



Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Model ICARE terhadap Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Zulfahmi Hb¹, Hesti Ramadani², Mahmud³

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang^{1,3}

SDN 05 Mungo²

zulfahmihb@uinib.ac.id, hestiramadhani18@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang berpusat pada guru, di mana pendidik cenderung membacakan materi tanpa melibatkan peserta didik secara aktif. Selain itu, media pembelajaran yang kurang variatif dan penggunaan buku ajar cetak yang terbatas—satu buku untuk dua peserta didik serta tidak diperbolehkan dibawa ke rumah—mengurangi perhatian dan konsentrasi peserta didik. Kondisi tersebut berkontribusi pada penurunan kemampuan berpikir kreatif. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis model ICARE (Introduction, Connection, Application, Reflection, Extension) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik berdasarkan kriteria validitas dan kepraktisan. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk bahan ajar yang memenuhi dua kriteria utama. Pertama validasi instrumen penelitian memperoleh skor 94% (sangat layak), validasi bahasa sebesar 93% (sangat layak), validasi media sebesar 95% (sangat layak), dan validasi materi sebesar 88% (sangat layak). **Kedua** Hasil angket menunjukkan skor kepraktisan oleh pendidik sebesar 93% (sangat praktis), respon pendidik sebesar 88% (sangat praktis), dan respon peserta didik sebesar 91% (sangat praktis). Berdasarkan hasil penelitian, bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis model ICARE dinyatakan sangat valid dan sangat praktis. Produk ini dapat digunakan untuk mengatasi kurangnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 05 Mungo Kabupaten Lima Puluh Kota.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Bahasa Indonesia, Model ICARE, Berpikir Kreatif.

Abstract: This research is motivated by the low creative thinking ability of students in learning Indonesian. This is caused by the teacher-centered learning method, where educators tend to read the material without actively involving students. In addition, the less varied learning media and the limited use of printed textbooks—one book for two students and not allowed to be taken home—reduce students' attention and concentration. These conditions contribute to the decline in creative thinking skills. The purpose of this study is to develop Indonesian language teaching materials based on the ICARE model (Introduction, Connection, Application, Reflection, Extension) to improve students' creative thinking skills based on validity and practicality criteria. This development research produces teaching material products that meet two main criteria. First, the validation of the research instrument obtained a score of 94% (very feasible), language validation of 93% (very feasible), media validation of 95% (very feasible), and material validation of 88% (very feasible). **Second** The results of the questionnaire showed a practicality score by educators of 93% (very practical), educator responses of 88% (very practical), and student responses of 91% (very practical). Based on the results of the study, Indonesian language teaching materials based on the ICARE model were declared very valid and very practical. This product can be used to overcome the lack of creative thinking skills of students in learning Indonesian in class IV SDN 05 Mungo, Lima Puluh Kota Regency.

Keywords: Teaching Materials, Indonesian, ICARE Model, Creative Thinking.

1. PENDAHULUAN

Abad ke-21 ditandai oleh reformasi dan globalisasi yang menciptakan persaingan yang ketat di berbagai sektor. Menurut World Economic Forum (WEC), terdapat empat kompetensi esensial yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk menghadapi tantangan yang kompleks di era ini, yaitu berpikir kreatif, berpikir kritis dan pemecahan masalah, berkomunikasi, serta berkolaborasi (Irma Rachmah, dkk., 2021:15). Oleh karena itu, peserta didik perlu mengembangkan keterampilan berpikir kreatif untuk menghasilkan ide-ide baru yang logis, berdasarkan intuisi dan persepsi individu (Ahmadi, I.K., dkk., 2011:111).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif di kalangan peserta didik masih tergolong rendah, yang menjadi perhatian penting dalam konteks pendidikan abad ke-21. Keterampilan ini, yang meliputi kemampuan untuk menghasilkan gagasan orisinal, luwes, lancar, dan elaboratif, merupakan komponen esensial dalam membekali siswa untuk menghadapi tantangan dunia nyata yang kompleks dan dinamis. Namun demikian, berbagai faktor masih menjadi penghambat dalam pengembangan kemampuan tersebut. Ketakutan untuk mencoba hal-hal baru, kurangnya keberanian dalam mengekspresikan ide atau bakat, serta minimnya pelatihan dan dukungan dari guru menjadi penyebab utama rendahnya keterampilan berpikir kreatif di lingkungan sekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh Kusuma dan Dwiastuti (2018) mengungkapkan bahwa dua indikator penting dalam berpikir kreatif, yaitu *flexibility* (keluwesan berpikir) dan

