

ABSTRAK

Cindy Amelia Sitorus, NIM 4173111009 (2021). Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis *Contextual Teaching Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP.

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) memperoleh pembelajaran terkhususnya perangkat pembelajaran yang valid dan efektif, (2) mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D yang dimodifikasi menjadi 3-D, terdiri dari tiga tahap yaitu : pendefinisian, perancangan dan pengembangan. Hasil tahap pendefinisian digunakan untuk merancang pembelajaran, selanjutnya draf hasil rancangan divalidasi dan diujicoba untuk melihat efektivitasnya. Uji coba dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 27 Medan. Dari hasil uji coba ini diperoleh bahwa : (1) Pembelajaran yang dikembangkan valid dengan rata-rata total validitas Modul Siswa = 4.38 dan LKPD = 4.38. (2) Pembelajaran yang dikembangkan efektif, dilihat dari ketercapaian ketuntasan belajar siswa dan ketercapaian tujuan pembelajaran untuk setiap butir soal. (3) Rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dari uji coba I ke uji coba II adalah 0.3 poin dengan peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 6.67%.

Kata Kunci : Penelitian pengembangan pembelajaran, pembelajaran interaktif berbasis *contextual teaching learning*, kemampuan berpikir kreatif siswa.

ABSTRACT

Cindy Amelia Sitorus, NIM 4173111009 (2021). Development of Contextual Teaching-Based Interactive Learning to Improve Creative Thinking Ability of Junior High School Students.

The research aims to: (1) obtain learning especially valid and effective learning tools, (2) find out how to increase students' creative thinking skills by using developed learning tools. This research is a development research. The development model used is a 4-D model which is modified into 3-D, consisting of three stages: definition, design and development. The results of the definition stage are used to design learning, then the draft results are validated and tested to see their effectiveness. The trial was conducted on eighth grade students of SMP Negeri 27 Medan. From the results of this trial, it was found that: (1) The learning developed was valid with an average total validity of the Student Module = 4.38 and LKPD = 4.38. (2) The learning developed is effective, seen from the achievement of student learning mastery and the achievement of learning objectives for each item. (3) The average increase in students' creative thinking skills from trial I to trial II was 0.3 points with an increase in classical learning mastery of 6.67%.

Keywords: Research on learning development, interactive learning based on contextual teaching learning, students' creative thinking skills.

