

Pengaruh Media *Fun Thinkers Book* terhadap Peningkatan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa pada Materi IPA Kelas V

Tri Mulya^{1),*}, Laminah¹⁾, Zubaidah Amir MZ¹⁾

¹⁾Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

*Coresponding Author: 22311013611@students.uin-suska.ac.id

ABSTRAK

Riset ini membuktikan banyak siswa kurang memahami materi pembelajaran mengakibatkan hasil belajar rendah, riset ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *fun thinkers book* terhadap berfikir kreatif siswa kelas V SDIT BPMAA Pekanbaru. Riset ini yaitu penelitian *kuantitatif eksperimen*. Metode yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dengan konsep *nonequivalent control grup design*. Sampel penelitian berjumlah 48 siswa, dengan pengambilan sampel menggunakan *nonprobablility sampling*, teknik pengumpulan data adalah observasi, dan uji. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa hasil (*pretest*) merupakan 56,1 pada kualifikasi kurang, sebaliknya angka pada umumnya kategori pengawasan merupakan 48,4 terletak pada kualifikasi kurang. Pada informasi keahlian akhir (*postest*) angka pada umumnya kelas eksperimen adalah 74,8 berada pada kualifikasi sangat bagus, sedangkan angka (*postest*) kategori pengawasan merupakan 69,5 pada kualifikasi amat bagus. Hasil pengetesan uji-t diketahui angka angka *thitung* 3,219 $\geq t$ *tabel* 1,677 taraf signifikan 5%. Hingga *Ha* diperoleh serta *Ho* ditolak, dapat pula diamati pada nilai *sig* (2-tailed) $0,020 \leq 0,05$ hingga *Ho* ditolak serta *Ha* diperoleh. Hasil ini membuktikan jika terdapat akibat media *Fun Thinkers Book* terhadap berfikir inovatif siswa materi IPA dalam riset ini dikategorikan dapat diandalkan. Riset disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *Fun Thinkers Book* terhadap keterampilan berfikir kreatif siswa muatan IPA kelas V SDIT BPMAA Pekanbaru.

Kata Kunci: Media *Fun Thinkers Book*; Keterampilan Berfikir Kreatif.

Received: 29 Sep 2024; Revised: 23 Okt 2024; Accepted: 24 Okt 2024; Available Online: 27 Okt 2024

This is an open access article under the CC - BY license.



PENDAHULUAN

Evaluasi tidak dapat terbebas dari pembelajaran, sebab dengan terdapatnya penilaian pengajar mengetahui bagaimana capaian pengajaran. Evaluasi hasil belajar oleh siswa guna memperhitungkan hasil kompetensi siswa pada seluruh mata pelajaran (Amalia, 2014). Evaluasi merupakan kewajiban serta tanggung jawab dari pengajar dalam pengajaran yang berperan memperhitungkan sepanjang mana siswa bisa menggapai tujuan dari pengajaran. Evaluasi wajib melewati tahap pengumpulan data yang bermaksud untuk menentukan keputusan dan ketetapan mengenai kebijaksanaan pembelajaran, kualitas program pembelajaran, kualitas kurikulum, kualitas pengajaran serta sepanjang mana wawasan yang diperoleh oleh siswa (Munawati, 2017; Mustika et al., 2021; Yefianita., 2023). Aktivitas evaluasi yang dicoba oleh guru bisa dimaknai bagian dari sistem pengajaran yang direncanakan serta dilaksanakan di kelas. Cara evaluasi tidak dapat terbebas dari Intrument.

Sebab instrumen penilaian yang bagus hendak melukiskan bagaimana keberhasilan dari cara pengajaran. Instrumen evaluasi ialah bagian integral dari sesuatu cara evaluasi dalam pengajaran, apa yang akan diukur terpaut dengan ketersediaan perlengkapan ukur yang dibesarkan, apa yang diukur dalam penataran pula memastikan mutu pengajaran (Khaerunnisa & Pamungkas, 2018). Evaluasi ranah kognitif bisa dicoba dengan sebagian metode antara lain uji tercatat, uji perkataan serta pengutusan. Uji tercatat ialah salah satu tipe instrumen yang bisa dipakai oleh guru mengukur keahlian kognitif siswa dalam menguasai pelajaran yang diinstruksikan. Bisa dibilang kalau dengan terdapatnya instrumen yang bagus serta cara evaluasi yang bagus pengajar hendak ketahui bagaimana mutu dari pengajaran (Putri et al., 2022).