elaboration (kemampuan mengembangkan ide), menunjukkan hasil yang rendah, menandakan bahwa siswa masih kesulitan dalam melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang serta belum terbiasa mengembangkan ide-ide yang telah dimunculkan secara mendalam. Hal ini diperkuat oleh temuan Aninda A.K., Suciati, dan Harlita (2021), yang menunjukkan bahwa persentase indikator berpikir luwes dan elaboratif cenderung lebih rendah dibandingkan dengan indikator berpikir lancar (*fluency*) dan orisinal (*originality*). Artinya, meskipun sebagian siswa mampu menghasilkan banyak ide dan menunjukkan orisinalitas dalam berpikir, mereka masih menghadapi hambatan dalam memperluas ide tersebut serta mengadaptasinya dalam berbagai konteks yang berbeda.

Situasi ini menandakan bahwa pembelajaran di sekolah masih belum sepenuhnya memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi secara optimal. Guru, sebagai fasilitator utama dalam proses pembelajaran, perlu dibekali dengan strategi dan pendekatan yang mampu menumbuhkan keberanian siswa dalam berpikir dan berinovasi. Dalam hal ini, penerapan model pembelajaran yang bersifat eksploratif, kolaboratif, dan berbasis masalah (*problem-based learning*) sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang merangsang kreativitas dan keterlibatan aktif siswa. Selain itu, pengembangan materi ajar yang kontekstual, menantang, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari juga berperan penting dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik secara menyeluruh.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa sering kali disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih

berorientasi pada hafalan, bukan pada pemahaman konsep secara mendalam. Pendekatan seperti ini membatasi ruang eksplorasi siswa dalam menciptakan solusi yang kreatif dan inovatif terhadap berbagai permasalahan yang mereka hadapi. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan kurang mampu mengembangkan ide-ide orisinal dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan strategi yang efektif dan berkelanjutan, salah satunya melalui pengembangan materi ajar yang kontekstual dan menarik, serta penerapan model pembelajaran inovatif yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Menurut Torrance (1974), lingkungan belajar yang mendukung kebebasan berpikir, eksperimen, dan penghargaan terhadap gagasan unik sangat penting dalam menumbuhkan kreativitas. Selaras dengan itu, Trilling dan Fadel (2009) juga menekankan bahwa keterampilan berpikir kreatif merupakan bagian dari keterampilan abad ke-21 yang perlu dikembangkan melalui pembelajaran berbasis proyek, pemecahan masalah, dan pembelajaran kolaboratif yang menantang siswa untuk berpikir di luar kebiasaan.

Hasil penelitian yang dilakukan di SDN 05 Mungo pada tanggal 20 Februari 2024 menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum optimal dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Beberapa masalah yang teridentifikasi antara lain adalah terbatasnya sarana dan prasarana, kurangnya interaksi antara guru dan siswa, serta metode pengajaran yang tidak relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, materi ajar yang digunakan cenderung kurang menarik dan monoton, sehingga tidak mampu mendorong siswa untuk mengembangkan

ide-ide baru. Observasi juga mengindikasikan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis akibat terbatasnya buku referensi dan materi pembelajaran yang kurang menantang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Bahasa Indonesia yang berbasis pada model ICARE (Introduction, Connection, Application, Reflection, Extension) yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 05 Mungo, Kabupaten Lima Puluh Kota. Penelitian ini juga akan menguji kelayakan bahan ajar dari segi validitas dan praktikalitas. Dengan pengembangan ini, diharapkan dapat tercipta suasana pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik, serta meningkatkan kompetensi berpikir kreatif siswa secara keseluruhan.

