Oleh Pendidik	185
19. Lampiran XIX Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Praktikalitas Oleh Pendidik	194
20. Lampiran XX Kisi-kisi Uji Praktikalitas Oleh Peserta Didik	196

21. Lampiran XXI Lembar Uji Praktikalitas Oleh Peserta Didik	197
22. Lampiran XXII Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Praktikalitas Oleh Peserta Didik.....	206
23. Lampiran XXIII Rekapitulasi Hasil Belajar SD N 09 Sungai Aur	210
24. Lampiran XXIV Rekapitulasi Hasil Belajar SD N 15 Sungai Aur	211
25. Lampiran XXV Rekapitulasi Hasil Belajar SD N 07 Sungai Aur	212
26. Lampiran XXVI Rekapitulasi Hasil N-gain Belajar SD N 09 Sungai Aur	214
27. Lampiran XXVII Rekapitulasi Hasil N-gain Belajar SD N 15 Sungai Aur	215
28. Lampiran XXVIII Rekapitulasi Hasil N-gain Belajar SD N 07 Sungai Aur	216
29. Lampiran XXIX Rekapitulasi Hasil N-gain Kelas III Peserta Didik SDN 09 Sungai Aur, SDN 15 Sungai Aur, SDN 07 Sungai Aur.....	218
30. Lampiran XXX Rekapitulasi Hasil N-gain Kelas III Sekolah Dasar.....	221
31. Lampiran XXXI Data Hasil uji Coba Bahan Ajar	222
32. Lampiran XXXII Lembar Jawaban Peserta Didik.....	225
33. Lampiran XXXIII Lembar Penilaian Angket terbuka Evaluasi Produk Akhir Oleh Pendidik	227
34. Lampiran XXXIV Lembar Penilaian Angket terbuka Evaluasi Produk Akhir Oleh Peserta Didik.....	230
35. Lampiran XXXV Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	233
36. Lampiran XXXVI Gambar Produk Pengembangan berupa Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis <i>Creatif Problem Solving</i> Berbantuan <i>Kvisoft Flipbook Maker Pro</i>	250

37. Lampiran XXXVII Dokumentasi Penelitian.....	272
38. Lampiran XXXVIII Surat Penelitian	275

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan, kurikulum merupakan salah satu komponen yang sangat menentukan karena kurikulum merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan dan sekaligus sebagai pedoman dalam pelaksanaan pengajaran pada semua jenis dan tingkat pendidikan. Pendidikan tingkat dasar di Indonesia saat ini menerapkan Kurikulum 2013 yang menekankan kegiatan pembelajaran yang mandiri, aktif, dan kreatif untuk peserta didik. Komponen metode pada Kurikulum 2013 menekankan bahwa seorang guru seharusnya dapat melaksanakan strategi pembelajaran secara variatif yang memungkinkan peserta didik untuk dapat melaksanakan proses belajarnya secara mandiri, aktif, kreatif dan menyenangkan, dengan yang tinggi pada era Revolusi Industri 4.0.

Pembelajaran di era Revolusi Industri 4.0 haruslah memusatkan peserta didik sebagai subjek utama di kelas. Peserta didik adalah pelaku utama pembelajaran dan hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Schrader, (2015) yang menyatakan bahwa peserta didik tidak hanya tahu bagaimana menggunakan teknologi, media sosial, dan media digital, mereka adalah pencipta pengetahuan baru dalam proses tersebut. Namun kenyataannya peserta didik hanya berfokus pada pengetahuan faktual berdasarkan hafalan fakta dan peserta didik juga kurang memiliki pemikiran tingkat tinggi serta lebih banyak mengandalkan apa yang didapatkan dari guru.

Kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik pada dasarnya berkaitan dengan keterampilan berpikir kreatif yang mereka miliki, namun guru belum mampu untuk menggali potensi tersebut akibat keterbatasan bahan ajar yang mereka gunakan (Aldila et al., 2017). Bahan ajar merupakan seperangkat alat pembelajaran yang disusun untuk mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Wahyuni, 2018). Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar mempermudah pelaksanaan pembelajaran dalam menggali potensi dan keterampilan berfikir peserta didik.