Tetapi pada kenyataannya, sebelum guru mempraktikkan asesmen dengan cara global. Guru masih memakai asesmen dengan cara tercatat buat memperhitungkan hasil belajar siswa. Sementara itu asesmen dengan cara tercatat hanya melingkupi pandangan kognitif saja, belum melingkupi pandangan afektif serta psikomotor (Setyowati et al., 2017). Faktanya keahlian guru dalam membuat instrumen evaluasi belum penuhi patokan evaluasi uji yang bagus permasalahan yang lain merupakan instrument yang terbuat tidak bisa memperhitungkan aspek-aspek yang seharusnya ditaksir (Juniarta & Winarno, 2016). Perihal ini senada dengan hasil observai yang dicoba di SD Kristen Widya Artikel ditemui kasus kurang diperhatikannya keahlian berasumsi inovatif dalam merancang instrumen penataran yang hendak dipakai, alhasil tidak terbongkar keahlian berasumsi kritis yang dipunyai siswa. Tipe uji yang dipakai oleh guru mengarah membagikan balasan pendek serta tidak memancing anak didik dalam membagikan balasan yang mempertajam keahlian berasumsi inovatif anak didik. Bagian pertanyaan yang dipakai dalam uji tidak sempat di percobaan tingkatan keabsahan, jadi butir pertanyaan pantas ataupun tidak pantas belum diketahui (Junanto & Sartika, 2023; Piaw, 2014; Willemsen et al., 2023). Bila perihal ini terus di gunakan ini hendak amat berdampak kepada keahlian berasumsi inovatif siswa dimana berasumsi inovatif merupakan salah satu determinan dari kesuksesan anak didik dalam proses belajar.

Berfikir kreatif yaitu bagian berarti yang wajib dipunyai oleh tiap siswa, sebab bersamaan dengan kemajuan teknologi serta ekonomi yang sedemikian cepat, tiap individu dituntut agar berfikir kreatif, tidak cuma menyambut suatu data sedemikian itu saja, tetapi wajib dapat memilah-milih data yang diterimanya dan mencari karena dampak serta buktinya dengan cara masuk akal serta logis (Elen, 2020; Segundo-Marcos et al., 2023; Triastuti, 2021; Yolanda, 2019). Untuk meningkatkan keahlian berasumsi inovatif siswa, bukan cuma dengan menggunakan bentuk pembelajaran saja ataupun hanya alat pembelajaran namun instrument evaluasi yang dibuat pun wajib memicu anak didik berfikir kreatif (Nufus et al., 2024; Widia et al., 2020; Wilkie, 2024). Keahlian berasumsi anak didik bisa dilakukan lewat program penataran paling utama yang berkaitan dengan cara kognitif penalaran lewat cara bimbingan menanggapi pertanyaan yang mengarah pada keahlian berasumsi tingkatan tinggi (Andriani, 2019; Mou, 2024; Suherman & Vidákovich, 2024). Perihal ini sesuai dengan riset yang dicoba lebih dahulu.

Media *Fun Thinker Book* merupakan media pembelajaran yang bertujuan mengembangkan keterampilan kognitif anak melalui aktivitas interaktif dan kreatif. Media ini mencangkup berbagai macam permainan, teka-teki, dan latihan yang mendorong siswa untuk berpikir logis, kreatif, dan kritis. Selain itu, media ini mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan cara yang menyenangkan, sehingga mereka dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah serta berpikir di luar kebiasaan (Octaviani et al., 2024). Penggunaan *fun thinker book* dalam pembelajaran dapat memberikan stimulus bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. Keterampilan berpikir kreatif bukan saja mencakup kemampuan menemukan solusi baru, tetapi juga kemampuan menyusun pertanyaan yang mendalam, mengemukakan ide-ide inovatif, dan melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang (Habib et al., 2023). Hal ini sangat sesuai dengan dunia pendidikan saat ini, dimana siswa tidak hanya menyerap pengetahuan, tetapi juga menciptakan sesuatu yang baru dari yang telah mereka pelajari (Fauziah & Ninawati, 2023).

Penggunaan media *fun thinker book* dapat memperluas kemampuan berpikir kritis peserta didik, karena media ini memfasilitasi mereka dalam melatih pola berpikir dengan banyak kemungkinan dan berpikir dengan satu solusi yang tepat. Instrumen evaluasi yang baik perlu memperhatikan keterampilan berpikir kreatif siswa guna mengetahui sejauh mana mereka dapat mengembangkan ide-ide baru dan inovatif dalam pembelajaran. Evaluasi ini tidak hanya mengukur ranah kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotor, agar penilaian hasil belajar peserta didik menjadi lebih komprehensif, sebagaimana dinyatakan dalam penelitian sebelumnya, evaluasi menjadi salah satu kunci untuk melihat apakah media pembelajaran yang digunakan efektif dalam mencapai tujuan pendidikan, termasuk dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Mantika et al., 2022).

Tujuan riset ini mendefinisikan kelayakan instrumen evaluasi kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V muatan IPAS. Dengan instrument yang andal diharapkan kemampuan anak didik dalam membongkar permasalahan serta sanggup mengebangkan kemampuan berpikir kreatif. sehingga cara pengajaran lebih berarti serta dengan cara langsung berdampak kepada mutu pembelajaran yang diperoleh.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian *kuantitatif*, penelitian ini menggunakan jenis *quasi eksperimen* dengan desain *nonequivalent control grup design*. Menurut Sugiono, (2018) pendekatan eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen (perlakuan tertentu) terhadap variabel dependen (hasil yang diukur) dalam kondisi yang terkontrol secara ketat. Bentuk *quasi eksperimen* ini digunakan untuk mengatasi kesulitan menentukan kelompok kontrol pada penelitian sedangkan *nonequivalent control grup design* baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak (random). Desain ini memungkinkan peneliti untuk tetap membandingkan dua kelompok, meskipun tidak ada jaminan bahwa kedua kelompok memiliki karakteristik yang sepenuhnya setara sejak awal penelitian. Menurut Bruno, (2019) mengatakan bahwa variabel dapat dibedakan menjadi dua macam variabel, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Adapun, variabel bebasnya adalah media *fun thinkers book* (X) sedangkan Keterampilan berfikir kreatif (Y) sebagai variabel terikat.

