

The Effect of Audiovisual Media on Students' Creative Thinking Ability in Class V Science Subject

Hercahyo Adhon Pribadi^{1*}, Harlinda Syofyan²

Universitas Esa Unggul

Corresponding Author: Hercahyo Adhon Pribadi hercahyoadhonn@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Audiovisual Media, Creative Thinking Ability, Natural Sciences

Received : 4 June

Revised : 19 June

Accepted: 22 July

©2023 Pribadi, Syofyan: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

The purpose of this study was to find out whether audio-visual media had an effect on students' creative thinking abilities at SDN Kampung Bambu 1 in science class V. This research was an experimental quantitative study. The sampling technique used was nonprobability sampling with a saturated sample model with a total of 70 students. The research instrument consisted of 16 essay questions and a questionnaire consisting of 20 statement items. The results of this study indicate that the use of audiovisual media affects students' creative thinking abilities in science subjects. The t-test shows that the use of audio-visual media has a significant effect of $0.001 < 0.05$ on the creative thinking of fifth grade students at SDN Kampung Bambu 1 in science subjects

Pengaruh Media Audiovisual terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V

Hercahyo Adhon Pribadi^{1*}, Harlinda Syofyan²

Universitas Esa Unggul

Corresponding Author: Hercahyo Adhon Pribadi hercahyoadhonn@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Media Audiovisual, Kemampuan Berpikir Kreatif, Ilmu Pengetahuan Alam

Received : 4 June

Revised : 19 June

Accepted: 22 July

©2023 Pribadi, Syofyan: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media audio-visual berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di SDN Kampung Bambu 1 pada mata pelajaran IPA kelas V. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimental. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *nonprobability sampling* model sampel jenuh dengan total 70 siswa. Instrumen penelitian berupa tes soal esai sebanyak 16 soal dan angket kuesioner sebanyak 20 item pernyataan. Pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA. Uji-t menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual memiliki pengaruh yang signifikan sebesar $0,001 < 0,05$ terhadap berpikir kreatif siswa kelas V di SDN Kampung Bambu 1 dalam mata pelajaran IPA

PENDAHULUAN

Setiap pembelajaran harus dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kreatif, salah satunya adalah pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA ialah mata pelajaran yang menelaah peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam sekitar manusia. Diharapkan peserta didik dapat mengenal dan memahami pengetahuan alam tersebut melalui praktik sehari-hari. Maka dari itu, pembelajaran IPA membutuhkan pemikiran yang kreatif, peserta didik dengan kemampuan berpikir kreatif lebih mudah mengeksplorasi pengetahuannya dan merasa lebih mudah dalam memecahkan persoalan disetiap pembelajaran maupun dalam aktivitas di luar sekolah. Karena mereka membutuhkan strategi untuk membangun ide dan memecahkan masalah sesuai dengan kapasitas intelektual mereka, kreativitas anak akan meningkat. Untuk itu, diperlukan rangsangan serta motivasi terhadap kreatifitas anak.

Salah satu kompetensi utama dalam kerangka kecakapan hidup ialah kemampuan berpikir kreatif. Seperti dikemukakan oleh UU Nomor 20 Tahun 2003 Republik Indonesia, pendidikan ditujukan agar siswa dapat meningkatkan potensi untuk menjadi insan yang berakidah dan bertakwa, budi pekerti, sehat, berakal, cerdas kreatif, mandiri yang menjadikan masyarakat demokratis dan bertanggung jawab. Dari hal tersebut, berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan pendidikan yang termasuk indikator berpikir tingkat tinggi dalam kurikulum 2013, sehingga kemampuan berpikir kreatif juga perlu dikembangkan.

