

**PENGARUH MEDIA *BOOK CREATOR* TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF PADA PEMBELAJARAN
IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV
SD NEGERI 1 WAY KANDIS**

(Skripsi)

Oleh

**SILVA AYUNINGSIH
NPM 2113053028**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA *BOOK CREATOR* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA PEMBELAJARAN IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 1 WAY KANDIS

Oleh

SILVA AYUNINGSIH

Masalah penelitian ini yaitu rendahnya tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis dan belum menggunakan media pembelajaran yang variatif yaitu media *Book Creator*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Book Creator* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan desain *non-equivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *non probability* dengan jenis *purposive sampling*. Populasi berjumlah 64 peserta didik dan sampel yang digunakan yaitu peserta didik kelas IV A dan IV B, sampel ditentukan dengan teknik sampling *non probability sampling*. Data dianalisis dengan uji regresi sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media *Book Creator* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis yang ditunjukkan dengan perolehan $F_{hitung} > F_{tabel}$.

Kata kunci: berpikir kreatif, *book creator*, media pembelajaran

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF *BOOK CREATOR* MEDIA TOWARDS CREATIVE THINKING ABILITY'S CLASS 4 STUDENTS ON IPAS LEARNING SD NEGERI 1 WAY KANDIS

By

SILVA AYUNINGSIH

The problem study was the low level of creative thinking skills of grade IV students of SD Negeri 1 Way Kandis and the lack of used of varied learning media, namely *Book Creator* media. This study aimed to determine the effect of *Book Creator* media on creative thinking skills in students' science learning. The method used in this study is a *quasi-experimental design* with a *non-equivalent control group design*. This study used a *non-probability sampling* technique with a *purposive sampling* type. The population was 64 students and the samples used were students in grades IV A and IV B, the sample is determined by a *non-probability sampling* technique. Data were analyzed using a simple regression test. The results of this study indicated that there was a significant effect on the application of *Book Creator* media on creative thinking skills in science learning of grade IV students of SD Negeri 1 Way Kandis as indicated by the acquisition of $F_{\text{count}} > F_{\text{table}}$.

Keywords : *creative thinking, book creator, instructional media*

**PENGARUH MEDIA *BOOK CREATOR* TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF PADA PEMBELAJARAN
IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV
SD NEGERI 1 WAY KANDIS**

Oleh

SILVA AYUNINGSIH

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA *BOOK CREATOR*
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF PADA PEMBELAJARAN IPAS
PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 1
WAY KANDIS**

Nama Mahasiswa : **Silva Ayuningsih**

Nomor Pokok Mahasiswa : 2113053028

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. **Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Deviyanti Pangestu, M.Pd.
NIP. 199308032024212048

Roy Kembar Habibi, M.Pd.
NIK. 232104930726101

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP. 197412202009121002

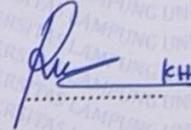
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

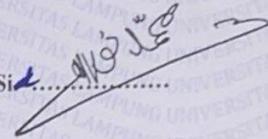
Ketua : **Deviyanti Pangestu, M.Pd.**



Sekretaris : **Roy Kembar Habibi, M.Pd.**



Penguji Utama : **Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Alber Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 28 April 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Silva Ayuningsih
NPM : 2113053028
Program Studi : S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Book Creator* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis” tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 20 Maret 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Silva Ayuningsih
NPM 2113053028

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Silva Ayuningsih lahir di Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung pada 14 Juli 2002. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, putri pasangan Bapak Jumari dan Ibu Suningsih. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Way Kandis lulus pada tahun 2015
2. SMP Negeri 21 Bandar Lampung lulus pada tahun 2018
3. SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN. Selama perkuliahan, peneliti aktif di beberapa organisasi mahasiswa yaitu sebagai staf Divisi Kaderisasi Forkom PGSD Tahun 2021 dan 2022, menjabat sebagai Sekretaris Umum Forkom PGSD 2023, Staf BEM FKIP Tahun 2021, dan Anggota Muda HIMAJIP 2021 dan 2022. Pada tahun 2024 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Balinuraga, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Balinuraga, Kecamatan Way Panji, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah:286)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah:5)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahiim..

Dengan segala kerendahan hati, terucap syukur untuk segala nikmat yang telah diberikan oleh Allah Swt., sehingga dengan berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah skripsi ini bisa terselesaikan. Tulisan ini kupersembahkan untuk:

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Jumari dan Ibu Suningsih, yang selalu mendoakan kebaikan untuk anak-anaknya, bekerja keras demi kebahagiaan dan kesuksesanku, serta memberikan kasih sayang, cinta, dukungan, dan motivasi yang luar biasa. Terimakasih sudah menjadi orang tua terbaik yang selalu mendidik dan mengarahkan kebaikan untuk anak-anaknya, menjadi tempat berkeluh kesah dan pemberi saran terbaik disaat ujian datang dalam proses penyelesaian skripsi ini. Skripsi ini selesai bukan karena usahaku, melainkan karena doa dan ridho dari Bapak dan Ibu. Terimakasih sudah mengantarkanku menjadi seorang Sarjana Pendidikan, gelar ini bukti bahwa kedua orang tuaku selalu mengusahakan pendidikan yang terbaik agar masa depanku jauh lebih baik dari mereka. Ucapan terima kasihku hanya bisa ku ucapkan lewat kata dan doa, semoga Allah Swt. selalu melindungi keluarga kita dimanapun berada, Aamiin.

Kakak dan adikku tersayang, Bangkit Saputra dan Rizky Pangestu

Seseorang yang kelak menjadi pendamping hidupku

Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt., yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Book Creator* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN. Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan telah memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan semangat kemajuan serta dorongan untuk memajukan FKIP.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Penguji Utama yang telah membantu memfasilitasi penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini serta memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung serta memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Deviyanti Pangestu, M.Pd., Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktu, pikiran, dan tenaganya dalam memberikan arahan, bimbingan,

motivasi, semangat, bantuan, serta saran dan masukan yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.