Populasi adalah keseluruhan subjek yang menjadi fokus penelitian, yaitu semua individu atau objek yang memiliki karakteristik tertentu yang akan diteliti Arikunto, (2002), populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDIT BPMAA yang terdiri dari 2 kelas yang berjumlah 48 siswa. Menurut Ridwan, (2014) mengatakan bahwa sampel bagian dari populasi, maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini seluruh siswa kelas V yang berjumlah 48 siswa. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan instrument tes. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan tes, instrumen tes dijadikan sebagai alat pengumpulan data, maka perlu dilakukan uji coba terlebih dahulu. Hal ini bertujuan untuk mengertahui apakah instrumen tersebut layak atau tidak untuk diterapkan.

Teknik analisis data menurut Yam & Taufik, (2021) dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data pada penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu statistik deskriptif, dan statistik inferensial. Uji t dapat digunakan menguji secara parsial secara masing-masing pada variabel. Jika *probabilitas* nilai t atau signifikan 0,05 maka dapat diakatakan pengaruh pada variabel bebas terhadap variabel terikat atau parsial. Namun, nilai-nilai t atau signifikan 0,05 maka dapat dikatakan bahwa tidak dapat pengaruh signifikan antara masing-masing variabel bebas terdapat variabel yang terikat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis *quasi eksperimen*. Penelitian dilakukan pada bulan Juni 2024 di kelas V SDIT BPMAA Pekanbaru. Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control tim design*, di mana terdapat dua kelas berbeda yang dijadikan subjek penelitian, yaitu kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB sebagai kelompok kontrol. Pada tahap awal, dilakukan *pretest* pada siswa kelas VA untuk mengukur kemampuan awal mereka. Setelah itu, kelas VB sebagai kelompok kontrol menerima pembelajaran secara konvesional tanpa menggunakan media *fun thinkers book*, sedangkan kelas VA sebagai kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media *fun thinkers book*.

Sebelum pengumpulan data, peneliti melakukan uji instrument tes, termasuk validasi ahli dan uji lapangan. Dari hasil uji instrumen tersebut, diuji validitas dan realibilitasnya. Dari 15 soal yang diuji, seluruhnya dinyatakan valid, Hasil perhitungan realibilitas instrument juga menunjukkan tingkat reliabilitas yang tinggi.

Uji Validitas Instrumen

Dalam proses validasi instrumen yang dibuat, peneliti melakukan pengujian untuk memastikan instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengumpulkan data. Setelah itu, peneliti menguji keabsahan butir soal di SDIT BPMAA Pekanbaru dengan melibatkan 22 peserta didik, menggunakan aplikasi SPSS versi 27. Dari hasil pembelajaran, item dinyatakan valid jika angka *rhitung* \geq *rtabel*, begitu pula kebalikannya. Jika, item tidak valid *rhitung* \leq *rtabel*. Dalam penelitian ini menggunakan 0,05 dengan taraf signifikansi 5%. Hasil analisis yang diperoleh sebesar 15 buah item valid dari 15 biji pertanyaan dengan selanjutnya.

Analisis Validitas Instrument

Tabel 1. Validitas instrument menggunakan item correlation dengan corrected item- total correlation

Konstruk	Nomor Soal	Item-Total Statistics	
		Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Berpikir lancar (<i>Fluent thinking</i>)	1	0,518	0,918
	2	0,633	0,915
	3	0,620	0,915
Berpikir luwes (<i>Flexible thinking</i>)	4	0,524	0,919
	5	0,350	0,925
	6	0,634	0,915
Berpikir Orisinil (<i>Original thinking</i>)	7	0,674	0,914
	8	0,810	0,909
	9	0,639	0,915
	10	0,685	0,913
Keterampilan mengelaborasi (<i>Elaboration ability</i>)	11	0,636	0,915
	12	0,638	0,915
Evaluatif (<i>evaluation</i>)	13	0,862	0,907
	14	0,770	0,910
	15	0,582	0,917

Pada riset ini jenjang pengembangan instrument yang telah disusun setelah itu di percobaan keabsahan instrumen oleh para pakar menggunakan angket keabsahan serta percobaan realibilitas oleh 22 responden. Percobaan realibilitas memakai 15 biji pertanyaan yang telah dibesarkan pada instrument berfikir inovatif pada penataran IPA kategori V Sekolah Dasar dengan materi penanggulangan limbah. Setelah itu dicobakan guna mengtahui keabsahan serta realibilitasnya. Pada percobaan memakai n=22, setelah itu diuji cobaa r tebel= 0,05, sebab skoringnya dichotomy (1 buat balasan betul serta 4 buat balasan yang salah), bila $r_{hitung} < r_{tabel}$, hingga soal dibuang sebab tidak valid. Tabel. 1 membuktikan semua konstruk instrument berasumsi berfikir inovatif yang dihidangkan pada panel pakar buat membenarkan pengesahan.