Berdasarkan analisis *Program for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018 menyatakan bahwa kemampuan sains, skor Indonesia tergolong rendah karena berada di peringkat 6 (Enam) terbawah yaitu, peringkat 74 dari 79 negara. Maka dari itu, Indonesia masih tertinggal jauh dalam pendidikan sains dan belum melaksanakan pendekatan sains yang terdapat pada kurikulum nasional. Ini menjadi alasan mengapa dalam pendidikan peserta didik kurang termotivasi dalam meningkatkan keterampilan berpikirnya, sedangkan dalam pendidikan guru masih memakai prosedur yang baku sehingga terkesan monoton bagi peserta didik.

Pada dasarnya, IPA adalah pengetahuan yang didapatkan serta ditingkatkan dengan cara proses ilmiah. Prosedur saintifik terbentuk atas perilaku sains dalam bentuk ilmiah yang terdiri dari ide, ketentuan serta konsep yang berlaku secara global, oleh karena itu pendidikan IPA berkaitan dengan pengalaman langsung yang dapat memberikan gambaran terhadap peserta didik agar mengembangkan imajinasi, keterampilan berpikir kreatif serta berperilaku saintifik secara keseluruhan. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran diperlukan untuk pembelajaran IPA. Penggunaan media yang tepat sangat penting untuk mempermudah penyampaian pengetahuan kepada

siswa. Dengan demikian, proses belajar mengajar dapat terarah dan berjalan dengan baik karena indra siswa terfokus pada media yang digunakan guru. (Syofyan, 2015a).

Pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Negeri Kampung Bambu I, Guru kelas V masih menggunakan pendekatan konvensional, pendekatan konvensional dikenal juga sebagai metode tradisional pembelajaran atau metode ceramah, di mana dalam proses pembelajaran berpusat pada guru (Syofyan & Ismail, 2018). Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran masih kurangnya penggunaan media pembelajaran dan bersifat monoton sehingga peserta didik sulit untuk menerima materi dari pendidik karena materi masih bersumber pada guru yang hanya mengandalkan dari buku, hal demikian membuat pengetahuan peserta didik terbatas serta tidak bisa untuk berpikir kreatif dalam memperoleh pengetahuannya sendiri. Oleh karena itu, media audio-visual adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat membantu siswa menumbuhkan sikap ilmiah yang baik dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Penggunaan media pembelajaran juga perlu diperhatikan dengan cermat. Hal tersebut sejalan dengan (Windasari, Suci & Sofyan, 2018) yang menyatakan bahwa pada pembelajaran IPA media audio-visual ialah media yang tepat digunakan. Media audio visual merupakan media instruksional modern yang sesuai dengan era globalisasi 4.0 saat ini, karena melibatkan unsur gambar bergerak serta indera penglihatan, pendengaran dan gerakan. Video edukasi adalah contoh media audio-visual yang mudah digunakan.

Burner dalam (Safitri, 2015) berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga memungkinkan proses belajar terjadi dengan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa. Media audio-visual, seperti video dianggap dapat meningkatkan keberhasilan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Materi yang memerlukan visualisasi untuk mendemonstrasikan hal-hal seperti fenomena alam, suasana lingkungan maupun animasi proses kegiatan/kejadian tertentu. Oleh karena itu, penyajian materi akan optimal bila menggunakan pemanfaatan media audiovisual.

Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas V SDN Kampung Bambu I. Pada hasil wawancara tersebut, mengatakan bahwa guru kelas masih lebih sering menggunakan model konvensional sehingga peserta didik kurang mampu dalam berpikir kreatif pada pembelajaran IPA. Guru kelas juga lebih banyak mengajukan pertanyaan pada tahap ingatan dan pemahaman, sehingga siswa jarang mendapat kesempatan untuk mengerjakan soal tingkat tinggi, seperti soal analitis yang dapat merangsang pemikiran kreatif siswa.

Berdasarkan masalah yang diidentifikasi di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut; apakah media audio-visual mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN Kampung Bambu I?

