

# Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Sekolah Dasar

Oleh:

Silvi Jihan Mahfiroh,

Dr. Enik Setiyawati, M.Pd

Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2025

# Pendahuluan

- Pendidikan abad ke-21 menekankan pengembangan kemampuan berpikir peserta didik untuk menghadapi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran (A.S. Wulandari, 2019).
- Pembelajaran pada abad ini mengalami pergeseran dari yang berpusat pada guru ke yang berpusat pada peserta didik (Kunci, 2022).
- Pergeseran ini merepresentasikan pemikiran kritis, kreatif, komunikasi, dan kerja sama tim, di antara fitur-fitur penting lainnya (R.A.N. Septian, 2020).
- Akibatnya, peserta didik harus memiliki kapasitas berpikir tingkat tinggi. Salah satunya melalui peningkatan kemampuan berpikir kreatif.
- Kegiatan mental untuk merumuskan ide-ide baru dan mengintegrasikan pemikiran logis dalam mencari solusi merupakan pengertian dari berpikir kreatif (W. Wanelly, 2020).

# Pendahuluan

- Diera globalisasi yang semakin kompleks, keterampilan ini sangat penting untuk membantu peserta didik dalam mengatasi hambatan dan mencari solusi dalam kehidupan sehari-hari (S. Rizki Amelia, 2020).
- Temuan dari penelitian “Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPA terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa” oleh peneliti (Hartati, 2021) menunjukkan bahwa, temuan mereka masih relatif rendah, yaitu 61% dari standar KKM 75%.
- Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang menarik yang sesuai dengan kebutuhan individu untuk memotivasi mereka dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Bagaimana pengaruh media video interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di sekolah dasar?

# Metode

- Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif
- Desain pre-eksperimental tipe one-group pretest-posttest design
- Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Beji II sebanyak 21 peserta didik.
- Penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena jumlahnya relatif kecil.
- Instrument yang digunakan berupa tes esai sebanyak lima butir soal yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif menurut teori Wallas (preparation, incubation, illumination, dan verification).
- Teknik analisis data menggunakan Uji Validitas, Uji T-Paired menggunakan SPSS

# Hasil

- Hasil nilai rata-rata posttest peserta didik telah meningkat dibandingkan dengan nilai pretest mereka. Pada posttest, nilai rata-rata meningkat dari 47,86, pada pretest menjadi 78,81. Selain itu, nilai terendah meningkat dari 35 menjadi 65, dan nilai maksimum meningkat dari 60 menjadi 95. Hal ini menunjukkan bagaimana kemampuan peserta didik untuk berpikir kreatif telah meningkat setelah diberikan treatment dengan menggunakan video interaktif.

Tabel.2 Descriptive Statistics Kemampuan Berpikir Kreatif

Data Hasil	N	Minimum	Maximun	Rata-Rata	Standar Deviasi
Pretest	21	35	60	47,86	6,814
Posttest	21	65	95	78,81	8,501

# Hasil

- Uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pretest (Sig. = 0,424) dan posttest (Sig. = 0,224) berdistribusi normal (Sig. > 0,05), sehingga analisis dapat dilanjutkan dengan uji parametrik.

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	,955	21	0,424
Posttest	,941	21	0,224

# Hasil

- Hasil uji paired sample t-test menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest (Sig. = 0,000,  $p < 0,05$ ). Nilai mean difference sebesar -30,95238 dan standard deviation = 3,00793. Interval kepercayaan 95% antara -32,32157 hingga -29,58319 menunjukkan peningkatan skor yang signifikan setelah perlakuan, di mana rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan pretest.