Tabel 2. Konstruk instrumen berfikir kreatif

Indikator Berfikir Kreatif	Nomor Soal	Indikator Butir Soal
Berpikir lancar (<i>Fluent thinking</i>)	1	Mampu menganalisis permasalahan lingkungan yang ada di sekolah, menjelaskan penyebab perubahan lingkungan yang terjadi di sekolah, mengidentifikasi limbah berdasarkan jenisnya dan memberikan jawaban lebih dari satu untuk cara pengolahannya.
	2	
	3	
Berpikir luwes (<i>Flexible thinking</i>)	4	Mampu menganalisis hasil observasi lingkungan, mampu memprediksi jika limbah tidak dikelola dengan baik.
	5	
	6	
Berpikir Orisinil (<i>Original thinking</i>)	7	
	8	Mampu melahirkan ide/gagasan baru yang belum terpikirkan oleh orang lain dalam pengolahan limbah.
	9	
Keterampilan mengelaborasi (<i>Elaboration ability</i>)	10	
	11	Mampu menganalisa permasalahan yang berkaitan dengan pengolahan limbah.
Evaluatif (<i>evaluation</i>)	12	
	13	
	14	Mampu mengembangkan gagasan/ide dalam pengolahan limbah dengan membuat sebuah rancangan proyek.
	15	

Uji Reliabilitas Instrumen

Untuk mengertahui *reliabilitas* instrumen yang digunakan, maka dilakukan uji *reliabilitas*. Uji *reliabilitas* menggunakan dengan menggunakan program SPSS versi 27.

Tabel 3. Analisis realibilitas keseluruhan instrumen

No	Kontruksi	Alfa Cronbach
1	Berpikir lancar (<i>Fluent thinking</i>)	0,858
2	Berpikir luwes (<i>Flexible thinking</i>)	0,678
3	Berpikir Orisinil (<i>Original thinking</i>)	0,802
4	Keterampilan mengelaborasi (<i>Elaboration ability</i>)	0,629
5	Evaluatif (<i>evaluation</i>)	0,824

Analisis Keandalan Instrumen

Dalam pengembangan instrumen berfikir kreatif, tiap item dianalisis buat menggapai kestabilan dalam. Ini merupakan Bagan 3. Indikator pengukuran sepanjang mana item-item dalam rasio yang diukur mempunyai keandalan yang sama dengan item-item lain dalam rasio yang serupa. Tabel 3 menyuguhkan hasil analisa reliabilitas memakai koefisien *cronbach alpha* untuk angket instrumen evaluasi keahlian berasumsi kreatif pelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar. Semacam terhidang pada tabel 3, nilai-nilai Alpha dengan cara totalitas pada tiap-tiap konstruk, semacam berasumsi mudah (*fluent thinking*), berasumsi luwes (*flexible thinking*), berpikir *orisinil* (*original thinking*), keahlian *mengelaborasi* (*elaboration ability*), serta *evaluatif* (*evaluation*), sebesar 0,858, 0,678, 0,802, 0,629, 0,824.

Cronbachs Alpha ialah dimensi biasa yang dipakai buat mengukur reliabilitas sekumpulan penanda dari 2 variabel ataupun lebih (Vaske et al., 2017). Reliabilitas instrumen riset ini dicoba dengan memandang konstruk dimensi angka penanda reliabilitas gulungan agregat serta koefisien cronbach's alpha. Angka cronbach's alpha berkisar antara 0 serta 1 dimana angka alpha yang besar membuktikan reliabilitas yang besar diantara t penanda (Christmann & Van Aelst, 2006; Kotian et al., 2022). Dalam riset ini, angka Alpha buat instrumen pengukuran intelek beragam guru yang lebih besar ataupun serupa dengan 0,80 diperoleh pada beberapa besar aplikasi di aspek ilmu sosial. Tetapi Mónus melaporkan kalau buat riset behavioral, riset dengan cara biasa bisa menyambut cronbachs alpha lebih besar ataupun serupa dengan 0,60 (Bonett & Wright, 2015; Toro et al., 2022).

Oleh sebab itu, bisa dibilang semua konstruk yang dipakai dalam riset ini diklaim reliabel. Maksudnya instrumen ini bisa mengukur apa yang sepatutnya diukur serta bisa dipakai buat mengukur serta menilai instrumen keahlian berfikir inovatif anak didik kelas V SDIT BPMAA Pekanbaru

Tabel 4. hasil perhitungan koefisien realibilitas

Σpq	Varians	Realibilitas
2,19	5,16	0,62

Hasil jumlah koefisien realibilitas dengan ilustrasi percobaan coba sebesar 22 responden serta 15 biji pertanyaan ialah sebesar 0,62. Maksudnya responden mempunyai tingkatan keyakinan kepada instrument biji pertanyaan riset sebesar $(0,62)^2 \times 100 = 0,62\%$. Cocok dengan yang di informasi (Febrianawati, 2018) kalau instrumen pertanyaan di atas 0,60 diklaim reliable serta bisa dipakai.