Weriyanti dkk (2020) menyatakan bahwa untuk materi pelajaran atau bahan ajar pada Kurikulum 2013 juga mengikuti pembelajaran tematik terpadu dan bahan ajar tersebut harus disusun secara sistematis agar bisa diaplikasikan oleh guru maupun peserta didik dalam proses pelaksanaan pembelajaran di kelas. Bahan ajar bagi peserta didik di sekolah dasar bertujuan untuk mempermudah peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak. Guru dituntut untuk memfasilitasi peserta didik dalam pola pembelajaran yang sejalan dengan kebutuhan keterampilan 4C (*4C's Skills*) yang terdiri dari *communication, collaboration, critical thinking, and creativity* (Florea & Hurjui, 2015). Bahan ajar digital juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang bersifat abstrak sebagaimana dikemukakan (Faisal et al, 2020:267) yang menyebutkan pada era Revolusi Industri 4.0 pembuatan bahan ajar digital merupakan suatu kebutuhan. Sesuai penelitian yang dilakukan oleh

Ningtyas dkk (2020) bahwa bahan ajar digital seperti *E-Modul* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan untuk menghadapi pembelajaran di era Revolusi Industri 4.0 guru harus mampu menyusun bahan ajar digital agar pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, selain itu kebutuhan bahan ajar digital sangat diperlukan pada masa pandemi Covid-19.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan /observasi, wawancara dan menyebarkan angket analisis peserta didik di SD N 09 Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat pada tanggal 24 Maret 2021, di SD N 15 Sungai Aur pada tanggal 31 Maret 2021 dan di SD N 07 Sungai Aur pada tanggal 03 April 2021, pada hasil pengamatan ditemukan bahwa guru sudah mengajukan pertanyaan sesuai materi, namun perlu mengungkap keterampilan berfikir dan pemecahan masalah untuk menggali potensi peserta didik agar lebih optimal. Guru juga sudah memberi penjelasan dibantu dengan media gambar yang ditayangkan melalui *infocus*, keterlibatan peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran perlu ditingkatkan. Pada saat proses pembelajaran sumber belajar yang digunakan peserta didik adalah buku siswa. Pada hasil wawancara peneliti mendapat informasi bahwa guru selalu menggunakan bahan ajar dari pemerintah yaitu buku guru dan buku siswa, selain itu ada bahan ajar dari penerbit yang digunakan untuk latihan saja. Guru belum mampu membuat bahan ajar karena kurang paham dalam pembuatan bahan ajar dan guru tidak memiliki cukup waktu untuk membuat bahan ajar tersebut

disebabkan kesibukan menyusun administrasi kelas. Guru sudah menggunakan laptop dan *infocus* dalam pembelajaran namun bahan ajar digital belum tersedia di sekolah. Guru juga menyampaikan bahwa peserta didik pernah menggunakan laptop pada saat pembelajaran dilaksanakan. Guru membutuhkan bahan ajar tematik terpadu menggunakan teknologi digital agar peserta didik tidak bosan dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil angket analisis peserta didik di kelas III SDN 09 Sungai Aur ditemukan bahwa 50 % peserta didik menyukai belajar dengan menggunakan komputer atau laptop. Untuk mendapatkan materi pelajaran 70% peserta didik memilih mendapatkan materi dengan menggunakan media teknologi dari pada mendengarkan penjelasan guru tanpa menggunakan media teknologi. Bentuk tugas yang lebih disukai menunjukkan bahwa 80% peserta didik memilih tugas-tugas dalam bentuk penemuan disertai dengan gambar, teks, dan video. Bentuk bahan ajar yang disukai dalam belajar menunjukkan bahwa 60 % peserta didik memilih bentuk bahan ajar digital atau elektronik dari pada buku cetak dan 70 % siswa menyukai bahan ajar yang berwarna dan dilengkapi video. Hasil angket analisis peserta didik di kelas III SDN 15 Sungai Aur ditemukan bahwa 57 % peserta didik menyukai belajar menggunakan komputer atau laptop, 43 % menyukai belajar dengan penjelasan guru. Untuk mendapatkan materi pelajaran 50% peserta didik memilih mendapatkan materi dengan menggunakan media teknologi dari pada mendengarkan penjelasan guru tanpa menggunakan media teknologi. Bentuk tugas yang lebih disukai menunjukkan bahwa 57 % peserta didik memilih tugas

