



Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

CEK PLAGIASI SILVI

Author(s) Coordinator

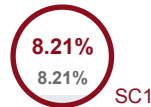
perpustakaan umsidadhanin

Organizational unit

Perpustakaan

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.








25
The phrase length for the SC 2

2535
Length in words

19165
Length in characters

Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		1
Spreads		0
Micro spaces		0
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		17

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	http://repositori.uin-alauddin.ac.id/27642/1/MUFLIHUL%20WAHID%20KHAER-20600119034.pdf	23 0.91 %
2	https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/download/23714/23370	21 0.83 %
3	EFFECTIVENESS OF CREATIVE MATHEMATICAL THINKING ABILITY THROUGH THE THINK PAIR SHARE MODEL IN CLASS IV PRIMARY SCHOOL Diana Ermawati, Hilyana F. Shoufika,Zain Mutiara Triana;	13 0.51 %
4	http://repository.upi.edu/119371/1/S_PGSD_2000160_Title.pdf	13 0.51 %

5	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MULTIKULTURALISME PADA MAPEL PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SD Farohah Naila Alfi, Feri Tirtoni;	12 0.47 %
6	Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Mata Pelajaran IPA Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa Hartati Hartati, Azmin Nikman, Fahrudin Fahrudin;	12 0.47 %
7	EFEKTIVITAS PENANAMAN NILAI KARAKTER DEMOKRATIS DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA Hasan Moh Ferdi, Diana Monita, Nur Hidayat;	11 0.43 %
8	https://repository.uinsaizu.ac.id/27195/1/Suci%20Nurfadila_Pengaruh%20Problem%20Based%20Learning%20Bantuan%20Media%20Geogebra%20Terhadap%20Kemampuan%20Berpikir%20Kreatif%20Matis%20Siswa%20Kelas%20VIII%20MTs%20Ma%E2%80%99arif%20Nu%201%20Purwojati%20Kabupaten%20Banyumas.pdf	10 0.39 %
9	EFFECTIVENESS OF CREATIVE MATHEMATICAL THINKING ABILITY THROUGH THE THINK PAIR SHARE MODEL IN CLASS IV PRIMARY SCHOOL Diana Ermawati, Hilyana F. Shoufika,Zain Mutiara Triana;	10 0.39 %
10	http://repository.maranatha.edu/1457/27/0210044_Cover.pdf	9 0.36 %

from RefBooks database (2.92 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

Source: Paperity

1	EFFECTIVENESS OF CREATIVE MATHEMATICAL THINKING ABILITY THROUGH THE THINK PAIR SHARE MODEL IN CLASS IV PRIMARY SCHOOL Diana Ermawati, Hilyana F. Shoufika,Zain Mutiara Triana;	23 (2) 0.91 %
2	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MULTIKULTURALISME PADA MAPEL PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SD Farohah Naila Alfi, Feri Tirtoni;	21 (2) 0.83 %
3	Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Mata Pelajaran IPA Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa Hartati Hartati, Azmin Nikman, Fahrudin Fahrudin;	12 (1) 0.47 %
4	EFEKTIVITAS PENANAMAN NILAI KARAKTER DEMOKRATIS DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA Hasan Moh Ferdi, Diana Monita, Nur Hidayat;	11 (1) 0.43 %
5	Efektivitas Senam Hipertensi dan Pembagian Leaflet terhadap Perubahan Tekanan Darah dan Pengetahuan Masyarakat di Kelurahan Labakkang, Kecamatan Labakkang, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan, Tahun 2023 Adhika Fadhilah Nur, Pasombo Alya Puspita Domi, Maharani Dinda Nur,Misbach Maulya Disti, Syamsuar Manyullei, Faizal Salsabila Aulia, Fatta Ahmad Abdillah;	7 (1) 0.28 %

from the home database (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Database Exchange Program (0.39 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	PROPOSAL SKRIPSI UJI TURNITIN MARIA BERNADINA DUPA 4/12/2025 Poltekkes Kemenkes Kupang (Poltekkes Kemenkes Kupang)	10 (2) 0.39 %

NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/download/23714/23370	27 (2) 1.07 %
2	http://repositori.uin-alauddin.ac.id/27642/1/MUFLIHUL%20WAHID%20KHAER-20600119034.pdf	23 (1) 0.91 %
3	https://123dok.com/id/article/teknik-analisis-data-metode-penelitian.10185005	20 (3) 0.79 %
4	http://repository.upi.edu/119371/1/S_PGSD_2000160_Title.pdf	13 (1) 0.51 %
5	http://digilib.unila.ac.id/70652/3/SKRIPSI%20FULL%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf	11 (2) 0.43 %
6	https://repository.uinsaiu.ac.id/27195/1/Suci%20Nurfadila_Pengaruh%20Problem%20Based%20Learning%20Berbantuan%20Media%20Geogebra%20Terhadap%20Kemampuan%20Berpikir%20Kreatif%20Matis%20Siswa%20Kelas%20VIII%20MTs%20Ma%E2%80%99arif%20Nu%201%20Purwojati%20Kabupaten%20Banyumas.pdf	10 (1) 0.39 %
7	http://repository.maranatha.edu/1457/27/0210044_Cover.pdf	9 (1) 0.36 %
8	https://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPM/article/download/4705/3305/	6 (1) 0.24 %
9	https://library.poltekkesdepkes-sby.ac.id/public/Gizi/2023-1.FULL%20PERSAGI-TIN.pdf	5 (1) 0.20 %

List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	----------	---------------------------------------

The Effect of Using Interactive Video Media on Creative Thinking Ability of Elementary School Learners
[Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Sekolah Dasar]

Silvi Jihan Mahfiroh [1](#), [Enik Setiyawati* 2](#)

[1](#) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

[2](#) Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia *Email Penulis Korespondensi:

enik1@umsida.ac.id

Abstract. In 21st-century education, developing students' creative thinking skills is essential for overcoming learning barriers and fostering innovation. This study aimed to examine [the impact of interactive video media on the creative thinking abilities of elementary school students](#). A quantitative pre-experimental method [with a one-group pretest-posttest design](#) was employed. The participants were 21 fourth-grade students from SDN Beji II. A creative thinking ability test was administered before and after the intervention using material on the forms of objects and their changes. Data analysis included descriptive statistics, a normality test, and a paired sample t-test, which yielded a significant result ($p = 0.000 < \text{and} < 0.05$). The average N-Gain score was 0.6287, categorized as medium. The findings indicate that the use of interactive video media significantly enhances the creative thinking skills of elementary students..

Keywords - 21st Century Education; Creative thinking skills; Interactive Video Media

Abstrak. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan penting abad ke-21 yang perlu dikembangkan untuk membantu peserta didik mengatasi hambatan belajar dan mendorong inovasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimen kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest. Subjek penelitian terdiri dari 21 peserta didik kelas IV di SDN Beji II. Tes kemampuan berpikir kreatif diberikan sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan materi wujud benda dan perubahannya. Analisis data mencakup statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji-t sample berpasangan, yang menunjukkan hasil signifikan ($p = 0.000 < \text{and} < 0.05$). Skor rata-rata N-Gain sebesar 0.6287 termasuk dalam kategori sedang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci - Pendidikan abad 21; Kemampuan berpikir kreatif; Media Video Interaktif

Page | 1

6 | Page

Page | 5

I. Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menekankan pengembangan kemampuan berpikir peserta didik untuk menghadapi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran. Untuk membantu peserta didik mencapai perkembangan perilaku dan kedewasaan diri secara holistik, pendidik dan peserta didik berinteraksi selama berlangsungnya proses belajar dalam lingkungan pendidikan. Pembelajaran pada abad ini mengalami pergeseran dari yang berpusat pada guru ke yang berpusat pada peserta didik. Pergeseran ini merepresentasikan pemikiran kritis, kreatif, komunikasi, dan kerja sama tim, di

antara fitur-fitur penting lainnya . 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 . Proses ini melibatkan asosiasi dan kombinasi elemen-elemen, serta menghubungkan informasi yang telah diperoleh melalui mengingat dan menganalisis untuk memecahkan suatu masalah . Kemampuan berpikir kreatif juga meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dan mendorong mereka untuk menemukan ide-ide inovatif. Di era globalisasi yang semakin kompleks, keterampilan ini sangat penting untuk membantu peserta didik dalam mengatasi hambatan dan mencari solusi dalam kehidupan sehari-hari .