Profil Subjek Penelitian

Hasil riset pada riset ini hendak dikabarkan bersumber pada tujuan riset yang direncanakan serta dilanjutkan dengan penjelasan profil riset yang tercantum dalam riset ini, dengan informasi selaku selanjutnya: Sebesar 48 responden SDIT BPMAA Pekanbaru ikut serta dalam riset ini. pelajaran ini. tabel 4 membuktikan analisa deskriptif profil subjek riset.

Tabel 5. Profil Subjek Penelitian

Profil Penelitian	Kategori	N	Percentase (%)
Jenis Kelamin	Laki-laki	20	41,6
	Perempuan	28	58,3
Suku/Etnik	Melayu	30	62,5
	Minang	10	20,8
	Batak	5	10,4
	Jawa	3	6,2

Usia	11 Tahun	38	79,1
	12 Tahun	10	20,8
Pendidikan Orang Tua	SMA	4	8,3
	S1	37	77,0
	S2	5	10,5
	S3	2	4,1

Bersumber pada Bagan 5, ada 20 pria (20%) serta 28 wanita (58,3%), perihal ini tidak sangat penting. Kebanyakan usia 11 tahun, sebesar 38 orang (79,1%) serta 12 tahun, sebesar 10 orang (20,8%). Sedangkan itu, 62,5% responden merupakan orang Melayu, kaum Minang sebesar 10 orang (20,8%), kaum batak sebesar 5 orang (10,4%), serta kaum jawa sebesar 3 orang (6,2%). 48 orang responden anak didik sekolah dasar mempunyai pada umum pendidikan orang tua S1 (77%). Bersumber pada informasi profil riset ini membuktikan kalau anak didik sekolah bawah mempunyai analogi kelamin yang sempurna serta berpotensi meningkatkan Keahlian berfikir inovatif.

Data Hasil Pretest Peserta Didik

Pretest dilakukan dengan pemberian modul sebelum soal diberikan pada kedua kategori. Dalam perihal ini *pretest* bermaksud buat memandang keahlian awal partisipan ajar saat sebelum diaplikasikan pembelajaran dengan menggunakan alat *fun thinkers book* serta tanpa memakai alat *fun thinkers book*. dari penerapan *pretest* pada kategori penelitian serta kategori pengawasan didapat hasil semacam pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil pretest eksperimen dan kelas kontrol

No	Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Jumlah Siswa	22	26
2	Nilai Tertinggi	91	92
3	Nilai Terendah	59	61
4	Nilai rata-rata	74,14	76,45

Bersumber pada tabel 6 di atas bisa diamati angka pada umumnya *pretest* kelas kontrol lebih rendah dari pada kategori penelitian dengan angka pada umumnya pada kelas kontrol 76,45 sedangkan pada kategori penelitian 74,14 Namaun berdasarkan hasil percobaan kesetaraan kemampuan awal dari informasi *pretest* menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan angka *pretest* antara kategori penelitian serta kategori pengawasan. Ataupun bisa disimpulkan kalau kampus dini dari kedua kategori itu sebanding.

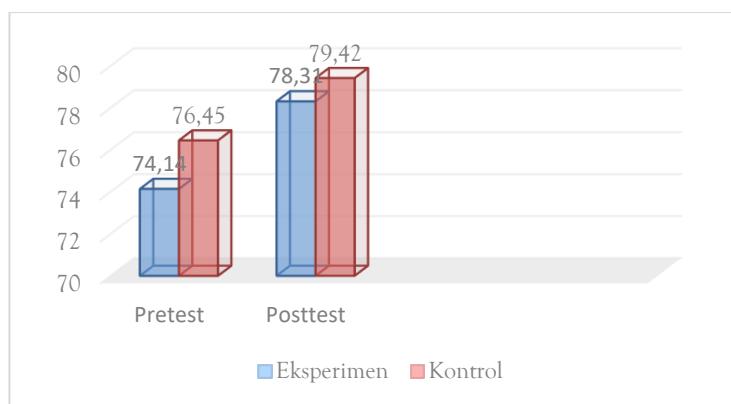
Hasil Posttest Peserta didik

Hasil riset ini berbentuk angka diterima dari hasil percobaan persoalan sesudah semua lapisan kegiatan penataran pada kedua kategori yang diajarkan perlengkapan yang berbeda, yakni pada jenis VA (jenis riset) yang diajarkan dengan perlengkapan *fun thinkers book*, sebaliknya pada kategori VB (jenis pengawasan) diajarkan dengan wujud *konfisional*. dari *posttest* yang diajarkan pada jenis riset dan kategori pengawasan didapat hasil semacam pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Jumlah Siswa	22	26
2	Nilai Tertinggi	97	98
3	Nilai Terendah	60	61
4	Nilai rata-rata	78,31	79,42