-tugas dalam bentuk penemuan disertai dengan gambar, teks, dan video. Bentuk bahan ajar yang disukai saat belajar menunjukkan bahwa 64% peserta didik memilih bentuk buku digital atau elektronik dari pada buku cetak dan 71% siswa menyukai bahan ajar yang berwarna dan dilengkapi video. Hasil angket analisis peserta didik di kelas III SDN 07 Sungai Aur juga ditemukan bahwa 58 % peserta didik menyukai belajar menggunakan komputer atau laptop, 42 % menyukai belajar dengan penjelasan guru. Untuk mendapatkan materi pelajaran 50% peserta didik memilih mendapatkan materi dengan menggunakan media teknologi dari pada mendengarkan penjelasan guru tanpa menggunakan media teknologi. Bentuk tugas yang lebih disukai menunjukkan bahwa 58 % peserta didik memilih tugas -tugas dalam bentuk penemuan disertai dengan gambar, teks, dan video. Bentuk bahan ajar yang disukai saat belajar menunjukkan bahwa 67% peserta didik memilih bentuk buku digital atau elektronik dari pada buku cetak dan 75% siswa menyukai bahan ajar yang berwarna dan dilengkapi video.

Anlisis ketersediaan bahan ajar dan sarana prasarana juga dilakukan pada SD N 09 Sungai Aur, SD N 15 Sungai Aur dan SD N 07 Sungai Aur dimana bahan ajar berbentuk buku teks atau buku cetak yang digunakan dimiliki oleh setiap peserta didik, media teknologi juga tersedia di sekolah tersebut, hal ini ditunjukkan penggunaan media teknologi mulai dilakukan, di SD N 09 media teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran berupa laptop tersedia sebanyak 6 buah. Ketersediaan media teknologi seperti laptop juga tersedia di SD N 07 Sungai Aur dan SD N 15 Sungai Aur masing sebanyak 7 buah.

Pelaksanaan Pembelajaran dengan media teknologi di sekolah tersebut dapat dilakukan salah satunya menggunakan bahan ajar digital sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas bahwa kompetensi peserta didik belum tercapai dengan pola pembelajaran yang dilakukan guru selama ini di sekolah. Hal ini juga menyebabkan belum optimalnya kemampuan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berfikir karena peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran yang monoton dan masih konvensional. Secara umum dapat disimpulkan bahwa salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar terletak pada bahan ajar yang digunakan kurang memotivasi peserta didik sehingga peserta didik tidak kreatif dan merasa bosan selama proses pembelajaran. Minat belajar peserta didik dapat dilihat dari cara mereka belajar, gaya belajar yang lebih dominan disukai, bentuk tugas yang diberikan kepada mereka, jenis pelajaran yang disukai, serta gaya mengajar guru yang lebih disukai (Feldon, 2016). Peserta didik usia sekolah dasar masih berada pada masa operasional kongkret dan belajar dengan menggunakan benda kongkret atau belajar melalui pengalaman nyata yang ada di sekitar mereka. Peserta didik sekolah dasar dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam proses belajar tersebut dapat dilakukan dengan mendesain pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik. Selain itu proses pembelajaran di sekolah dasar menuntut peserta didik untuk memiliki kompetensi berfikir kreatif dalam pemecahan masalah dan harus dibelajarkan secara efektif.

Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun dengan sengaja dan tersistematis yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Cahyadi, 2019). Bahan ajar adalah seperangkat alat pembelajaran yang disusun untuk mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Wahyuni, 2018). Penggunaan bahan ajar merupakan sebuah keharusan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar (Indrawini, et al, 2017). Bahan ajar bagi peserta didik di sekolah dasar bertujuan untuk mempermudah peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak. Penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa bahan ajar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran seperti hasil belajar, kemampuan berpikir dan aktivitas belajar (Hutama, 2016; Ilham and Hardiyanti, 2020). Oleh sebab itu bahan ajar sangat penting dipersiapkan pada proses pembelajaran di sekolah dasar.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menghasilkan bahan ajar yang dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif dalam pemecahan masalah, dengan menggunakan pendekatan *Creative Problem Solving* yang pola pembelajarannya sejalan dengan Kurikulum 2013, yaitu menggunakan pendekatan tematik integratif atau tematik terpadu dan pemanfaatan buku *digital* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro*.