TINJAUAN PUSTAKA

Media Audiovisual

Media audio-visual adalah teknologi atau alat pengantar pesan yang bersifat dapat suara dan gambar (Dapat dilihat dan didengar). Seperti halnya pendapat dari Djamara dalam (Virgiana & Wasitohadi, 2016) yang menyatakan bahwa media audio-visual dapat merangsang indera pendengaran dan penglihatan karena mengandung unsur suara dan gambar. Adapun pendapat (Kesuma & Sanjaya, 2020) media audio visual adalah media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Sama halnya dengan pendapat Trisnadewi dalam (Windasari, Suci & Sofyan, 2018) yang mengatakan bahwa media audio-visual merupakan perkakas yang digunakan dalam situasi pembelajaran untuk membagikan pengetahuan, bertukar informasi baik dalam tulisan maupun lisan.

Dari berbagai pendapat yang sudah dipaparkan bisa disimpulkan bahwa media audiovisual adalah media kombinasi antara elemen suara yang bisa didengar dan elemen gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, animasi dan sebagainya, yang digunakan sebagai alat bantu untuk memudahkan pemahaman peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien.

Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah aktivitas yang dilakukan seseorang saat dihadapkan oleh suatu persoalan atau keadaan yang wajib diselesaikan. Kemampuan menggunakan nalar untuk membuahkan inspirasi yang baru dan bernilai baik berupa ide maupun gagasan, mendapatkan makna serta pemecahan persoalan dengan inovatif. Aspek kreatif dalam keterampilan berpikir kreatif bisa ditingkatkan untuk mengajukan atau memecahkan persoalan. Sejalan dengan teori (Ahmad Susanto, 2017) yang menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan keterampilan seseorang untuk berinovasi dalam berpikir baik berupa gagasan maupun hasil produk nyata, dan berkaitan pada kognitif, memikirkan sesuatu, maupun yang berhubungan pada perilaku atau perasaan pada produk baru ataupun kumpulan sesuatu yang telah ada, yang semuanya itu tidak selaras dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Sedangkan menurut Jamaris dalam (Synthia Dewi, Sisca Mariam, 2019), berpikir kreatif adalah kemampuan untuk mengatasi dan mendapatkan situasi sebanyak mungkin untuk memecahkan masalah yang menekankan pentingnya sudut pandang yang berbeda. Semakin banyak kemungkinan jawaban untuk suatu masalah maka semakin kreatif seseorang.

Menurut Munandar dalam (Synthia Dewi, Sisca Mariam, 2019) berpikir kreatif juga dikenal sebagai berpikir divergen, berarti menawarkan berbagai pilihan untuk solusi yang berbeda untuk informasi yang diberikan, dengan penekanan pada keragaman pilihan jawaban. Terdapat 4 (empat) indikator berpikir kreatif yaitu; berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir original dan berpikir terperinci.

Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu pengetahuan alam (IPA) berasal dari istilah "ilmu alam". Natural artinya alam, dan Science artinya ilmu yang artinya berurusan dengan ilmu-ilmu alam. Salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari di sekolah adalah ilmu pengetahuan alam (IPA), atau sekarang dikenal sebagai "sains". IPA membahas alam dan cara memahaminya secara sistematis, tidak hanya sebagai kumpulan ide dan fakta tetapi juga sebagai proses penemuannya. (Syofyan & Yulianti, 2017). Sejalan dengan (Syofyan et al., 2020). Sains merupakan pelajaran yang mendiskusikan mengenai fenomena alam dari segi fakta, konsep dan hukum yang telah dibuktikan melalui serangkaian kajian. Sains memiliki sifat dan karakteristik unik yang membedakannya dengan sains lainnya. Sebagaimana telah disinggung sebelumnya (Hakim & Syofyan, 2018) Sains sangat penting bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari karena bisa menanamkan peran dan pengalaman langsung kepada peserta didik.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan salah satu unsur yang penting di dunia pendidikan, menurut (Novayulianti & Syofyan, 2021) Pembelajaran Sains di SD adalah syarat wajib dalam kurikulum untuk dipelajari oleh peserta didik. Mata pelajaran IPA ini mempelajari mengenai peristiwa yang terjadi secara ilmiah atau sains. Sains juga merupakan ilmu yang mempelajari segala hal tentang alam semesta dan apa yang ada di dalamnya. Ahli sains mempelajarinya dengan mengikuti metode ilmiah. Sains akan memberikan pemahaman serta pengetahuan tentang alam dan lingkungan sekitar, sehingga siswa dapat mengasah sekaligus mengembangkan keterampilan serta gagasan (Syofyan, 2015b). Sesuai pada fitrahnya, pembelajaran IPA adalah ilmu yang dipelajari dan dikembangkan melalui serangkaian tindakan yang dikenal sebagai proses ilmiah. Proses ilmiah membentuk dasar sikap ilmiah dan menghasilkan produk ilmiah yang terdiri dari konsep, prinsip, dan teori yang dapat digunakan secara umum. Sejalan dengan pendapat (Wardani & Syofyan, 2018) yang menyatakan bahwa sejumlah fenomena alam dan tubuh manusia dibahas dalam mata pelajaran IPA.