Bersumber pada tabel 7, didapat perbandingan hasil berlatih yang penting antara kategori eksperimen dan kelas pengawasan. dari kedua kategori tersebut terdapat perbedaan nilai rata-rata kategori eksperimen dan kelas pengawasan, dari data hasil *posttest* hasil berlatih siswa muatan ipa pada kategori penelitian ialah 78,31 sebaliknya angka pada umumnya kategori pengawasan 79,42. perihal ini membuktikan kalau ada perbedaan kemampuan hasil belajar partisipan siswa pada kategori penelitian serta kategori pengawasan. untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik perbandingan rata-rata keterampilan berfikir kreatif peserta didik muatan ipa pretest serta posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Bersumber pada gambar 1, dikenal kalau angka pada umumnya hasil berlatih *pretest* di kategori penelitian merupakan 74,14, sebaliknya kategori pengawasan mempunyai pada umumnya 76,45. Sehabis diserahkan perlakuan memakai media *fun thinkers book*, keahlian berasumsi inovatif pada *posttest* di kategori penelitian membuktikan pada umumnya angka 79,42. Sedangkan itu, kategori pengawasan yang memakai penataran *konvensional* mempunyai pada umumnya angka 78,31. Dari hasil ini, bisa disimpulkan kalau ada perbandingan pada umumnya angka antara partisipan ajar di kategori penelitian serta kategori pengawasan sehabis diserahkan perlakuan yang berlainan.

Hasil Uji Hipotesis

Guna mengenali perbandingan keahlian berasumsi inovatif partisipan ajar antara kategori penelitian serta kategori pengawasan pada pelajaran IPA, dicoba percobaan anggapan. Bersumber pada hasil kalkulasi, didapat informasi dari kategori penelitian serta kategori pengawasan. Uji-t yang dipakai merupakan *paired samples test* dengan dorongan aplikasi SPSS tipe 27, guna mengenali akibat media *fun thinkers book*. Informasi yang didapat dari hasil kalkulasi memakai aplikasi SPSS merupakan selaku selanjutnya.

Tabel 8. Hasil Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference							
					Lower	Upper						
Pair 1	PreTest - PostTest	-1.667	3.587	.518	-2.708	-.625	-3.219	47	.002			

Berdasarkan pada tabel di atas menunjukkan nilai uji statistic t_{hitung} sebesar uji dua pihak, sehingga nilai (-) tidak dipakai, sehingga $t_{hitung}=3,219$ karena nilai ($Sig\ 2-tailed$) = $0,000 < 0,05$ maka dapat peneliti simpulkan bahwa ada pengaruh yang diajarkan dengan media *fun thinkers book* dalam keterampilan berfikir kreatif siswa muatan IPA kelas V Sekolah Dasar.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data SPSS Versi 27 dapat dilihat perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} hasil perhitungan uji t terlihat bahwa hasil $t_{hitung}= 3,219$ lebih besar dari pada $t_{tabel}= 1,677$ dengan $dk=N-1 = 48-1 = 47$.

Dengan $dk=47$ maka dapat dilihat t hitung 3,219 lebih besar dari t_{tabel} dengan dekimian pembelajaran media keterampilan berpikir kreatif siswa lebih efektif menggunakan media *fun thinkers book* kelas V Sekolah Dasar di SDIT BPMAA.

Pembahasan

Riset ini bermaksud agar mengenali akibat media *fun thinkers book* kepada keahlian berasumsi inovatif partisipan ajar dalam mata pelajaran IPA kategori V di SDIT BPMAA Pekanbaru. Riset dicoba di 2 kategori, ialah kategori VA selaku golongan penelitian yang diserahkan perlakuan dengan media *fun thinkers book*, serta kategori VB selaku golongan pengawasan yang memakai bentuk penataran *konvensional*.

Saat sebelum diserahkan perlakuan, partisipan ajar di kedua golongan diserahkan pretest buat mengukur keahlian dini mereka dalam hasil berlatih IPA. Sehabis perlakuan diserahkan, dicoba posttest buat memandang pergantian hasil berlatih. Perlakuan yang diperoleh golongan penelitian merupakan pemakaian media *fun thinkers book*, sedangkan golongan pengawasan tidak memakai media itu.

Cara penataran dengan media *fun thinkers book* dicoba cocok dengan langkah-langkah dari filosofi ([Kurniawan et al., 2017](#)). *Fun thinkers book* ialah suatu novel yang didesain buat menghasilkan aktivitas berlatih yang mengasyikkan. Guru menampilkan alat itu, menarangkan metode penggunaannya, kemudian memilah siswa ke dalam sebagian golongan. Guru membimbing golongan dalam bertugas serta berlatih, alhasil partisipan ajar lebih aktif bertukar pikiran serta menanya bila tidak paham. Di akhir, tiap-tiap golongan menyampaikan hasil dialog mereka, sedangkan siswa lain mencermati serta menanya bila terdapat yang belum dimengerti.