Pendekatan *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik dalam menyelesaikan masalah serta mengembangkan ide yang diperoleh,

bukan untuk menghafal dalam satu pola pembelajaran tematik terpadu. Pendekatan ini dianggap sesuai dengan kebutuhan perkembangan zaman karena memfasilitasi peserta didik untuk berkembang optimal secara keseluruhan, tanpa memisah-misahkan pengetahuan yang mereka miliki (Calabrese Barton & Tan, 2018). Penerapan pendekatan *Creative Problem Solving* secara tidak langsung menuntut peserta didik dan guru untuk berpikir kreatif.

Kvisoft Flipbook Maker Pro merupakan sebuah *software* yang digunakan untuk membuat buku digital yang menarik, dengan tambahan gambar, musik dan animasi, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih aktif, bermakna dan menyenangkan (Aperta & Amini, 2021). Peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk buku digital. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan berfikir kreatif peserta didik dalam pemecahan masalah dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, *Kvisoft Flipbook Maker Pro* sebagai media pembelajaran tematik terpadu dirasa perlu, karena memiliki beberapa kelebihan diantaranya: 1) *Kvisoft Flipbook Maker Pro* disusun dengan menyajikan gambar, musik, animasi dan hiasan lain yang menarik perhatian peserta didik, 2) materi yang disajikan lebih konkrit karena terdapat gambar, musik dan animasi, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi, 3) *Kvisoft Flipbook Maker Pro* mudah dibuat, tidak memerlukan bahan dan alat yang banyak (Aperta & Amini, 2021).

Bertolak dari uraian di atas, peneliti melakukan penelitian *Research and Development* (R&D) yang berjudul “**Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis *Creative Problem Solving* Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di Kelas III Sekolah Dasar.**” Bahan ajar ini diharapkan menjadi solusi masalah pembelajaran karena hadir untuk melengkapi dan mendukung buku tema yang dipakai di sekolah dasar sehingga diharapkan peserta didik lebih semangat, termotivasi, dan aktif dalam belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kompetensi berfikir peserta didik belum optimal sehingga guru perlu membuat bahan ajar tematik terpadu yang menggali potensi peserta didik dengan pola-pola pembelajaran penemuan dan merangsang perkembangan kemajuan berfikir peserta didik untuk menyelesaikan masalah dengan tepat.
2. Penggunaan bahan ajar belum menggunakan media teknologi untuk pembelajaran abad 21.
3. Peserta didik belum optimal menggunakan bahan ajar.

C. Pembatasan Masalah

Pengembangan bahan ajar tematik terpadu berbasis *Creative Problem Solving* memiliki batasan sebagai berikut:

1. Materi bahan ajar tematik terpadu berbasis *Creative Problem Solving* berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* yang dikembangkan hanya mencakup 6 pembelajaran pada tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” subtema 1 “Ciri-ciri Makhluk Hidup” di Kelas III SD.
2. Validitas, praktikalitas dan bahan ajar tematik terpadu berbasis *Creative Problem Solving* berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* yang dikembangkan hanya mencakup 6 pembelajaran pada tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” subtema 1 “Ciri-ciri Makhluk Hidup” di Kelas III SD.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah validitas bahan ajar tematik terpadu berbasis *Creative Problem Solving* berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas III SD ?
2. Bagaimanakah praktikalitas bahan ajar tematik terpadu berbasis *Creative Problem Solving* berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas III SD?
3. Bagaimanakah bahan ajar tematik terpadu berbasis *Creative Problem Solving* berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas III SD ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk :

1. Mendeskripsikan validitas bahan ajar tematik terpadu berbasis *Creative Problem Solving* berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas III SD.
2. Mendeskripsikan praktikalitas bahan ajar tematik terpadu berbasis *Creative Problem Solving* berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas III SD.
3. Mendeskripsikan bahan ajar tematik terpadu berbasis *Creative Problem Solving* berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas III SD.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bidang pendidikan di sekolah dasar khususnya tentang pengembangan bahan ajar tematik terpadu berbasis *Creative Problem Solving* berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas III Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

a. Guru

Sebagai bahan pertimbangan untuk guru dalam merencanakan dan mengembangkan bahan ajar tematik terpadu untuk mendukung keberhasilan, dan efisiensi dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas serta sebagai masukan untuk guru dalam memudahkan menyampaikan materi.