6. Roy Kembar Habibi, M.Pd., Sekretaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktu, pikiran, dan tenaganya dalam memberikan arahan, bimbingan, motivasi, semangat, bantuan, serta saran dan masukan yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Fina Taniya, M.Pd., selaku Kepala SD Negeri 2 Perumnas Way Kandis Kota Bandar Lampung dan Yuke Rizmagustia, S.Pd.,Gr. selaku Wali Kelas IV A yang telah membantu peneliti untuk melakukan uji instrumen di SD Negeri 2 Perumnas Way Kandis.
9. Isdiana, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 1 Way Kandis yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri 1 Way Kandis.
10. Nurmala, S.Pd. SD., dan Lusiana Alufiah selaku Wali Kelas IV A dan IV B SD Negeri 1 Way Kandis yang telah bekerjasama dalam penelitian skripsi ini.
11. Peserta didik kelas IV A dan IV B SD Negeri 1 Way Kandis yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian.
12. Teman seperjuanganku sejak diterimanya di PGSD, Timiji: Fitri, Ulya, Dian, Sasa, Adelia, Syafira, dan Vinka yang selalu siap membantu, mendukung, dan memberikan canda tawanya ditengah hiruk pikuk menjadi mahasiswa PGSD.
13. Sahabatku, Syarifatul Muafifah yang mau berjuang bersama dari masa PKKMB, masa Forkom PGSD, hingga penyelesaian skripsi ini, terimakasih sudah mau saling membantu dan mendukung satu sama lain, semoga apa yang telah kita perjuangkan akan berbuah manis dikemudian hari.
14. Sahabatku, Peco: Via, Niken, Silfani, Jessica, Kiki, dan Aca yang sudah mau berjuang bersama-sama menyelesaikan perkuliahan ini dari mahasiswa baru hingga mahasiswa akhir.

15. Teman baikku: Melina, Pandu, Afi, Mellyza, Ara, Zahra, Nadya, dan Nosa, terimakasih atas segala bantuan, canda tawa, dan hal baik yang diberikan kepada penulis selama masa perkuliahan.
16. Sahabat baikku sejak masa SMA, Diana Sagita yang selalu menjadi pendengar yang baik, menampung segala cerita penulis, membantu, dan menjadi saksi hiruk pikuk kisah perkuliahan hingga percintaan selama 7 tahun ini. Semoga segala hal baik yang selalu kita inginkan akan terwujud satu persatu.
17. Keluarga besar Forkom PGSD, terkhusus kepengurusan Kabinet Satya Arunika yang telah memberikan banyak pengalaman, kesempatan, pelajaran, cerita, dan menjadi tempat berkembang penulis selama masa perkuliahan.
18. Rekan-rekan mahasiswa S-1 PGSD, terkhusus teman kelasku, Biofty Class yang selalu solid dan mau berjuang bersama demi mendapatkan gelar S.Pd. ini dengan baik, terimakasih telah memberi warna di masa perkuliahan ini, cerita selama masa perkuliahan bersama kalian akan selalu menjadi hal yang paling berharga hingga dikemudian hari.
19. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT. membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, April 2025
Peneliti,



Silva Ayuningsih

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
1. Manfaat Teoretis	11
2. Manfaat Praktis	11
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Belajar.....	12
1. Pengertian Belajar	12
2. Tujuan Belajar	13
3. Teori Belajar.....	14
B. Pembelajaran.....	17
1. Pengertian Pembelajaran	17
2. Tujuan Pembelajaran.....	18
3. Komponen Pembelajaran	19
C. Pembelajaran IPAS	20
1. Pengertian Pembelajaran IPAS	20
2. Tujuan Pembelajaran IPAS	21
D. Media <i>Book Creator</i>	23
1. Pengertian Media <i>Book Creator</i>	23
2. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Book Creator</i>	24
3. Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Book Creator</i>	26
E. Kemampuan Berpikir Kreatif	26

1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif.....	26
2. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	27
3. Kriteria Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif.....	28
F. Penelitian Relevan	31
G. Kerangka Berpikir.....	34
H. Hipotesis Penelitian	36
III. METODE PENELITIAN	37
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	37
1. Jenis Penelitian.....	37
2. Desain Penelitian.....	37
B. <i>Setting</i> Penelitian	38
1. Tempat Penelitian.....	38
2. Subjek Penelitian.....	38
3. Waktu Penelitian	38
C. Prosedur Penelitian	38
D. Populasi dan Sampel	39
1. Populasi	39
2. Sampel.....	40
E. Variabel Penelitian.....	41
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian.....	41
1. Definisi Konseptual Variabel	41
2. Definisi Operasional Variabel.....	42
G. Teknik Pengumpulan Data.....	42
1. Tes	43
2. Dokumentasi.....	43
H. Instrumen Penelitian	43
I. Uji Prasyarat Instrumen Tes.....	44
1. Uji Validitas Tes.....	44
2. Uji Reliabilitas.....	46
J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	47
1. Teknik Analisis Data.....	47
2. Uji Prasyarat Analisis Data	49
3. Uji Hipotesis.....	50
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Penelitian	52
1. Pelaksanaan Penelitian	52
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	53
3. Analisis Data Penelitian	54
4. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	62
B. Pembahasan.....	66
V. SIMPULAN DAN SARAN	72
A. Simpulan	72
B. Saran	72

DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Uji Coba Observasi Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas IV Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025	6
2. Data Nilai Hasil Sumatif Tengah Semester (STS) IPAS Kelas IV Semester Ganjil 2024/2025	8
3. Kriteria Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif (TKBK)	28
4. Interpretasi Kemampuan Berpikir Kreatif.....	30
5. Populasi Penelitian	40
6. Kisi-Kisi Instrumen Tes	44
7. Hasil Validasi Butir Soal Tes	46
8. Uji Reliabilitas.....	47
9. Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik.....	48
10. Jadwal Penelitian	53
11. Deskripsi Hasil Penelitian	53
12. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	54
13. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	56
14. Keterlaksanaan Perolehan Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif pada Kelas Kontrol.....	57
15. Keterlaksanaan Perolehan Nilai Kemampuan Berpikir.....	59
16. Nilai Tiap Indikator Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	60
17. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	61
18. Data Hasil Uji Normalitas	63
19. Data Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	63
20. Data Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	64
21. Hasil Uji Hipotesis Regresi sederhana	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	35
2. Desain Penelitian	38
3. Grafik Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	55
4. Grafik Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	55
5. Grafik Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	56
6. Grafik Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	57
7. Diagram Batang Kategori Kemampuan Berpikir Kreatif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	58
8. Diagram Batang Kategori Kemampuan Berpikir.....	59
9. Histogram Perbandingan Rata-Rata <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	81
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	82
3. Surat Izin Uji Instrumen Penelitian	83
4. Surat Balasan Uji Instrumen Penelitian.....	84
5. Surat Izin Penelitian	85
6. Surat Balasan Penelitian	86
7. Lembar Validasi Soal Kemampuan Berpikir Kreatif	87
8. Lembar Validasi Modul Ajar	90
9. Lembar Validasi LKPD.....	93
10. Lembar Validasi Instrumen Penelitian	96
11. Lembar Validasi Media <i>Book Creator</i>	98
12. Daftar Nilai Sumatif Tengah Semester (STS) Pelajaran IPAS Kelas IVA SD Negeri 1 Way Kandis TA 2024/2025	102
13. Daftar Nilai Sumatif Tengah Semester (STS) Pelajaran IPAS Kelas IVB SD Negeri 1 Way Kandis TA 2024/2025	103
14. Bentuk Soal Uji Coba Observasi Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas IV Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025	104
15. Jawaban Uji Coba Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif Pelajaran IPAS Peserta Didik Kelas IVA	105
16. Jawaban Uji Coba Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif Pelajaran IPAS Peserta Didik Kelas IVA	106
17. Kisi-Kisi Soal Instrumen Tes	107
18. Soal Tes yang Dipakai (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>)	110
19. Modul Ajar Kelas Eksperimen	112
20. Aktivitas Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen	117
21. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	127
22. Aktivitas Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	132
23. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	142
24. Hasil Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	153
25. Hasil Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	154
26. Hasil Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	155
27. Hasil Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	156
28. Kisi-Kisi Penilaian Soal Kemampuan Berpikir Kreatif	157
29. Hasil Uji Validitas Instrumen Soal Kemampuan Berpikir Kreatif.....	158
30. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal Kemampuan Berpikir Kreatif.....	159
31. Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	160
32. Analisis Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol.....	161
33. Analisis Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen	162

34. Analisis Nilai Tiap Indikator Berpikir Kreatif <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	163
35. Lampiran Nilai Tiap Indikator Berpikir Kreatif <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	164
36. Nilai Tiap Indikator Berpikir Kreatif <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	165
37. Nilai Tiap Indikator Berpikir Kreatif <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	166
38. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	167
39. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen.....	168
40. Hasil Uji Normalitas.....	169
41. Hasil Uji Homogenitas	170
42. Hasil Uji Hipotesis Regresi sederhana	171
43. Tabel Distribusi F.....	172
44. Media <i>Book Creator</i>	173
45. Dokumentasi Penelitian Pendahuluan	178
46. Dokumentasi Uji Instrumen	179
47. Dokumentasi Penelitian.....	180

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal paling mendasar yang harus dimiliki oleh setiap manusia dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan salah satu cara untuk memperoleh pengetahuan baru. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Pada dasarnya setiap orang memiliki sejumlah kemampuan dan potensi, seperti taraf kecerdasan umum, bakat khusus, taraf kreativitas, wujud minat, dan keterampilan yang bersama-sama membentuk suatu pola yang khas dari seseorang tersebut. Untuk mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimiliki seseorang, maka diperlukannya pendidikan. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1, menjelaskan bahwa:

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.

Serupa dengan makna pendidikan, tujuan pendidikan disebutkan juga dalam UU. No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3, tujuan pendidikan yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab. Pendidikan bertujuan sebagai suatu sistem nilai yang disepakati kebenaran dan kepentingannya yang ingin dicapai melalui berbagai kegiatan baik di jalur pendidikan sekolah maupun luar sekolah. Menurut Mudyahardjo dalam Noor (2018: 128) sekolah adalah salah satu hasil rekayasa manusia dalam membangun peradaban, bahkan peradaban modern yang wujudnya dapat dinikmati dan disaksikan

sekarang merupakan hasil proses pendidikan melalui lembaga sekolah. Sekolah dengan peradaban memiliki hubungan timbal balik, yaitu sekolah lahir dan berkembang pesat ditengah dinamika perkembangan peradaban, sementara peradaban berkembang pesat juga berkat kontribusi yang nyata dari pendidikan dalam bentuk sekolah.

Pendidikan selalu mengalami perkembangan yang beriringan dengan kemajuan teknologi. Era globalisasi saat ini mengharuskan pendidikan mengimbangi kemajuan dan peningkatan ilmu pendidikan dan teknologi. Adanya perkembangan ilmu pendidikan maka akan semakin banyak teknologi-teknologi baru yang membuat zaman semakin maju. Teknologi, informasi, dan komunikasi yang berkembang sangat pesat, serta adanya persaingan ketat antar negara di segala bidang telah menandai dimulainya abad 21. Agustinova (2020: 177) mengatakan bahwa menginterpretasikan pendidikan abad 21 merupakan pendidikan yang mengintegrasikan antara kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan teknologi, informasi, dan komunikasi.

Era abad 21 ini tentunya sangat dibutuhkan sumber daya manusia dengan keterampilan, keahlian, dan kreativitas yang tinggi. Puspa, dkk. (2023: 3311) menyebutkan bahwa terdapat dua keterampilan penting yang harus dikuasai oleh setiap individu dalam meningkatkan sumber daya manusia untuk memenuhi kebutuhan di era abad 21, yaitu kemampuan dalam memperoleh dan mengaplikasikan pengetahuan baru serta memiliki pengetahuan untuk mengaplikasikan keterampilan abad 21 yang esensial dalam memecahkan masalah, berkomunikasi, kerja sama atau kolaborasi, memanfaatkan teknologi, dan berinovasi. Keterampilan abad 21 mengharuskan untuk menguasai keterampilan 4C. Menurut Anton dan Trisoni (2022: 528) keterampilan 4C tersebut adalah *collaboration* (kemampuan bekerja sama), *communication* (kemampuan berkomunikasi), *critical thinking* (kemampuan berpikir kritis), dan *creativity* (kemampuan berpikir kreatif). Untuk memenuhi kebutuhan keterampilan abad 21 tersebut maka proses pendidikan

harus mempersiapkan peserta didik yang memiliki *skills* dalam belajar dan berinovasi, serta mampu memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi.