Hasil pretest kelas eksperimen rata-rata sebesar 74,14 sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 76,45. Hasil ini menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang relatif sama, sehingga dapat dilanjutkan untuk pemberian perlaksanaan. Selain itu, nilai tertinggi untuk kelas eksperimen adalah 91 dan terendah 59. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai tertinggi yang diperoleh adalah 92 dan terendah 61. Hasil postest kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi 97 dan nilai terendah adalah 60 dengan nilai rata-rata 78,31, sedangkan nilai postest kontrol memperoleh nilai tertinggi 98 dan nilai terendah 61 dengan nilai rata-rata 79,42, hal ini menunjukkan bahwa setelah pemberian perlakuan hasil belajar terkait dengan keterampilan berfikir kreatif peserta didik muatan IPA meningkat.

Peneliti pula melaksanakan percobaan statistik memakai SPSS tipe 27, dengan percobaan anggapan memakai uji-t ilustrasi berpasangan serta independent ilustrasi t-test. Hasilnya, angka *t hitung* sebesar 3,219 lebih besar dari *t tabel* sebesar 1,67722, serta angka *sig. 2-tailed* sebesar 0,000 ≤ 0,05. Perihal ini membuktikan kalau ada akibat penting media *fun thinkers book* kepada keahlian berasumsi inovatif partisipan ajar dalam pelajaran IPA kategori V di SDIT BPMAA Pekanbaru. Tidak hanya itu, kalkulasi *effect size* membuktikan angka sebesar 0,46, yang berarti alat ini memberikan akibat yang lumayan besar kepada hasil berlatih IPA.

Hasil riset ini searah dengan opini ([Nurhaliza et al., 2023](#)) yang melaporkan kalau media *fun thinkers book* merupakan alat penataran yang terdiri dari kotak kusen serta novel dengan konsep menarik. Kala dipakai dalam penataran, alat ini bisa memicu benak serta keahlian partisipan ajar, menghasilkan atmosfer berlatih yang aktif serta mengasyikkan. Kebalikannya, tanpa alat ini, partisipan ajar mengarah kurang bersemangat serta keahlian belajarnya lebih kecil.

SIMPULAN

Bersumber pada riset yang dicoba pada siswa kelas V SDIT BPMAA Pekanbaru, didapat angka *t hitung* sebesar 3,219 yang lebih besar dari *t tabel* sebesar 1,677 pada derajat signifikansi 5%. Perihal ini berarti *Ha* diperoleh serta *H₀* ditolak. Tidak hanya itu, bersumber pada angka *sig. 2-tailed* sebesar 0,000 yang lebih kecil ataupun serupa dengan 0,05, hingga *H₀* pula ditolak serta *Ha* diperoleh. Dengan begitu, bisa disimpulkan jika ada akibat dari media *fun thinkers book* kepada keahlian berfikir kreatif siswa dalam pelajaran IPA kelas V.

Daftar Pustaka

- Amalia, N. F. (2014). Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA pada materi pokok Asam Basa. *Jurnal Pendidikan*.
- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1).
- Arikunto, S. (2002). Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal. 2017.
- Bonett, D. G., & Wright, T. A. (2015). Cronbach's alpha reliability: Interval estimation, hypothesis testing, and sample size planning. *Journal of Organizational Behavior*, 36(1). <https://doi.org/10.1002/job.1960>
- Bruno, L. (2019). Teknik Pengumpulan Data ,Menurut Sugiono. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).