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode **penelitian pengembangan** atau yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D), yang dewasa ini semakin banyak diminati oleh para peneliti pendidikan karena kemampuannya dalam menghasilkan produk pembelajaran yang aplikatif dan berbasis kebutuhan lapangan. Metode ini tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan temuan teoretis, tetapi juga untuk merancang dan menguji keefektifan suatu produk atau model pembelajaran guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Dalam proses pengembangan suatu produk pembelajaran, dibutuhkan kerangka kerja sistematis yang dapat dijadikan pedoman agar setiap tahapan berjalan secara terstruktur dan terarah. Oleh karena itu, penelitian ini mengadopsi model

pengembangan **ADDIE**, yang merupakan salah satu model pengembangan instruksional yang cukup populer dan telah banyak digunakan dalam pengembangan berbagai perangkat pembelajaran.

Model **ADDIE** terdiri atas lima tahap utama, yaitu **Analisis (Analysis)**, **Desain (Design)**, **Pengembangan (Development)**, **Implementasi (Implementation)**, dan **Evaluasi (Evaluation)**. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta masalah pembelajaran yang ada. Selanjutnya, pada tahap desain, peneliti merancang rancangan awal produk pembelajaran yang akan dikembangkan, termasuk menetapkan tujuan pembelajaran, materi, media, dan metode yang akan digunakan. Tahap pengembangan merupakan proses konkretisasi desain menjadi produk nyata, seperti modul, media, atau perangkat ajar lainnya. Setelah produk dikembangkan, dilakukan tahap implementasi untuk menguji coba produk di lapangan guna melihat kelayakan dan efektivitasnya. Terakhir, pada tahap evaluasi, peneliti melakukan penilaian terhadap proses dan hasil pengembangan, baik secara formatif maupun sumatif, untuk memastikan bahwa produk benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Dalam pelaksanaan uji coba produk, penelitian ini melibatkan dua jenis subjek uji coba, yaitu **subjek uji coba ahli** dan **subjek uji coba produk**. Subjek uji coba ahli berperan sebagai validator produk dan terdiri dari pihak-pihak yang memiliki kompetensi dan pengalaman dalam bidang pendidikan, khususnya pengembangan media atau materi ajar, yaitu dosen pendidikan dasar dan guru kelas yang relevan dengan tingkat pembelajaran. Validasi oleh para ahli ini bertujuan untuk menilai kualitas isi, kesesuaian desain instruksional, serta kebermanfaatan produk

yang dikembangkan sebelum diimplementasikan kepada siswa. Sementara itu, subjek uji coba produk adalah peserta didik kelas IV SDN 05 Mungo yang berada di Kabupaten Lima Puluh Kota. Jumlah siswa yang terlibat dalam uji coba ini berkisar antara 10 hingga 16 orang, yang dipilih secara purposif untuk mewakili karakteristik peserta didik yang menjadi target penggunaan produk pembelajaran. Melalui uji coba ini, peneliti dapat memperoleh data empirik mengenai respon siswa, tingkat keterpahaman, serta dampak penggunaan produk terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

3. HASIL DAN DISKUSI

Pembahasan dalam penelitian pengembangan ini berfokus pada hasil-hasil yang diperoleh untuk menjawab pertanyaan terkait pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia yang menggunakan model **ICARE**, dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas IV SDN 05 Mungo, Kabupaten Lima Puluh Kota. Secara umum, terdapat dua pertanyaan utama yang perlu dijawab dalam penelitian ini, yaitu (1) bagaimana prosedur pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis model **ICARE** untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SDN 05 Mungo, Kabupaten Lima Puluh Kota, dan (2) apa saja kriteria kevalidan dan kepraktisan dari bahan ajar yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil yang diperoleh, beberapa hal dapat dibahas lebih lanjut.