Pemanfaatan dan penggunaan teknologi pada perkembangan zaman saat ini mengharuskan setiap individu untuk terus mengembangkan keterampilan pengetahuan dan teknologi. Dunia pendidikan tentunya harus bisa menghadapi perubahan dan perkembangan yang terjadi agar dapat menciptakan generasi penerus yang memiliki keterampilan dalam menghadapi perkembangan dunia yang semakin maju. Upaya yang dapat dilakukan oleh satuan pendidikan untuk mewujudkan hal tersebut yaitu dengan terus melakukan perbaikan kurikulum yang ada. Menurut Cholilah, dkk. (2023: 58) kurikulum adalah serangkaian rencana pembelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik melalui sekumpulan mata pelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Pengembangan kurikulum di Indonesia saat ini telah sampai pada pengembangan Kurikulum Merdeka. Inayati (2022: 295) mengatakan bahwa Kurikulum Merdeka merupakan perbaikan dari kurikulum 2013.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat dilihat pada abad 21 ini dibutuhkannya keterampilan 4C, salah satunya yaitu kemampuan berpikir kreatif. Menurut Fatur Rahman dan Afriansya (2020: 108) kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan baru. Berpikir kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan pendidik untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah. Kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki oleh seseorang memegang peranan penting dalam segala bidang pendidikan. Peserta didik yang dibiasakan untuk berpikir kreatif akan menjadikan peserta didik tersebut seorang yang cerdas dan inovatif. Kemampuan berpikir kreatif dapat ditingkatkan melalui proses

pembelajaran yang aktif, jika proses pembelajaran aktif maka dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran IPAS. Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS ini diharapkan peserta didik mampu sekaligus mengelola lingkungan alam dan sosial. Menurut Mardatillah dan Kristayulita (2024: 30) sebagai pendidik perlu mendukung dan mengarahkan peserta didik untuk berpikir kreatif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pelajaran IPAS di Indonesia cenderung tergolong rendah. Dikutip dari *Organisation for Economic Cooperation and Development* (2024) hasil studi *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2022, Indonesia menempati posisi ke-38 dari 41 negara yang berpartisipasi dalam survei kemampuan IPA atau sains. PISA menyatakan bahwa asesmen keterampilan berpikir kreatif Indonesia berada di urutan bawah, hanya 5% dari peserta didik Indonesia yang dinilai mahir dalam berpikir kreatif, sementara lebih dari 50% peserta didik di Singapura dinilai mampu menunjukkan pola pikir kreatif. Hasil studi tidak hanya menilai persentase peserta didik yang paling unggul dalam hal kreativitas, tetapi juga jumlah peserta didik yang mencapai kemampuan dasar (tingkat minimum) dalam berpikir kreatif, 31% peserta didik di Indonesia memiliki kemampuan dasar yang jauh lebih rendah dibanding dengan rata-rata di seluruh negara OECD, yaitu sebesar 78%.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif peserta didik disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Hurlock dalam Ranggawuni, dkk. (2014: 39) mengungkapkan ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan berpikir kreatif, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal, seperti jenis kelamin, status sosial ekonomi, urutan kelahiran, dan inteligensi. Sedangkan faktor eksternal, yaitu waktu,

kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, cara mendidik anak, dorongan, sarana, dan lingkungan yang merangsang. Faktor lainnya seperti, pendidik yang kurang berinovasi dalam pembelajaran, peserta didik kurang mengerti tentang materi yang dipelajari, kurang menyukai mata pelajaran IPAS sehingga menyebabkan kemampuan berpikir kreatif kurang memuaskan, dan peserta didik tidak mampu dalam menjawab serta mengembangkan ide-ide yang dimilikinya untuk menyelesaikan soal yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi pada penelitian pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti pada 01 November 2024, kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis masih tergolong rendah. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang cenderung pasif saat pelaksanaan proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari keaktifan dan keterampilan peserta didik dalam menjawab pertanyaan. Sebagian peserta didik tidak memberikan jawaban yang variatif dan masih mengacu jawaban dari buku cetak, sehingga tidak mengasah kreatifitas yang mereka miliki. Peserta didik masih belum percaya diri untuk mengungkapkan ide atau gagasan yang mereka miliki pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik juga masih sering menghafal daripada memahami konsep sehingga jawaban yang mereka ajukan bukan hasil dari ide atau pemikiran mereka sendiri.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik dikarenakan proses pembelajaran yang kurang mendukung. Pendidik yang kurang berinovasi dalam proses pembelajaran juga menyebabkan peserta didik menjadi tidak aktif. Ketidakaktifan tersebut dapat dilihat dari pendidik yang kurang berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif. Pendidik yang kurang berinovasi dalam membuat soal untuk peserta didiknya pun menjadi salah satu penyebab kurangnya kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik. Pendidik lebih sering membuat soal yang tidak jauh berbeda dari buku cetak yang dimiliki sehingga jawaban yang dituliskan oleh peserta didik pun tidak

jauh berbeda dengan apa yang ada di buku cetak tersebut. Peserta didik yang memberikan jawaban serupa dengan apa yang ada di buku cetak itu artinya peserta didik hanya menghafal bukan memberikan jawaban yang sesuai dengan ide atau gagasan yang mereka miliki. Berdasarkan hal tersebut peneliti memberikan *pretest* berupa soal uraian yang berjumlah 4 butir soal, dimana masing-masing 4 butir soal tersebut disesuaikan dengan indikator berpikir kreatif. Berikut merupakan hasil uji coba observasi pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis.