Kemampuan berpikir kreatif dapat ditanamkan melalui berbagai mata pelajaran, salah satunya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Karena pembelajaran ini menuntut pemahaman yang mendalam serta penerapan konsep-konsep ilmiah dalam berbagai situasi . Selain itu, pembelajaran IPA juga berpotensi mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, yang menjadi bagian dari kompetensi abad 21 . Beberapa indikator kemampuan berpikir kreatif meliputi (persiapan/preparation) mengumpulkan informasi, (inkubasi/incubation), (iluminasi/illumination) mendapatkan ide atau gagasan yang muncul, (verifikasi/verification) menguji dan mengevaluasi ide Indikator tersebut adalah salah satu teori yang diusulkan oleh Wallas untuk mengukur kapasitas peserta didik dalam berpikir kreatif.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa, kemampuan peserta didik untuk mengartikulasikan pemikiran pada setiap ukuran kemampuan mereka untuk berpikir kreatif bervariasi. Temuan dari penelitian "Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPA **terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa**" oleh peneliti ([Hartati](#), [Fahrudin](#), dan [Nikman Azmin](#), 2021) menunjukkan bahwa, temuan mereka masih relatif rendah, yaitu 61% dari standar KKM 75%. Selain itu, sebuah penelitian oleh (Ridwan dan Nasrullah, 2022) menunjukkan bahwa 60 peserta didik dari kelas IV, V, dan VI SDIT Ibnu Chaldun Cirebon telah mencapai penanda kapasitas berpikir lancar. Kurang dari 50% peserta didik telah mencapai indikasi kemampuan berpikir luwes dan orisinal, yang mana persentase ini masih tergolong rendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa tingkat kreatif peserta didik bervariasi. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang menarik yang sesuai dengan kebutuhan individu untuk memotivasi mereka dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media interaktif, yang mampu merangsang proses berpikir kreatif melalui dukungan visual dan audio . Karena saat ini hidup di era digital, peserta didik sudah terbiasa menggunakan gadget seperti laptop, tablet, dan telepon genggam dalam kesehariannya. Oleh karena itu, media video interaktif merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan oleh para pendidik untuk memanfaatkan gadget digital sebagai sarana pembelajaran yang kreatif. Video interaktif merupakan media yang mengkombinasikan teks, gambar, video, dan grafik secara mendukung dengan menyesuaikan kebutuhan pengguna untuk menampilkan proyek multimedia yang menarik serta mudah dikontrol . Narasi bahasa Indonesia yang jelas dan mudah dimengerti adalah fitur lain dari video interaktif, untuk memfasilitasi pemahaman dan eksplorasi peserta didik yang efektif terhadap materi pelajaran. PowerPoint atau perangkat lunak lain digunakan untuk membuat video interaktif, yang memungkinkan guru untuk menambahkan pertanyaan latihan, video, atau konten topik yang menarik dan mudah dipahami .

Pemanfaat video interaktif sebagai media pembelajaran digital menawarkan keunggulan dalam mentransformasikan model pembelajaran konvensional yang monoton menjadi pengalaman belajar yang lebih dinamis dan fleksibel, tidak bergantung pada waktu dan lokasi . Imajinasi peserta didik dapat dirangsang dan ide-ide mereka dapat diekspresikan melalui keterlibatan ketika video interaktif digunakan . Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme, yang menyoroti bagaimana peserta didik belajar dengan melakukan dan berinteraksi bersama lingkungan mereka . Selain memahami materi, peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran ketika disajikan dengan alat bantu visual yang menarik.

Penelitian yang dilakukan oleh (Wardani dan Sofyan, 2018) menunjukkan bagaimana video interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu mengajarkan materi IPA, terutama dalam hal peredaran darah manusia. Temuan penelitian ini menunjukkan tingkat keberhasilan 87,7% dengan prediktor yang sangat kuat, yang menunjukkan kegunaan video interaktif dalam proses pendidikan. Namun, media pembelajaran interaktif memiliki kelebihan dan kekurangan. Kemampuannya untuk membuat informasi lebih mudah diserap oleh peserta didik dengan menampilkan gambar, video, atau animasi yang menarik adalah salah satu kelebihannya. Sebagaimana diungkapkan oleh Kusmawati, . , penggunaan media interaktif dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media video interaktif **terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran IPA.**

II. Metode

Penelitian **ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe one-group pretest-posttest design, yang** bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Untuk menilai perubahan tersebut, satu kelompok akan diuji sebelum dan sesudah intervensi dalam desain **one-group pretest-posttest** . Adapun rancangan **design one group pretest - posttest** :

Gambar 1. Design **rancangan one group pretest - posttest**

O1 X O2

([Sumber: Sugiyono, 2019](#)).

Keterangan : O1 : Nilai Pretest O2 : Nilai Posttest X : Perlakuan dengan menggunakan media video interaktif

Tahap pertama (O1) adalah pelaksanaan pretest yang terdiri dari lima soal esai, dirancang sesuai indikator berpikir kreatif pada materi "wujud benda dan perubahannya". Selanjutnya, pada tahap perlakuan (X), peserta didik mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan video interaktif sesuai modul ajar yang telah disusun. Setelah perlakuan selesai, dilakukan tahap posttest (O2), dengan soal esai serupa untuk mengukur perkembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

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). Instrument divalidasi oleh ahli materi dan diuji coba terlebih dahulu untuk mengetahui reliabilitasnya sebelum digunakan dalam penelitian utama.