Pembelajaran Sains termasuk salah satu pelajaran pada K13 yang menuntut siswa agar bisa berpikir dengan ilmiah serta dapat memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan lingkungan siswa (Syofyan & Amir, 2019). Sejalan dalam tuntutan K13, kegiatan belajar di SD lebih menekankan dalam unsur perilaku, pengetahuan dan kecakapan. Siswa lebih fokus aktif dalam penelitian, penolakan, konstruksi pengetahuannya dan memiliki kemampuan berpikir ilmiah untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan pada kegiatan aktivitas kehidupan.

Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Djasmita, 2017) berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Peta Konsep Berbasis Media Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasy experimental design*, desain yang digunakan pada *quasy experimental* ini adalah *Posttest Only Control Group Design*.
2. Penelitian yang dilakukan (Nurzakiah, 2020) berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Audio visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran IPA Di SD Swasta Tunas Bangsa Medan”. Penelitian ini ingin tahu bagaimana video dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar Swasta Tunas Bangsa Medan dalam pelajaran IPA. Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasy Eksperimen.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Acesta, 2020) berjudul “Pengaruh Penerapan Metode Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan pendekatan Mind Mapping. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V di SDN 2 Mekarwangi Kabupaten Kuningan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian pre eksperimen.

Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori yang sudah dijabarkan, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H₀: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA.

H₁: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audiovisual terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Quasy Experiment dengan desain pretest-posttest. Pada penelitian ini menggunakan Quasy Experiment dimana peneliti akan melakukan perbandingan antara dua kelompok penelitian (Emzir, 2007). Di mana dalam kelas eksperimen akan diberi perlakuan khusus menggunakan media audiovisual, sedangkan satu kelompok lainnya yaitu kelas kontrol di mana dalam proses belajar mengajar tidak menggunakan media pembelajaran melainkan dengan menggunakan pembelajaran yang biasa diajarkan di sekolah atau pembelajaran konvensional.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan cara nonprobability sampling dengan model sampling jenuh. Berdasarkan teknik sampling tersebut, maka diperoleh sampel dari dua kelas, yaitu kelas V A sebagai kelas eksperimen (35 peserta didik) dan kelas V B sebagai kelas kontrol (35 peserta didik). Total keseluruhan dalam penelitian ini 70 peserta didik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini penulis menggunakan cara sebagai berikut; wawancara, kuesioner, soal tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji instrumen yang di dalamnya terdapat uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya beda. Dalam uji prasyarat terdapat uji normalitas, uji homogenitas, uji regresi linear, uji korelasi dan uji hipotesis (t).