Tabel 1. Data Hasil Uji Coba Observasi Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas IV Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025

Kelas	Indikator Berpikir Kreatif	Jumlah Peserta Didik yang Tuntas	Persentase	Jumlah Peserta Didik
IV A	Lancar	5	15,62%	32
	Luwes	7	21,87%	
	Orisinil	10	31,25%	
	Elaborasi	9	28,12%	
IV B	Lancar	7	21,87%	32
	Luwes	9	28,12%	
	Orisinil	11	34,37%	
	Elaborasi	11	34,37%	

Sumber: Penelitian Pendahuluan

Berdasarkan tabel 1. di atas, terlihat bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih tergolong rendah. Permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kreatif tersebut dapat diupayakan dengan sebuah perlakuan yang mampu merangsang dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Upaya yang dapat dilakukan, seperti penerapan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, penggunaan modul pembelajaran, dan merancang bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan peserta didik. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yaitu seorang pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dengan menggunakan media yang dapat membantu menyampaikan materi dengan baik pada proses pembelajaran, sehingga kemampuan berpikir kreatif peserta didik pun dapat mengalami peningkatan. Menurut Nurrita (2018: 171) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar

mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Berkaitan dengan media pembelajaran, *Book Creator* dapat dijadikan sebagai salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Menurut Sakti dan Purwowidodo (2024: 1396) *Book Creator* adalah sebuah *platform* pembuatan buku digital yang telah menjalin kemitraan dengan *Tools for School* sejak tahun 2011 dan mendapatkan dukungan dari *Google For Education*. Tujuan penggunaan media *Book Creator* adalah untuk berkolaborasi dengan pendidik dalam meningkatkan keterampilan peserta didik melalui pengembangan media pembelajaran digital. Media *Book Creator* menjadi salah satu media digital yang membantu dalam meningkatkan kreativitas peserta didik, mendorong pendidik untuk membuat materi pembelajaran yang menarik, dan membantu peserta didik mengembangkan keterampilan kognitif yang relevan untuk masa depan.

Penggunaan *Book Creator* yang dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran ini belum diketahui oleh banyak orang. Minimnya literasi mengenai media pembelajaran digital menjadi salah satu faktor yang menyebabkan pendidik tidak menggunakan *Book Creator* menjadi media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Siti Rodi'ah (2021: 26) yang menyatakan bahwa *Book Creator* membantu pendidik dalam menciptakan materi pembelajaran yang dapat digunakan secara daring maupun luring. *Platform* ini dapat diakses secara gratis dan mudah oleh pendidik maupun peserta didik melalui *smartphone*, laptop, atau tablet. Secara tidak langsung *Book Creator* menjadi media pembelajaran interaktif yang mampu membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara pada penelitian pendahuluan, proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis, pendidik belum

menggunakan *Book Creator* sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap berpikir kreatif peserta didik, melalui penggunaan media yang baik maka materi pembelajaran akan tersampaikan dengan baik sehingga dapat merangsang kreatifitas peserta didik. Penggunaan media *Book Creator* yang di dalamnya terdapat elemen video, audio, dan animasi tentunya dapat meningkatkan rasa semangat peserta didik dalam pembelajaran, sehingga hal tersebut dapat menstimulasi imajinasi mereka untuk mengungkapkan ide atau gagasan baru yang dapat mendorong kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Berdasarkan penelitian pendahuluan, hasil Sumatif Tengah Semester (STS) mata pelajaran IPAS kelas IV A dan IV B di SD Negeri 1 Way Kandis terdapat banyak peserta didik yang belum mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) kelas IV di SD Negeri 1 Way Kandis, yaitu sebesar 70.

Tabel 2. Data Nilai Hasil Sumatif Tengah Semester (STS) IPAS Kelas IV Semester Ganjil 2024/2025

Kelas	Jumlah Nilai Tuntas (≥ 70)	Persentase Nilai Tuntas	Jumlah Nilai Tidak Tuntas (< 70)	Persentase Nilai Tidak Tuntas	Σ (Peserta Didik)
IV A	9	28,12%	23	71,87%	32
IV B	11	34,37%	21	65,62%	32

Sumber: Penelitian Pendahuluan

Tabel di atas menjelaskan bahwa, di kelas IV A terdapat 9 peserta didik yang tuntas dengan persentase 28,12% dan 23 peserta didik yang tidak tuntas dengan persentase sebesar 71,87%. Sedangkan kelas IV B memperoleh jumlah ketuntasan lebih banyak dibandingkan dengan kelas IV A, yaitu terdapat 11 peserta didik yang tuntas dengan persentase 34,37% dan 21 peserta didik yang tidak tuntas dengan persentase 65,62%.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan, pendidik mengatakan bahwa ada beberapa kendala yang membuat Nilai Sumatif Tengah Semester (STS) IPAS peserta didik banyak yang belum tuntas, yaitu terdapat peserta didik yang masih belum bisa memahami konsep IPAS dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu faktor bentuk soal yang jarang mereka temui dalam proses pembelajaran terdapat dalam soal STS, sehingga peserta didik bingung untuk menjawabnya karena mereka masih berpacu pada soal yang ada di buku cetak. Adanya peserta didik yang belum mendapatkan nilai tuntas juga dikarenakan proses pembelajaran yang monoton dan masih berpusat pada pendidik. Pendidik yang kurang berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran membuat peserta didik menjadi kurang tertarik untuk belajar mata pelajaran IPAS. Permasalahan tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Larasati, dkk. (2024) yang menjelaskan bahwa penggunaan bahan ajar masih bersifat pasif dengan bahan ajar cetak membuat peserta didik tidak dituntut untuk belajar mandiri. Perlunya penggunaan *e-modul* yang dikembangkan memiliki konten yang sesuai dengan pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka kelas IV SD dengan keterampilan berpikir kreatif. *E-modul* menggunakan aplikasi *Book Creator* dapat mendorong peserta didik untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui gambar, teks, video, dan elemen interaktif lainnya. *Book Creator* juga mengandung tugas-tugas yang mendorong peserta didik untuk menggunakan keterampilan berpikir kreatifnya dalam memecahkan masalah ilmiah. Penggunaan *Book Creator* ini dapat memperkuat pemahaman konsep-konsep ilmiah dan keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diduga bahwa terdapat pengaruh media *Book Creator* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS, namun masih perlu pembuktian secara ilmiah akan hal tersebut. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Media *Book Creator* Terhadap Kemampuan Berpikir

Kreatif pada Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis masih tergolong rendah, terlihat pada hasil uji coba observasi kemampuan berpikir kreatif yang dilakukan pada penelitian pendahuluan.
2. Peserta didik masih sering menghafal daripada memahami konsep.
3. Peserta didik cenderung pasif pada saat pelaksanaan proses pembelajaran.
4. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran *Book Creator*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut.