1. Proses Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis model **ICARE** dilakukan menggunakan model pengembangan **ADDIE**, yang terdiri dari lima tahapan: **analyze (analisis)**, **design (desain)**, **develop (pengembangan)**, **implement (implementasi)**, dan **evaluate (evaluasi)**. Pertama, Tahap **Analyze (Analisis)** Tahap analisis melibatkan berbagai langkah,

seperti analisis kebutuhan, analisis materi, analisis peserta didik, dan analisis sumber daya. Hasil analisis menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan di kelas cenderung berpusat pada pendidik, sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, buku paket yang tersedia sangat terbatas, di mana satu buku digunakan oleh dua siswa dan tidak diizinkan untuk dibawa pulang. Akibatnya, siswa harus mencari media pembelajaran lain saat belajar di rumah. Kedua Tahap Design (Desain) Pada tahap ini, dirancang struktur bahan ajar yang mencakup halaman judul, kata pengantar, daftar isi, simbol penanda, tujuan pembelajaran, materi pelajaran, tugas atau langkah kegiatan, daftar pustaka, dan biodata penulis. Rancangan ini bertujuan untuk menciptakan bahan ajar yang sistematis dan mudah digunakan oleh peserta didik. Ketiga Tahap Develop (Pengembangan) Tahap pengembangan melibatkan proses realisasi rancangan menjadi produk bahan ajar. Produk ini divalidasi melalui serangkaian uji, termasuk validasi instrumen penelitian, validasi bahasa, validasi media, dan validasi materi oleh para ahli. Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran validator, hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar memenuhi kriteria kevalidan. Selanjutnya, dilakukan uji kepraktisan dengan menggunakan angket yang diisi oleh pendidik dan peserta didik. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa bahan ajar memenuhi kriteria praktikalitas. Keempat Tahap Implement (Implementasi) Tahap implementasi dilakukan dengan menguji coba bahan ajar pada pendidik dan peserta didik kelas IV SDN 05 Mungo, yang terdiri dari 16 siswa. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Setelah pembelajaran, angket diberikan kepada pendidik dan peserta didik untuk mengukur efektivitas bahan ajar. Hasil angket menunjukkan bahwa bahan ajar memenuhi kriteria keefektifan. Kelima Tahap Evaluation (Evaluasi) Evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan untuk

menilai kualitas produk dan proses pembelajaran. Tahap ini memastikan bahwa bahan ajar yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan memenuhi kriteria validitas serta praktikalitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis model ICARE mampu membuat pembelajaran lebih menarik, sehingga peserta didik menjadi lebih antusias. Bahan ajar ini juga terbukti meningkatkan kreativitas siswa. Berdasarkan angket praktikalitas yang diisi oleh peserta didik, diperoleh tingkat kepraktisan sebesar 91%. Hal ini membuktikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

2. Kualitas Pengembangan Bahan Ajar

Bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis model ICARE terhadap berpikir kreatif peserta didik kelas IV SDN 05 Mungo Kabupaten Lima Puluh Kota, yang dihasilkan dari pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE didapatkan bahwa bahan ajar mempunyai kualitas yang baik karena memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan.

a) Validasi Ahli

Pertama Validasi Instrumen Penelitian Tahap awal validasi dilakukan terhadap instrumen penelitian. Validator dalam penelitian ini adalah Bapak Abdul Basit, dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. Berdasarkan hasil validasi, aspek-aspek yang dinilai pada instrumen memperoleh nilai sebesar 94%, yang termasuk dalam interpretasi "sangat valid" dan memenuhi kriteria kevalidan. Kedua Validasi Bahasa, Validasi bahasa dilakukan menggunakan angket yang telah disusun dan divalidasi sebelumnya. Validator yang terlibat tetap Bapak Abdul Basit. Angket ini mencakup butir-butir