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Data

Dua variabel dalam penelitian ini, variabel X adalah media audio-visual dan variabel Y adalah kemampuan berpikir kreatif. Dari penelitian ini diperoleh data tes esai dan penyebaran kuesioner. Penyebaran kuesioner dalam penelitian ini dilakukan guna mengetahui penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran IPA dan melihat peningkatan berpikir kreatif siswa. Untuk memudahkan siswa mengisi jawaban pada kuesioner, peneliti menggunakan formulir respon skala *likert*. Skala *likert* dilakukan untuk menilai perilaku, persepsi dan pendapat siswa dan terdapat 4 pilihan jawaban yaitu "Sangat Setuju (SS)", "Setuju (S)", "Tidak Setuju (TS)", "Sangat Tidak Setuju (STS)". Sedangkan untuk skor tes esai berpikir kreatif dihitung menggunakan skala penilaian dari 1 hingga 4 dan disesuaikan dengan rubrik penilaian berpikir kreatif. dalam penelitian ini, siswa kelas V SDN Kampung Bambu 1 yang terdiri dari 70 siswa, diberikan tes esai untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Berdasarkan hasil pengujian olah data sudah dilakukan, penulis meringkas pengujian validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda dalam tabel statistik ringkasan di bawah ini:

Tabel 1. Statistik Ringkasan

No Soal	Validitas	Tingkat Kesukaran	Daya Beda
1	Valid	Mudah	Jelek
2	Valid	Sedang	Jelek
3	Valid	Sedang	Cukup
4	Valid	Sedang	Cukup
5	Valid	Sedang	Cukup
6	Valid	Sedang	Jelek
7	Valid	Sedang	Jelek
8	Valid	Sedang	Cukup
9	Valid	Sedang	Cukup
10	Valid	Sedang	Cukup
11	Valid	Sedang	Cukup
12	Valid	Sedang	Cukup
13	Valid	Sedang	Cukup
14	Valid	Sedang	Cukup
15	Valid	Sedang	Cukup
16	Valid	Sedang	Cukup

Setelah dilakukan perhitungan dengan bantuan program aplikasi *SPSS 29 for Windows* terhadap 16 butir soal tes berpikir kreatif yang memperoleh nilai *Alpha cronbach* sebesar 0,840.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Tes Soal

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.840	16

Pengujian Prasyarat Analisis Data

Uji Normalitas

Untuk menguji normalitas, rumus *lilefors* digunakan, dan kriteria adalah data berdistribusi normal jika nilai signifikansi dari masing-masing variabel lebih besar dari 0,05 (>5%)

Tabel 3. Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov^a				
Berpikir Kreatif	Kelas	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
	<i>Pretest</i> Eksperimen	.127	35	.166
	<i>Posttest</i> Eksperimen	.92	35	.200
	<i>Pretest</i> Kontrol	.157	35	.029
	<i>Posttest</i> Kontrol	.113	35	.200

Berdasarkan tabel di atas dapat diamati signifikansi pada pretest eksperimen sejumlah 0,166, pada posttest eksperimen sejumlah 0,200, pada

signifikansi pretest kontrol sejumlah 0,029 dan pada posttest kontrol sejumlah 0,200. Dapat disimpulkan terdapat 1 (satu) data yakni pretest kontrol yang tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansinya $0,029 < 0,05$ (lebih kecil dari 0,05). Sedangkan untuk data lainnya dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Pengujian Homogenitas menggunakan program aplikasi SPSS 29 for Windows dengan kriteria yang digunakan adalah jika nilai signifikansi berdasarkan rata-rata $> 0,05$ maka data homogen.

Tabel 4. Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Berpikir Kreatif	Based on Mean	.331	1	68	.567
	Based on Median	.277	1	68	.600
	Basen on Median and with adjusted df	.277	1	66.004	.600
	Based on trimmed mean	.314	1	68	.577

Berdasarkan hasil tabel di atas diperoleh nilai signifikansi berdasarkan rata-rata (mean) sebesar $0,567 > 0,05$. Maka berdasarkan rumusan penelitian H_0 diterima yang berarti data dinyatakan homogen.