1. Media *Book Creator* (X).
2. Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh media *Book Creator* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *Book Creator* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait, adapun manfaatnya dapat ditinjau dari segi teoretis dan praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan mampu menambah referensi penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti penggunaan media *Book Creator* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, sehingga penelitian ini dapat memberikan sumbangan untuk peneliti selanjutnya dalam pengembangan media ajar lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Penggunaan Media *Book Creator* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPAS.

b. Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pendidik serta dijadikan sebagai referensi dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif dan sebagai sumbangan pikiran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik agar dapat meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 1 Way Kandis.

d. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini akan menjadi bahan referensi untuk peneliti lain dalam menambah wawasan mengenai pengaruh media *Book Creator* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan tingkah laku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman. Sejalan dengan pendapat Festiawan (2020: 06) yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Sejalan dengan pendapat Wahab dan Rosnawati (2021: 02) belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca dan sebagainya.

Menurut Harefa, dkk. (2024: 02) belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Proses memperoleh pengetahuan atau dalam konteks menjadi tahu menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (*experience*). Aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri maupun didalam suatu kelompok tertentu. Dipahami ataupun tidak dipahami, sesungguhnya sebagian besar aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh setiap individu sebagai hasil dari suatu pengalaman dan proses interaksi

individu dengan lingkungannya untuk mendapatkan perubahan baik secara sadar maupun tidak sadar.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar bagi seseorang umumnya untuk mencapai suatu keterampilan, pengetahuan, maupun pengalaman. Menurut Herawati (2018: 31) belajar bertujuan untuk: (1) Pengumpulan pengetahuan, (2) Penanaman konsep dan kecekatan, serta (3) Pembentukan sikap dan perubahan. Tujuan dari belajar adalah untuk memperoleh pengetahuan agar menjadi manusia yang mempunyai wawasan luas dan mampu mengatasi masalah-masalah yang dihadapainya. Belajar juga bertujuan untuk melatih kemampuan terhadap keterampilan yang dibutuhkan dalam menjalani hidup supaya memperoleh sikap dan nilai yang pantas dimiliki yang sesuai dengan norma yang berlaku baik itu norma agama ataupun norma hukum lainnya. Ahdar dan Wardana (2019: 11) menjelaskan tujuan belajar sangat banyak dan bervariasi, tujuan belajar ada yang eksplisit dan ada yang berbentuk instruksional. Tujuan ini adalah konsekuensi yang masuk akal dari peserta didik “menghidupi” suatu sistem lingkungan belajar tertentu.

Widayati (2004: 67) berpendapat bahwa tujuan belajar adalah tercapainya suatu kompetensi tertentu sesuai dengan yang telah dirumuskan. Kompetensi yang dicapai dapat berupa pengetahuan atau keterampilan. Tujuan dikatakan tercapai jika peserta didik dapat menguasai kompetensi tertentu seperti dirumuskan semula yang disebut sebagai standar kompetensi. Tujuan lain dapat tercapai sebagai akibat peserta didik menghadapi sistem lingkungan belajar mengajar. Tujuan tersebut dikenal sebagai tujuan pengiring atau efek pengiring, misalnya adalah berpikir kritis, tanggung jawab, disiplin, dan sebagainya. Selain mencapai tingkat kompetensi tertentu peserta didik juga mencapai tujuan-tujuan pengiringnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah untuk mencapai suatu kompetensi tertentu yang telah ditetapkan, seperti memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif agar dapat membantu dirinya sendiri dan orang lain dalam menghadapi situasi dan tantangan dalam kehidupan.

3. Teori Belajar

A. Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme adalah teori belajar yang berfokus pada perubahan perilaku sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respon. Menurut Moku, dkk. (2022: 1477) teori behaviorisme merupakan teori yang mempelajari perilaku manusia. Teori tersebut dalam penekannya menjelaskan bahwa perspektif behaviorisme berfokus pada peran dari belajar dalam menjelaskan tingkah laku manusia yang terjadi pada peran dari belajar dalam menjelaskan tingkah laku dari manusia dan terjadi melalui stimulus yang menimbulkan hubungan perilaku yang meresponsif hukum-hukum mekanik. Asumsi dasar mengenai tingkah laku menurut teori behaviorisme ini adalah bahwa tingkah laku sepenuhnya ditentukan oleh aturan, bisa diramalkan dan bisa ditentukan. Teori ini melibatkan seseorang untuk terlibat dalam tingkah laku tertentu karena mereka telah mempelajarinya melalui pengalaman-pengalaman terdahulu yang pernah di lalui, menghubungkan tingkah laku tersebut adalah hadiah. Seseorang menghentikan suatu tingkah laku mungkin karena tingkah laku tersebut belum diberi hadiah atau telah mendapat hukuman.

B. Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme adalah teori belajar yang menekankan pada proses belajar, bukan hasil belajar. Menurut Paling, dkk. (2023: 17) teori kognitivisme merupakan bagian dari psikologi kognitif yang mempunyai pandangan bahwa kegiatan belajar bukan hanya kegiatan yang menyangkut adanya respon dan stimulus. Belajar adalah bagian

dari proses dimana adanya kegiatan pembentukan yang menghasilkan perubahan pada pandangan pemikiran berupa ide-ide yang diakibatkan oleh adanya interaksi antara individu satu dengan lainnya. Teori belajar kognitif merupakan bagian yang terpenting karena suatu proses atau kegiatan yang melibatkan kegiatan aktivitas mental yang terjadi pada setiap diri manusia sebagai bagian dari kegiatan interaksi yang melibatkan adanya lingkungan sehingga memperoleh perubahan yang dapat ditunjukkan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, keterampilan, perilaku yang bersifat *relative*.

C. Teori Konstruktivisme

Konstruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan konstruktivisme dapat diartikan sebagai suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Menurut Wahab dan Rosnawati (2021: 29) konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak semerta-merta. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Melalui teori konstruktivisme peserta didik dapat berpikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide, dan membuat keputusan. Peserta didik akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi karena secara langsung siswa terlibat dengan aktif sehingga mereka akan ingat lebih lama semua konsep.