pernyataan yang menilai kesesuaian bahasa serta penggunaan tanda baca. Dari validasi ini, angket bahasa mendapatkan skor total 26 dengan persentase 93%, yang juga tergolong "sangat valid" dan memenuhi kriteria kevalidan. Saran perbaikan dari validator mencakup penghapusan majas yang dianggap sulit dipahami oleh peserta didik. **Ketiga Validasi Media**, Validasi media dilakukan dengan melibatkan Ibu Zulvia Trinova, dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. Angket validasi media memuat aspek penilaian seperti kualitas, keterlaksanaan, penampilan, dan kriteria bahan ajar. Hasil validasi menunjukkan skor 61 dengan persentase 95%, yang termasuk dalam kategori "sangat valid" dan memenuhi kriteria kevalidan. Perbaikan yang diberikan adalah pengurangan intensitas warna latar pada sampul untuk meningkatkan kenyamanan visual. Keempat Validasi Materi Validasi materi dilakukan oleh Ibu Novianti, wali kelas IV SDN 05 Mungo Kabupaten Lima Puluh Kota. Angket validasi materi menilai aspek kualitas dan kepadatan isi. Dari proses ini, diperoleh skor total 42 dengan persentase 88%, yang berada pada kategori "sangat valid". Validator memberikan masukan agar tahapan *extension* diberi warna berbeda untuk memperjelas informasi bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi terhadap bahasa, media, dan materi, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis model ICARE untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SDN 05 Mungo Kabupaten Lima Puluh Kota telah memenuhi kriteria kevalidan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Mawaddah Aprilia (2023), yang menyatakan bahwa produk bahan ajar dinyatakan sangat layak dengan total persentase kevalidan sebesar 91,83%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dapat diandalkan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

b) Kepraktisan

Penilaian kepraktisan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis model ICARE untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dilakukan melalui validasi angket praktikalitas oleh pendidik dan peserta didik. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa bahan ajar tersebut tidak hanya relevan, tetapi juga mudah digunakan dalam pembelajaran. Langkah pertama adalah validasi instrumen angket praktikalitas oleh pendidik. Validator yang terlibat adalah Ibu Novianti, wali kelas IV SDN 05 Mungo Kabupaten Lima Puluh Kota. Validasi ini mencakup aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian, dan kemanfaatan bahan ajar. Hasil validasi menunjukkan skor 26 dengan persentase 93%, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis", menunjukkan bahwa instrumen tersebut layak digunakan. Selanjutnya, pendidik memberikan penilaian praktikalitas bahan ajar berdasarkan pengalaman penggunaannya. Aspek yang dinilai meliputi pencapaian pembelajaran dan kemampuan bahan ajar dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Penilaian ini memperoleh skor 35 dengan persentase 88%, yang juga tergolong dalam kategori "sangat praktis".

Tahapan terakhir adalah penilaian praktikalitas oleh peserta didik. Penilaian ini berfokus pada aspek kegiatan pembelajaran, efektivitas waktu, kelayakan bahan ajar, ketertarikan terhadap materi, dan kontribusi bahan ajar dalam meningkatkan kreativitas. Dari total 16 siswa yang dilibatkan, hasil angket menunjukkan skor dengan persentase 91%, yang masuk dalam kategori "sangat praktis". Berdasarkan seluruh hasil validasi, disimpulkan bahwa bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis model ICARE memenuhi kriteria kepraktisan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Yusra Yani (2018), yang menyatakan bahwa bahan ajar dengan kategori "sangat layak" tidak hanya relevan secara materi, tetapi juga praktis

untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, bahan ajar ini dapat mendukung terciptanya suasana belajar yang efektif dan kreatif di kelas IV SDN 05 Mungo.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis model ICARE untuk peserta didik kelas IV SDN 05 Mungo Kabupaten Lima Puluh Kota telah berhasil dikembangkan dengan kualitas yang sangat baik. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahap utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar ini memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi, baik dari aspek instrumen (94%), bahasa (93%), media (95%), maupun materi (88%). Demikian pula, aspek kepraktisan menunjukkan skor yang sangat memuaskan, baik menurut pendidik (93% dan 88%) maupun peserta didik (91%). Hal ini membuktikan bahwa bahan ajar tersebut tidak hanya valid secara isi dan penyajian, tetapi juga praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Bahan ajar yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sekaligus mendorong kemampuan berpikir kreatif yang merupakan salah satu keterampilan penting dalam pembelajaran abad ke-21. Dengan desain yang interaktif dan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, bahan ajar ini terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk pengembangan ke depan: 1. perluasan uji coba, penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas di satu sekolah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Oleh karena itu, dianjurkan agar uji coba bahan ajar dilakukan pada lebih banyak sekolah dan dalam konteks pembelajaran yang lebih beragam, guna memperoleh data yang lebih representatif dan memperkuat validitas eksternal produk. 2. pengembangan variasi produk, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan bahan ajar sejenis dengan variasi konten, pendekatan visual, serta integrasi teknologi yang lebih inovatif. Variasi tersebut dapat membantu menarik minat belajar siswa sekaligus menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang berbeda-beda. 3. integrasi evaluasi kognitif dan afektif, pengembangan bahan ajar ke depan juga sebaiknya mencakup komponen evaluasi yang tidak hanya mengukur kemampuan kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik, agar hasil pembelajaran lebih holistik dan sejalan dengan tujuan pendidikan nasional. 4. peningkatan kompetensi guru, diperlukan pelatihan bagi pendidik dalam mengimplementasikan bahan ajar berbasis model ICARE, agar mereka mampu mengelola pembelajaran secara optimal dan menciptakan suasana kelas yang kondusif bagi pengembangan kreativitas siswa. Dengan mempertimbangkan saran-saran tersebut, diharapkan bahan ajar yang dikembangkan dapat terus disempurnakan dan diimplementasikan secara lebih luas, sehingga mampu

berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan penguatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik secara berkelanjutan.

5. REFERENSI

- Ahmad, dkk. 2023. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. RIZMEDIA PUSTAKA INDONESIA.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2017. *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Jakarta: Prenada Media.
- Aninda, A. K., Suciati, & Harlita. (2021). Analisis keterampilan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 110–118.
- Arifin, Z, “Mengembangkan Instrumen Pengukur Critical Thinking Skills Siswa pada Pembelajaran Matematika Abad 21”, *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, Vol. 1(2), 2017, h. 193.
- Binkeley Erstad, O., dkk. 2010. “Defining 21st Assesment Teaching of 21st century skills”, *Draft Paper*.
- Chomsin S. Widodo Jasmadi. 2008. *Panduan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Alex Media Komputindo.
- Irma Rachmah H, Tri Atmojo K, Laila Fitriana, “Minimum Competency Assesment (AKM): An Effort to Photograph Numeracy”, *Jurnal of Mathematics and Mathematics Education (MME)*, Vol. 11 (1), 2021, h. 15.
- Jusuf, R., Sopandi, W., Wulan, AR, & Sa'ud, US 2019. *Penguatan kompetensi guru melalui pendekatan ICARE untuk meningkatkan asesmen literasi berpikir kreatif sains*. *Jurnal Internasional Pembelajaran, Pengajaran dan Penelitian Pendidikan*, 18 (7), 70-83.
- Kusuma, A., & Dwiastuti, S. (2018). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar ditinjau dari gaya kognitif dan jenis kelamin. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(1), 77–85. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i1.10561>
- Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 42(5), 34–36. <https://doi.org/10.1002/pfi.4930420508>
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2017). *Trends and issues in instructional design and technology* (4th ed.). Pearson Education.
- Ridwan Jusuf, d.. 2019. “Strengthening Teacher Competency through ICARE Approach to Improve Literacy Assessment of Science Creative Thinking”. *International Journal of Learning, Teaching, and Educational Research*, Vol. 18, No. 7, 2019, p. 72, 72.
- Ridwan, A., & Akdon, A. 2015. *Rumus dan data dalam analisis statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Saefudin, Abdul aziz. 2012. *Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Dalam Pembelajaran Matematika Dengan*

*Pendekatan Pendidikan
Matematika Realistik Indonsia
(PMRI), Jurnal Al- Bidayah, vol
4 no. 1 Yogyakarta: Universitas
PGRI*

*Torrance, E. P. (1974). Torrance Tests
of Creative Thinking: Norms-
Technical Manual. Scholastic
Testing Service.*

*Trilling, B., & Fadel, C. (2009). 21st
century skills: Learning for life
in our times. Jossey-Bass.*