Uji Korelasi

Pengujian Korelasi mengaplikasikan rumus pearson product moment dengan menggunakan software SPSS 29.0 for Windows.

Tabel 5. Uji Korelasi

Correlations			
		pretest	posttest
pretest	Pearson Correlation	1	.581**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	35	35
posttest	Pearson Correlation	.581**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	35	35

Berdasarkan hasil di atas, didapatkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,581 artinya korelasi bernilai sangat kuat. Maka korelasi bernilai positif yang

memiliki makna bahwa nilai posttest meningkat dengan menerapkan media audio visual dengan nilai sig $0,000 < 0.05$ maka H1 diterima H0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada media audio visual terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN Kampung Bambu 1.

Uji Regresi Linear

Analisis regresi diaplikasikan untuk mendapatkan seberapa besar pengaruh media audio visual (X) terhadap kemampuan berpikir kreatif (Y).

Tabel 6. Uji Regresi Linear

Coefficientsa						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-9.103	11.581		-.786	.437
	X	.602	.147	.581	4.103	.000

Nilai konstanta (a) sebesar -9,103 dan nilai X regresi (b) sebesar 0,602 seperti yang ditunjukkan dari tabel di atas. Oleh karena itu, persamaan regresi untuk data ini dapat dibuat:

$$\hat{Y} = a + b X$$

$$\hat{Y} = -9,103 + 0,602 X$$

Uji Hipotesis

Tujuan dari uji hipotesis ini adalah untuk membandingkan data yang diperoleh sebelumnya dengan data yang diperoleh setelah perlakuan terhadap suatu populasi, maka dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji t one sample test dengan taraf signifikansi 0,05.

Tabel 7. Hasil Uji T

Paired Sample Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pa	Pretest - Posttest	-40.267	8.155	1.378	-43.069	-37.466	-29.212	34	.001

Berdasarkan hasil tabel di atas dengan menggunakan SPSS 29.0 for Windows diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Berdasarkan hipotesis penelitian H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya penggunaan media audio-visual berpengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Kampung Bambu 1 mata pelajaran IPA.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data berpikir kreatif yang telah dilakukan, selanjutnya peneliti mempresentasikan hasil pretes dan pascates untuk membandingkan besarnya peningkatan berpikir kreatif siswa SDN Kampung Bambu 1.

Tabel 8. Hasil Interpretasi Berpikir Kreatif Kelas Kontrol

Aspek Berpikir Kreatif	Hasil Pretest	Hasil Posttest
Fluency	41	56
Flexibility	30	53
Oiginality	28	49
Elaboration	24	53
Rata-Rata	31	53

Pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan dengan media pembelajaran, hanya menggunakan pendekatan tradisional pada pretest maupun posttest. Dapat dilihat pada tabel di atas diperoleh hasil pretest rata-rata pada tiap aspek berpikir kreatif dengan kriteria kurang kreatif. Kemudian pada hasil posttest rata-rata pada tiap aspek berpikir kreatif diperoleh hasil dengan kriteria cukup kreatif. Bisa dilihat peningkatan hasil rata-rata pada tiap aspek tidak signifikan dengan perolehan peningkatan hanya sebesar 22%.

Tabel 9. Hasil Interpretasi Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen

Aspek Berpikir Kreatif	Hasil Pretest	Hasil Posttest
Fluency	47	93
Flexibility	37	76
Oiginality	39	75
Elaboration	29	69
Rata-rata	38	78

Sebelum diberikan perlakuan dengan media audio visual, siswa diberikan *pretest* dan memperoleh hasil rata-rata pada tiap aspek berpikir kreatif dengan kriteria kurang kreatif. Setelah perlakuan selesai, siswa diberikan tas pasca perlakuan dan menerima hasil yang sesuai dengan kriteria kreatif. hasil menunjukkan bahwa siswa lebih kreatif sebesar 40%.