D. Teori Humanisme

Teori humanisme adalah teori belajar yang berfokus pada proses belajar dan memanusiakan manusia. Menurut Harefa, dkk. (2024: 136) teori belajar humanisme merupakan sebuah teori belajar yang mengutamakan pada proses belajar. Proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia itu sendiri. Teori ini mengemban konsep untuk memanusiakan manusia sehingga peserta didik mampu memahami diri dan lingkungannya, serta proses pembelajaran yang menyenangkan bagi mereka. Perhatian teori belajar humanisme ada pada masalah setiap individu dalam menghubungkan pengalaman-pengalaman dan maksud-maksud pribadi mereka. Menurut teori ini, penyusunan dan penyajian materi pelajaran harus sesuai dengan perasaan dan perhatian peserta didik. Teori humanisme lebih mengedepankan sisi humanis manusia dan tidak menuntut jangka waktu pembelajar mencapai pemahaman yang diinginkan. Teori humanisme lebih menekankan pada isi atau materi yang harus dipelajari agar membentuk manusia seutuhnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa teori humanisme adalah teori belajar yang berfokus untuk memanusiakan manusia. Teori belajar humanisme menekankan bahwa belajar itu berhasil jika peserta didik bisa mengerti dunia sekitarnya dan juga mengerti dirinya sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar dibagi menjadi 4, yaitu teori behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan humanisme. Teori yang sesuai dengan topik penelitian ini adalah konstruktivisme, karena teori tersebut dinilai sesuai dengan penerapan media *Book Creator* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik sehingga peserta didik melakukan kegiatan belajar. Menurut Annaurotin (2022: 168) pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik atau pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Winkel (1991) dalam Siregar dan Widyaningrum (2015: 34) menyatakan bahwa pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang dialami. Winkel mendefinisikan pembelajaran sebagai pengaturan dan penciptaan kondisi-kondisi ekstern sedemikian rupa sehingga menunjang proses belajar peserta didik dan tidak menghambatnya. Sejalan dengan hal tersebut Gagne (1977) dalam Siregar dan Widyaningrum (2015: 35) lebih memperjelas makna yang terkandung dalam pembelajaran: *instruction as a set of external events design to support the several processes of learning, which are internal*. Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang sifatnya internal.

Junaedi (2019: 20) mengatakan bahwa pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Secara implisit, di dalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang di inginkan. Proses pembelajaran idealnya terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta didik, karena pendidik dan peserta didik merupakan dua elemen yang berada pada lingkungan belajar dan memanfaatkan sumber belajar.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas untuk menyampaikan informasi yang didalamnya terdapat interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan adalah alat untuk mengarahkan pembelajaran agar lebih efektif. Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai panduan bagi pendidik maupun peserta didik untuk mengetahui apa yang diharapkan dari suatu pembelajaran. Mirza (2022: 157) berpendapat bahwa tujuan pembelajaran selayaknya mampu menampung aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang sesuai dengan pandangan hidup suatu negara.

Menurut Pane dan Darwis (2017: 343) jika dilihat dari sisi lingkupnya, tujuan pembelajaran dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

- a. Tujuan yang dirumuskan secara spesifik oleh pendidik yang bertolak dari materi pelajaran yang akan disampaikan.
- b. Tujuan pembelajaran umum, yaitu tujuan pembelajaran yang sudah tercantum dalam garis-garis besar pedoman pengajaran yang dituangkan dalam rencana pengajaran yang disiapkan oleh pendidik. Tujuan khusus yang dirumuskan oleh seorang pendidik harus memenuhi syarat-syarat, yaitu:
 - 1) Secara spesifik menyatakan perilaku yang akan dicapai.
 - 2) Membatasi dalam keadaan mana pengetahuan perilaku diharapkan dapat terjadi (kondisi perubahan perilaku).
 - 3) Secara spesifik menyatakan kriteria perubahan perilaku dalam arti menggambarkan standar minimal perilaku yang dapat diterima sebagai hasil yang dicapai.

Menurut Budiastuti, dkk. (2021: 40) tujuan pembelajaran merupakan tanggung jawab pendidik yang harus dipilih dan ditentukan dengan hati-hati untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermakna. Tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang ditentukan harus mempertimbangkan kondisi peserta didik dan fasilitas yang digunakan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang menggambarkan kompetensi atau kinerja standar yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat memberikan arah kepada pendidik dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai.

3. Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran merupakan suatu sistem yang utuh dan saling mendukung satu sama lain. Menurut Dolong (2016: 57) komponen-komponen dalam pembelajaran meliputi: tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, bahan atau materi pelajaran, pendekatan atau metode, media atau alat, sumber belajar, dan evaluasi. Pelaksanaan pembelajaran akan tergantung pada bagaimana perencanaan pengajaran dalam kurikulum. Sebagai peserta didik di bidang pendidikan atau sebagai calon pendidik, sangat penting untuk memahami komponen pembelajaran sebagai ilmu ketika menjadi seorang pendidik sehingga dapat menghasilkan anak bangsa yang cerdas.

Menurut Nurul (2019: 587) komponen penting dalam proses mengajar yaitu tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Kelima komponen tersebut sangat mempengaruhi satu sama lain dalam proses mengajar. Misalnya dalam pemilihan metode dalam proses menyampaikan materi pembelajaran akan berpengaruh dengan media pembelajaran apa yang akan kita gunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang bersangkutan.

Serupa dengan pendapat tersebut, Hanafy (2014: 67) mengatakan bahwa suatu pembelajaran yang berlangsung dimulai dengan menyatukan komponen-komponen yang memiliki karakteristik tersendiri yang secara terintegrasi, saling terkait, dan mempengaruhi untuk mencapai tujuan atau

kompetensi yang diharapkan. Komponen-komponen pembelajaran yang dimaksud mencakup tujuan, materi, metode, media dan sumber, evaluasi, peserta didik, pendidik, dan lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran merupakan hal penting yang saling mendukung satu sama lain guna menciptakan pembelajaran yang baik. Komponen penting dalam pembelajaran adalah adanya tujuan, peserta didik, pendidik, media, sumber atau bahan belajar, dan evaluasi. Tanpa adanya komponen-komponen pembelajaran tersebut maka proses pembelajaran akan sulit untuk dilaksanakan dengan baik.