Tabel.1 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Indikator Sub Indikator Soal / Pertanyaan

Persiapan (Preparation) Mengumpulkan Informasi Perhatikan gambar berikut! (es batu diatas meja) Apa yang terjadi jika es batu dibiarkan diatas meja selama beberapa jam? Tuliskan apa yang kamu lihat saat es batu tersebut berubah?

Inkubasi (Incubation) Merenungkan masalah tanpa berpikir secara langsung Jika kamu berada didaerah bersuhu dingin, dan es batu yang kamu

pegang sulit mencair. Coba bayangkan, apakah ada cara lain untuk mencairkannya selain menggunakan panas? Berikan minimal 2 cara!
 Iluminasi (Illumination) Mendapatkan ide atau gagasan yang muncul Coba bayangkan kamu berada dirumah dengan keadaan mati lampu. Kamu hanya mempunyai satu lilin dan ingin lilin tersebut tetap menyala lebih lama bagaimana cara yang bisa kamu lakukan? Berikan minimal 2 cara agar dapat lilinnya bertahan lebih lama!lebih lama? Berikan minimal 2 solusi!

Dimusim hujan banyak pakaian yang sulit kering karena jarang muncul matahari. Salah satu cara mengeringkan pakaian dengan mengubah air dalam pakaian menjadi uap. Bagaimana caramu agar pakaian bisa lebih cepat kering meskipun tidak ada panas matahari? Jelaskan!

Verifikasi (Verification) Menguji dan mengevaluasi ide Boni melihat ibunya sedang membuat ice cream yang awalnya cair dan berubah menjadi padat setelah dibekukan dalam freezer. Beberapa orang percaya bahwa es krim juga bisa menjadi padat tanpa dibekukan dalam freezer. Apakah pernyataan tersebut benar? Coba jelaskan!

(Sumber: modifikasi Sadler-Smith, 2015)

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Uji normalitas dilakukan terlebih dahulu untuk memastikan data memenuhi syarat analisis parametrik. Kemudian, digunakan uji paired sample t-test dengan bantuan software SPSS untuk membandingkan skor pretest dan posttest. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

(Sumber: Sugiyono, 2019)

Keterangan : t : Nilai t hitung

\bar{D} : Rata Rata pengukuran sampel 1 dan 2 SD : Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2 N : Jumlah sampel

III. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Berdasarkan indikator-indikator (preparation, incubation, illumination, dan verification), bagian ini membahas pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Peserta didik diminta menyelesaikan soal pretest-posttest untuk mengukur perkembangan tersebut. Selanjutnya, dilakukan analisis data yang mencakup uji normalitas, uji-t, dan perhitungan N-Gain untuk mengetahui efektivitas peningkatan.

Berikut tabel nilai pretest dan posttest untuk kemampuan berpikir kreatif :

Tabel.2 Descriptive Statistics Kemampuan Berpikir Kreatif

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

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.3 Test of Normality Kemampuan Berpikir Kreatif

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

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.

Selain itu, uji-t sampel digunakan untuk menentukan apakah media video interaktif secara signifikan mempengaruhi kemampuan peserta didik untuk berpikir kreatif atau tidak. Untuk itu analisis menggunakan uji t-test sampel. Adapun hasilnya disajikan sebagai berikut:

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 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 N-Gain Kemampuan Berpikir Kreatif

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

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.

2. 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.

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (T. F. Qoyyimah dan O. F. Nugroho, 2021), 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 Wicaksono, 2021), 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. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga secara aktif merangsang kemampuan berpikir kreatif secara aktif. Dengan fokus pada peserta didik kelas IV sekolah dasar, penelitian ini memperluas cakupan penelitian sebelumnya yang dominan dilakukan pada jenjang SMP. Hal ini menegaskan bahwa media video interaktif efektif diterapkan sejak tahap Pendidikan dasar untuk membentuk fondasi kemampuan berpikir kreatif sejak dini.

VII. Kesimpulan

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 di kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, disarankan agar guru memanfaatkan media serupa dalam proses pembelajaran, terutama pada materi yang membutuhkan penanaman konsep dan stimulus daya pikir. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk dilakukan pada jenjang kelas dan mata Pelajaran yang berbeda agar hasilnya dapat digeneralisasikan secara lebih luas.

Ucapan Terima Kasih

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan Rahmat dan karuniannya, penulis dapat menyelesaikan artikel ini. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada orang tua tercinta dan keluarga yang selalu menjadi sumber semangat, doa, dukungan, moral maupun material dalam perjalanan penulis. Dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan arahan, serta masukan yang sangat berarti dalam penyusunan artikel ini. Guru dan peserta didik SDN Beji II khususnya kelas IV yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian. Serta teman-teman seperjuangan khususnya Cubeat Genk yang selalu memberikan semangat, saling membantu, dan menjadi tempat berbagi selama perkuliahan.

Referensi