Berdasarkan perbandingan nilai pada tiap aspek berpikir kreatif, dapat dilihat bahwa kelas eksperimen dimana dengan menggunakan perlakuan media audio visual diperoleh peningkatan nilai yang signifikan sebesar 40% dengan kriteria kreatif. Sedangkan pada kelas kontrol, yang tidak diberi perlakuan media pembelajaran dan hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional diperoleh peningkatan nilai yang tidak signifikan hanya sebesar 22% dengan kriteria cukup kreatif.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, bisa disimpulkan bahwa penggunaan media audio-visual memberikan pengaruh yang besar pada kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Kampung Bambu 1 pada mata pelajaran IPA. Dapat dilihat dalam perbandingan nilai di tiap aspek berpikir kreatif, dapat dilihat bahwa kelas eksperimen dimana dengan menggunakan perlakuan media audio visual diperoleh peningkatan nilai yang signifikan sebesar 40% dengan kriteria kreatif. Sedangkan pada kelas kontrol, yang tidak diberi perlakuan media pembelajaran dan hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional diperoleh peningkatan nilai yang tidak signifikan hanya sebesar 22% dengan kriteria cukup kreatif. Dengan begitu, berdasarkan perumusan masalah penelitian media audio-visual mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran IPA di kelas V SDN Kampung Bambu 1.

Berdasarkan temuan yang sudah diuraikan ada beberapa masukan, yaitu:

1. Guru hendaknya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan mengimplementasikan media audio-visual sehingga memudahkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.
2. Pada pembelajaran Sains, media pembelajaran yang bisa memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dengan mengaitkan aktivitas kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar. Guru diharapkan menggunakan media audio-visual untuk memberikan materi pembelajaran yang terkait dengan masalah lingkungan sekitar mereka.

PENELITIAN LANJUTAN

Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang sama harus mempersiapkan sajian materi tambahan dan menghemat waktu untuk mengembangkan kemampuan kreatif siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis sangat menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan. Penulis memperoleh banyak bantuan, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Arief Kusuma Among Praja, MBA. Selaku Rektor Universitas Esa Unggul.
2. Pengurus Universitas Esa Unggul yang telah menyediakan fasilitas belajar dan menambah pengalaman.
3. Ibu Dr. Harlinda Syofyan, S.Si., M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul dan selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
4. Seluruh dosen dan staff Universitas Esa Unggul yang telah memberikan ilmunya sehingga sangat bermanfaat dan pelayanan selama proses kuliah berlangsung.
5. Kedua orang tua saya yang selalu mendukung dan memberikan semangat dan doa kepada penulis untuk menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
6. Guru-guru SDN Kampung Bambu 1 yang telah bersedia menerima keberadaan penulis serta memberikan informasi sehingga dapat melaksanakan penelitian untuk karya tulis ilmiah ini.

Teman-teman seperjuangan PGSD 2018 dan Keluarga Besar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan yang memberikan dukungan dan informasi sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, A. (2020). Pengaruh Penerapan Metode Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2b), 581-586. <https://doi.org/10.35568/Naturalistic.V4i2b.766>
- Ahmad Susanto. (2017). Pendidikan IPS : Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Prosiding Diskusi Panel Pendidikan "Menjadi Guru Pembelajar,"* 1(1), 23-28.
- Djasmita, Niendy Kurnia. (2017). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN PETA KONSEP BERBASIS MEDIA VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X. *INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN*.
- Emzir. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif* (1st Ed.). Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal Of Elementary Education*, 1(4), 249. <https://doi.org/10.23887/ijee.V1i4.12966>
- Kesuma, D. H., & Sanjaya, P. A. (2020). PENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN BANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL IPA DI SMP AL-MAKSUM LANGKAT, 2(04), 152-159.