Tabel.4 Paired Samples Test Kemampuan Berpikir Kreatif

Paired Differences								
				95% Confidence Interval of the Difference				
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Kemampuan Berpikir Kreatif	-30.95238	3.00793	0,65638	-32.32157	-29.58319	-47.156	20	0,000

# Hasil

- Perhitungan N-Gain menunjukkan rata-rata skor sebesar 0,6287, yang termasuk dalam kategori sedang, menandakan adanya peningkatan yang cukup efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Tabel.4 N-Gain Kemampuan Berpikir Kreatif

N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	0,42	0,88	0,6287	0,13315
Valid N (listwise)				

# Pembahasan

- Temuan penelitian menunjukkan bahwa media video interaktif memiliki kontribusi positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV. Peningkatan ini diasosiasikan dengan karakteristik media yang menyajikan informasi multimodal-visual dan audio secara terstruktur dan kontekstual, sehingga meningkatkan daya serap stimulus kognitif peserta didik. Peningkatan ini berkaitan erat dengan tahapan berpikir kreatif sebagaimana dijelaskan oleh Wallas (1926), yang terdiri dari tahap preparation, incubation, illumination, dan verification.
- Peningkatan kemampuan berpikir kreatif terutama terlihat pada indikator preparation, incubation, dan illumination dalam tes esai pasca-pembelajaran yang menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik lebih baik dalam memahami permasalahan, mengolah informasi, serta menghasilkan ide-ide baru. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam mendorong proses berpikir kreatif sejak tahap awal hingga munculnya ide. Peningkatan nilai rata-rata dari 47,86 menjadi 78,81, serta skor N-Gain 0,6278 yang termasuk kategori sedang, memperkuat bahwa media video interaktif cukup efektif.

# Temuan Penting Penelitian

- Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (T. F. Qoyyimah dan O. F. Nugroho, 2021), [22] yang menunjukkan bahwa media video interaktif meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V sekolah dasar dalam pembelajaran IPA.
- Penelitian lain yang dilakukan oleh (Yolanda, Mahardika, dan Wicaksosno, 2021) [23], juga menyimpulkan hal yang sama, yaitu penggunaan media video sparkol dapat membantu peserta didik SMP untuk belajar IPA dengan lebih kreatif. Penggunaan video interaktif yang melibatkan peserta didik secara aktif melalui pertanyaan dan visualisasi konteks nyata membuat pembelajaran menarik.

# Simpulan

- Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas IV di SDN Beji II, kemampuan peserta didik untuk berpikir kreatif mengalami peningkatan yang cukup signifikan melalui penggunaan media video interaktif. Hal ini dibuktikan dari uji paired sample t-test, dengan nilai signifikansi 0,000 dan peningkatan rata-rata skor dari 47,86 (pretest) menjadi 78,81 (posttest). Berdasarkan perhitungan N-Gain sebesar 0,6278, peningkatan tersebut tergolong dalam kategori sedang. Dengan demikian, media video interaktif dapat dianggap efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, khususnya dalam konteks pembelajaran IPA materi wujud benda dan perubahannya di kelas IV sekolah dasar.