- Christmann, A., & Van Aelst, S. (2006). Robust estimation of Cronbach's alpha. *Journal of Multivariate Analysis*, 97(7). <https://doi.org/10.1016/j.jmva.2005.05.012>
- Elen, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif dan Self Regulation Peserta Didik Kelas VIII. *SYMBIOTIC: Journal Of Biological Education and Science*, 1(2).
- Fauziah, D. S., & Ninawati, M. (2023). Media Fun Thinkers Book Berbasis Kontekstual Materi Berbagai Pekerjaan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 93–103. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i2.362>
- Febrianawati, Y. (2018). Uji Validitas dan Realiabilitas instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).
- Habib, M., Siregar, Z., & Haddina, E. (2023). The Development of Thematic Fun Thinkers Flash Card Media in Improving Scientific Thinking Skills for Second Graders of Elementary Students. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 560–573. <https://doi.org/10.51276/edu.v4i2.398>
- Junanto, T., & Sartika, R. P. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Team Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 bagi Mahasiswa Calon Guru Kimia. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 11(6). <https://doi.org/10.33394/hjkk.v11i6.9832>
- Juniarta, A. T., & Winarno, M. E. (2016). Pengembangan Instrumen Penilaian Pengetahuan Mata Pelajaran Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 1(7).
- Khaerunnisa, E., & Pamungkas, A. S. (2018). Pengembangan Instrumen Kecakapan Matematis Dalam Konteks Kearifan Lokal Budaya Banten Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif Inovatif*, 9(1). <https://doi.org/10.15294/kreano.v9i1.11210>
- Kotian, H., Varghese, A. L., & Rohith, M. (2022). An R Function for Cronbach's Alpha Analysis: A Case-Based Approach. *National Journal of Community Medicine*, 13(8). <https://doi.org/10.55489/njcm.130820221149>
- Kurniawan, D., Dewi, S. V., Pendidikan, J., Fakultas, M., Dan, K., Pendidikan, I., & Siliwangi, U. (2017). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA SCREENCAST- O-MATIC MATA KULIAH KALKULUS 2 MENGGUNAKAN MODEL 4-D THIAGARAJAN. *Jurnal Siliwangi*, 3(1).
- Mantika, E. P., Husniati, H., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS Kelas IV SDN Inpres Rai Oi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2105–2113. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.907>
- Mou, T.-Y. (2024). The practice of visual storytelling in STEM: Influence of creative thinking training on design students' creative self-efficacy and motivation. *Thinking Skills and Creativity*, 51, 101459. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101459>
- Munawati, S. (2017). Pelaksanaan Penilaian Autentik di Sekolah Dasar Negeri Pujokusuman 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2).
- Mustika, D., Ambiyar, A., & Aziz, I. (2021). Proses Penilaian Hasil Belajar Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1819>
- Nufus, H., Muhandaz, R., Hasanuddin, Nurdin, E., Ariawan, R., Fineldi, R. J., Hayati, I. R., & Situmorang, D. D. B. (2024). Analyzing the students' mathematical creative thinking ability in terms of self-regulated learning: How do we find what we are looking for? *Helion*, 10(3), e24871. <https://doi.org/10.1016/j.helion.2024.e24871>
- Nurhaliza, Astuti, & Zulfah. (2023). Validitas Instrumen Penelitian: Pengaruh Metode Scaffolding terhadap Kemampuan Computational Thinking Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bangkinang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v2i1.77>

- Octaviani, F. R., Danawati, M. G., & Herviani, V. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Fun Thinkers Book Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 983-992. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.655>
- Piaw, C. Y. (2014). Effects of Gender and Thinking Style on Student's Creative Thinking Ability. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 5135-5139. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1087>
- Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif pada Tes Uraian dan Tes Objektif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2). <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i2.2649>
- Riduwan. (2014). Metode & Teknik Penyusunan Proposal Penelitian. *Alfabeta*, Bandung.
- Segundo-Marcos, R., Carrillo, A. M., Fernández, V. L., & Daza González, M. T. (2023). Age-related changes in creative thinking during late childhood: The contribution of cooperative learning. *Thinking Skills and Creativity*, 49, 101331. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101331>
- Setyowati, L., Sukmawa, S., & Latief, M. A. (2017). Solving the Students' Problems in Writing Argumentative Essay Through the Provision of Planning. *Celt: A Journal of Culture, English Language Teaching & Literature*, 17(1). <https://doi.org/10.24167/celt.v17i1.1140>
- Sugiono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In ALFABET, cv.
- Suherman, S., & Vidákovich, T. (2024). Relationship between ethnic identity, attitude, and mathematical creative thinking among secondary school students. *Thinking Skills and Creativity*, 51, 101448. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101448>
- Toro, R., Peña-Sarmiento, M., Avendaño-Prieto, B. L., Mejía-Vélez, S., & Bernal-Torres, A. (2022). Empirical Analysis of Cronbach's Alpha Coefficient as a Function of Question Response Options, Sample Size and Outliers. *Revista Iberoamericana de Diagnostico y Evaluacion Psicologica*, 63(2). <https://doi.org/10.21865/RIDEP63.2.02>
- Triastuti, E. (2021). Pembelajaran STEM PLBS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif menyongsong era revolusi industri 4.0. *Tajdidukasi: Jurnal Penelitian Dan Kajian Pendidikan ...*, 11(1).
- Vaske, J. J., Beaman, J., & Sponarski, C. C. (2017). Rethinking Internal Consistency in Cronbach's Alpha. *Leisure Sciences*, 39(2). <https://doi.org/10.1080/01490400.2015.1127189>
- Widia, W., Syahrir, S., & Sarnita, F. (2020). Berpikir Kreatif Merupakan Bagian Terpenting dalam Meningkatkan Life Skills di Era Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 1(02). <https://doi.org/10.56842/jp-ipa.v1i02.6>
- Wilkie, K. J. (2024). Creative thinking for learning algebra: Year 10 students' problem solving and problem posing with quadratic figural patterns. *Thinking Skills and Creativity*, 52, 101550. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2024.101550>
- Willemse, R. H., de Vink, I. C., Kroesbergen, E. H., & Lazonder, A. W. (2023). The role of creative thinking in children's scientific reasoning. *Thinking Skills and Creativity*, 49, 101375. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101375>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96-102. <https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>
- Yefianita., R. M. (2023). Pelaksanaan Penilaian Autentik Di Sekolah. *Jurnal Cendikia Pendidikan Dasar*, 1(2).
- Yolanda, S. B. (2019). Penerapan Model Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Metode Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dan Pemahaman Konsep IPA Siswa SMP. *ScienceEdu*. <https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11798>