- Novayulianti, R., & Syofyan, H. (2021). ANALISIS AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI SDN DURI KEPA 05 DALAM MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(3), 987-996.
- Nurzakiah. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Audiopvisual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran IPA Di SD Swasta Tunas Bangsa Medan. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA. Retrieved From [Http://Repository.Uinsu.Ac.Id/9725/](http://Repository.Uinsu.Ac.Id/9725/)
- Safitri, Nur Azizah. (2015). "PENGARUH MODEL BERBASIS MASALAH DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL (VIDEO) PADA SUBTEMA MAKHLUK HIDUP DI SEKITAR KITA TERHADAP KEMAMPUAN MENGAMATI MORFOLOGI HEWAN PADA SISWA KELAS IV SDN GAYAM 3 KOTA KEDIRI". *Ekonomi Akuntansi*, 01(08), 1-13.
- Synthia Dewi, Sisca Mariam, J. B. K. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Ipa Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model Contextual Teaching And Learning. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 02(06), 1-9. Retrieved From [Https://Journal.Ikipsiliwangi.Ac.Id/Index.Php/Collase/Search/Search?Query=CONTEXTUAL+&Authors=&Title=&Abstract=&Galleyfulltext=&Suppfiles=&Datefrommonth=&Datefromday=&Datefromyear=&Datetomonth=&Datetoday=&Datetoyear=&Datetohour=23&Datetominute=59&Datetosecond=](https://Journal.Ikipsiliwangi.Ac.Id/Index.Php/Collase/Search/Search?Query=CONTEXTUAL+&Authors=&Title=&Abstract=&Galleyfulltext=&Suppfiles=&Datefrommonth=&Datefromday=&Datefromyear=&Datetomonth=&Datetoday=&Datetoyear=&Datetohour=23&Datetominute=59&Datetosecond=)
- Syofyan, H. (2015a). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Melalui Metode Resitasi Di Sd Al Azhar Syifa Budi Jakarta Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 134. [Https://Doi.Org/10.21009/jpd.061.12](https://doi.org/10.21009/jpd.061.12)
- Syofyan, H. (2015b). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V MELALUI METODE RESITASI DI SD AL AZHAR SYIFA BUDI JAKARTA SELATAN. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 134. [Https://Doi.Org/10.21009/jpd.061.12](https://doi.org/10.21009/jpd.061.12)
- Syofyan, H., & Amir, T. L. (2019). Penerapan Literasi Sains Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Calon Guru Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Syofyan, H., & Ismail, I. (2018). Pembelajaran Inovatif Dan Interaktif Dalam Pembelajaran Ipa. *Qardhul Hasan: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 65. [Https://Doi.Org/10.30997/Qh.V4i1.1189](https://doi.org/10.30997/Qh.V4i1.1189)
- Syofyan, H., Susanto, R., Nugroho, O. F., Vebryanti, Ramadhanti, D., Ratih, ... Mahareka, R. (2020). Efektifitas Modul Berbasis Literasi Lingkungan Melalui Pendekatan Saintifik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1, 181-196.
- Syofyan, H., & Yuliati. (2017). Pengaruh Gaya Belajar Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Mahasiswa Pgsd Universitas Esa Unggul. *Prosiding Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu & Call For Papers*

Unisbank Ke-3, 3(Sendi_U 3), 779-788. Retrieved From [https://Digilib.Esaunggul.Ac.Id/Pengaruh-Gaya-Belajar-Dan-Motivasi-Berprestasi-Terhadap-Hasil-Belajar-Ipa-Mahasiswa-Pgsd-Universitas-Esa-Unggul-10102.Html](https://digilib.esaunggul.ac.id/Pengaruh-Gaya-Belajar-Dan-Motivasi-Berprestasi-Terhadap-Hasil-Belajar-Ipa-Mahasiswa-Pgsd-Universitas-Esa-Unggul-10102.html)

Virgiana, A., & Wasitohadi, W. (2016). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Ditinjau Dari Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sdn 1 Gadu Sambong - Blora Semester 2 Tahun 2014/2015. *Scholaria; Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 100-118. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p100-118>

Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>

Windasari, Suci & Sofyan, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(4), 6.