# Referensi

- [1] A. S. Wulandari, N. Suardana, N. L. Pande, and L. Devi, “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa SMP pada Pembelajaran IPA,” 2019. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v2i1.17222>
- [2] S. Ag. , S. Sos. , M. Pd. I. Dr. Ahdar Djamaluddin and M. Pd. I. Dr. Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran*. 2019. <https://id.scribd.com/document/543290356/Belajar-Dan-Pembelajaran>
- [3] I. Wulandari and K. Kunci, “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD ( Student Teams Achievement Division) dalam Pembelajaran MI,” 2022. <http://dx.doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.1754>
- [4] R. A. N. Septian, R. Safrina, K. Khaerudin, and V. Iasha, “Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif,” *Jurnal Basicedu*, vol. 4, no. 4, pp. 1098–1103, Aug. 2020, <https://doi.org/10.23887/JISD.V7I3.58273>
- [5] W. Wanelly and A. Fauzan, “Pengaruh Pendekatan Open Ended dan Gaya Belajar Siswa terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis,” *Jurnal Basicedu*, vol. 4, no. 3, pp. 523–533, Apr. 2020, <https://doi.org/10.51574/kognitif.v5i1.2838>
- [6] Rafael Ibán Segundo Marcos, “Promoting children’s creative thinking through reading and writing in a cooperative learning classroom,” *Thinking Skills and Creativity*. <http://dx.doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100663>
- [7] S. Rizki Amelia, H. Pujiastuti, and U. Sultan Ageng Tirtayasa, “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Tugas Open-Ended,” *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, vol. 3, no. 3, 2020, <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i3.p%25p>
- [8] N. Luh, G. Widyaningsih, and I. G. N. Japa, “Penerapan Mind Mapping Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA,” 2019. [Online]. Available: [https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_ipa/article/view/2911](https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/article/view/2911)
- [9] D. Ayu *et al.*, “Pengaruh Model Pembelajaran Time Token terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA,” *JP2*, vol. 1, no. 3, 2018. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i3.19341>
- [10] E. Sadler-Smith, “Wallas’ Four-Stage Model of the Creative Process: More Than Meets the Eye?,” *Creat Res J*, vol. 27, no. 4, pp. 342–352, Oct. 2015, <http://dx.doi.org/10.1080/10400419.2015.1087277>
- [11] Hartati, Fahrudin, and Nikman Azmin, “Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Mata Pelajaran IPA Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, vol. 5, 2021, doi: <http://dx.doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2574>
- [12] T. Ridwan and I. Nasrulloh, “Analisis kemampuan berpikir kreatif dan kritis siswa sekolah dasar,” *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, vol. 8, no. 2, p. 466, Jul. 2022, <http://dx.doi.org/10.29210/020221520>

# Referensi

- [13] M. Fajar, M. Hanif, & Novi, and S. Fitriasari, “Pengaruh Multimedia Interaktif Powtoon Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SDN 02 Muara Ciujung Timur Article Info,” 2021. [Online]. Available: <https://ejournal.upi.edu/index.php/didaktika>
- [14] I. Impronah and H. H. Batubara, “Pengembangan Media Video Animasi Zepeto untuk Materi Metamorfosis Kupu-Kupu untuk SD/MI,” *EduBase : Journal of Basic Education*, vol. 2, no. 2, p. 85, Aug. 2021, doi: 10.47453/edubase.v2i2.392.
- [15] F. N. Zulfa and A. Prastowo, “Pemanfaatan Video Interaktif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah,” *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, vol. 5, no. 5, pp. 1833–1841, Oct. 2023, doi: 10.31004/edukatif.v5i5.5589.
- [16] Fashi Hatul Lisaniyah and Ummidlatu Salamah, “Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital 4.0 (Kahoot dan Scorative) Pada Sekolah Dasar,” *Premiere*, vol. 2, 2020. <https://doi.org/10.51675/jp.v2i2.107>
- [17] K. Gresela Nakul, C. Krisnandari Ekowati, and I. K. S. Blegur, “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan pendekatan open ended untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik berbantuan video interaktif pada materi fungsi trigonometri Kelas XI SMA Negeri 1 Langke Rembong,” *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, vol. 4, p. 157, 2024, [Online]. Available: <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/index>
- [18] S. Stit, P. Nusantara, and L. Ntb, “Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran,” 2019. [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- [19] L. Jurnal, R. Kurnia Wardani, and H. Syofyan, “Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, vol. 2, no. 4, pp. 371–381, 2018. <http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>
- [20] L. D. Kusumawati, Nf. Sugito, and A. Mustadi, “Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Ssiswa Belajar Matematika,” *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 9, no. 1, p. 31, Jul. 2021, <http://dx.doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>
- [21] Prof. Dr. Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D,” Bandung, 2019. <https://sabajayapress.co.id/>
- [22] T. F. Qoyyimah and O. F. Nugroho, “Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Berbasis Pictorial Riddle Dalam Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPA di SDN Gudang,” *Jurnal Perseda : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 4, no. 3, pp. 141–147, Dec. 2021, <http://dx.doi.org/10.29210/022034jpci0005>
- [23] S. B. Yolanda, I. K. Mahardika, and I. Wicaksono, “Penggunaan Media Video Sparkol Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA di SMP,” *Jurnal Pendidikan Fisika*, vol. 9, no. 2, p. 189, Sep. 2021, <http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v9i2.3780>