b. Peserta didik

Untuk memberikan pengalaman belajar dan suasana baru sehingga meningkatkan pemahaman terhadap konsep yang sedang dipelajari peserta didik serta dapat meningkatkan motivasi dan sikap mandiri peserta didik ketika belajar.

c. Sekolah

Sebagai masukan dan sumbangan positif bagi sekolah untuk melakukan sosialisasi tentang pengembangan bahan ajar berbasis *Creative Problem Solving* yang akan diaplikasikan pada pembelajaran tematik terpadu sesuai kebutuhan peserta didik.

d. Peneliti lain

Hasil penelitian dan pengembangan bisa menjadi salah satu sumber pengetahuan serta landasan empiris untuk penelitian selanjutnya yang mau melaksanakan penelitian dan pengembangan terkait bahan ajar tematik terpadu berbasis *Creative Problem Solving* berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker Pro*.

G. Spesifik Produk Penelitian

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar tematik terpadu berbasis *Creative Problem Solving* di kelas III SD yang valid, praktis, dan efektif. Bahan ajar tematik terpadu berbasis *Creative Problem Solving* yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Bahan ajar berbasis *Creative Problem Solving* yang dikembangkan adalah bahan ajar tematik terpadu bertujuan menjadikan hasil belajar peserta didik lebih baik lagi.
2. Bahan ajar tematik terpadu berbasis *Creative Problem Solving* dibuat dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* yang tersusun mulai dari *cover*, pemetaan KD, kata pengantar, petunjuk penggunaan, tugas-tugas atau kegiatan, soal evaluasi dan daftar rujukan.
3. Bahan ajar tematik terpadu berbasis *Creative Problem Solving* berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* memiliki efek visual untuk representasi tekstual dan gambar.
4. Bahan ajar tematik terpadu berbasis *Creative Problem Solving* dikembangkan untuk peserta didik kelas III SD yang menggabungkan beberapa mata pelajaran yaitu : Bahasa Indonesia, Matematika, Pendidikan Kewarganegaraan, Seni Budaya dan Pendidikan Jasmani olahraga dan Kesehatan.

H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian

Kebaharuan dan orisinalitas dari penelitian yang penulis lakukan adalah bahan ajar tematik terpadu yang dikembangkan dapat merangsang perkembangan kemajuan berfikir dalam pemecahan masalah dengan menggunakan pendekatan *Creative Problem Solving* untuk peserta didik kelas rendah yaitu kelas III sekolah dasar. Selain itu, keterbaruan yang penulis berikan adalah bahan ajar yang dikembangkan berbasis *Creative Problem Solving* ini menggunakan aplikasi yang

mengundang daya tarik bagi peserta didik kelas III sekolah dasar karena adanya fitur-fitur yang menarik seperti video dan gambar serta penggunaan teknologi secara langsung oleh peserta didik kelas III di sekolah dasar.

I. Definisi Operasional

Dalam penelitian pengembangan ini, terdapat beberapa istilah utama yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Bahan ajar tematik terpadu adalah perangkat pembelajaran yang menyatukan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema untuk menemukan suatu konsep, mengaplikasikan konsep atau membuktikan formula. Indikator bahan ajar yang baik adalah teruji secara validitas, praktikalitas, dan .
2. Bahan ajar berbentuk *Flibbook* merupakan suatu media pembelajaran sebagai fasilitas yang meringankan tugas pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dikemas dalam buku elektronik seperti layaknya BSE. Tampilan *Digital Book* mendukung unsur-unsur multimedia antara teks, gambar, animasi, video, dan audio yang dapat dibaca melalui pembaca elektronik. *Digital Book* dikembangkan menggunakan *software* multimedia, yaitu *Kvisoft Flipbook*. *Kvisoft Flipbook* adalah *software* modern, *software* ini merancang animasi 3D halaman publikasi dari PDF, *Microsoft Office*, gambar dan film *flash*. *Kvisoft Flipbook* membuat halaman buku digital *flippable*