C. Pembelajaran IPAS

1. Pengertian Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan implementasi dari Kurikulum Merdeka 2022 di SD/MI dimana mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi satu. Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS berdasarkan keputusan kepala BKSAP nomor 033/H/KR/2022. Menurut Raden (2023: 2101) penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS dikarenakan agar peserta didik lebih *holistic* dalam memahami lingkungan sekitar. Peserta didik diharapkan mampu sekaligus mengelola lingkungan alam dan sosial. Sejalan dengan hal tersebut, Sari, dkk. (2024: 160) menjelaskan bahwa IPAS yang berarti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka. IPAS diterapkan pada jenjang pendidikan dasar karena anak-anak di usia ini cenderung melihat dunia secara keseluruhan, yang merupakan karakteristik dari fase pemikiran mereka yang konkret, sederhana, dan holistik.

Ratih, dkk. (2024: 224) mengatakan bahwa penggabungan IPA dan IPS menjadi IPAS dalam kurikulum merdeka diharapkan akan memberikan pembelajaran yang lebih kontekstual, relevan, dan adaptif untuk memenuhi

kebutuhan dan tuntutan zaman sekarang. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Fahrida., dkk (2024: 249) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang menggabungkan IPA dan IPS. Pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas IV masuk ke dalam fase B dengan capaian pembelajaran yang sudah tercantum dalam keputusan kepala BKSAP nomor 008/H.KR/2022 dengan pembagian semester 1 membahas elemen IPA sedangkan semester 2 membahas elemen pemahaman IPS.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka yang merupakan gabungan antara IPA dan IPS. Mata pelajaran ini diharapkan dapat memacu peserta didik untuk mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

2. Tujuan Pembelajaran IPAS

Pembelajaran yang dilaksanakan harus memiliki tujuan yang jelas, karena tujuan inilah yang akan menjadikan pembelajarannya lebih terarah. Kurikulum merdeka saat ini mengimplementasikan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang diintegrasikan dengan Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi IPAS. Menurut Agustina, dkk. (2022: 9181) tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS. Peserta didik bukan lagi hanya menjadi objek pembelajaran, melainkan menjadi subjek pembelajaran. Oleh karena itu pendidik harus dengan matang mempersiapkan dan merencanakan pembelajaran yang dapat mengembangkan pemahaman dan keterampilan proses peserta didik.

Pembelajaran IPAS di sekolah dilakukan dengan tujuan menghasilkan ilmuwan-ilmuwan baru yang dapat berkontribusi dengan pengembangan

ilmu pengetahuan alam. Sejalan dengan pendapat Syamsuri, dkk. (2022: 30) Mata pelajaran IPAS diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam penerapannya di kehidupan sehari-hari. Terkait hal tersebut, pembelajaran IPAS sesungguhnya melatih keterampilan-keterampilan abad XXI seperti tuntutan RI 4.0 yang menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar dan lingkungannya. Serupa dengan hal tersebut Septiana (2023: 45) mengatakan bahwa pembelajaran IPAS menjadi satu kesatuan yang bertujuan untuk menjadi salah satu solusi dalam pengembangan kemampuan berpikir peserta didik, hanya saja dalam implementasinya guru selaku pendidik dan menjadi pelaksana kurikulum melakukan konten pembelajaran IPAS yang terpisah, baik IPA ataupun IPS.

Berdasarkan Kemendikbud (2022: 05) dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila dan dapat:

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta, dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
5. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa, serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bertujuan untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. Adanya pembelajaran IPAS, dapat membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya.

D. Media *Book Creator*

1. Pengertian *Media Book Creator*

Book Creator adalah salah satu alat sederhana yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran agar peserta didik dapat lebih mudah dalam mengakses sumber belajar yang dibutuhkan sesuai dengan tipe dan gaya belajar mereka. Hal ini sejalan dengan Nasikhah, dkk. (2022: 17) yang menjelaskan bahwa *Book Creator* adalah alat yang memungkinkan pengguna membuat, membaca, dan berbagi buku digital. *Book Creator* dikembangkan pada tahun 2011 untuk mendukung pengembangan literasi. Menurut Sanjaya (2022: 54) *Book Creator* adalah sebuah *hypermedia electronic book* berbasis web dengan efek *flip*. Fitur tersebut diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik serta memudahkan mereka untuk membacanya dimana saja dan kapan saja melalui gawai mereka.

Aplikasi *Book Creator* merupakan aplikasi atraktif yang dirancang untuk membuat buku berbasis *e-modul*. Menurut Tansliova Lili, dkk. (2024: 266) *Book Creator* dikatakan atraktif karena *tools* (elemen-elemen fasilitas yang tersedia) tidak hanya berupa tulisan dan gambar, buku, atau bacaan biasa, tetapi juga dapat menyisipkan *record* audio bahkan video. Sakti dan Purwowododo (2024: 1396) menjelaskan bahwa *Book Creator* adalah sebuah *platform* pembuatan buku digital yang telah menjalin kemitraan dengan *Tools for Schools* sejak tahun 2011 dan mendapatkan dukungan dari *Google For Education*. Tujuannya adalah untuk berkolaborasi dengan

pendidik dalam meningkatkan keterampilan peserta didik melalui pengembangan media pembelajaran digital. *Book Creator* memberikan solusi yang mudah untuk meningkatkan kreativitas dalam menyusun kurikulum, mendorong pendidik untuk membuat materi pembelajaran yang menarik, dan membantu peserta didik mengembangkan keterampilan kognitif yang relevan untuk masa depan.

Book Creator dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. *Book Creator* memiliki banyak fitur-fitur yang menarik, seperti dapat menambahkan gambar, link, video, audio, dan masih banyak lagi. Banyaknya fitur-fitur menarik yang ada pada *Book Creator* dapat meningkatkan semangat, antusias, minat, dan keaktifan peserta didik untuk mempelajari pelajaran yang diberikan. Menurut Muhsom, dkk. (2023: 358) *Book Creator* sama sekali tidak mengurangi isi yang ada dalam buku cetak, melainkan materinya dipersingkat dan dikemas semenarik mungkin. Ada berbagai fitur pada aplikasi ini yang menjadikan media atau bahan ajar memiliki tampilan dan penggunaan yang lebih menarik, diantaranya yaitu dapat disinkronkan secara langsung dengan Canva, dapat menampilkan video *online* maupun *offline*, menyajikan rekaman suara, dan menghubungkan dengan dokumen dalam berbagai format. *Book Creator* dapat membantu pendidik dalam mengirimkan materi pembelajaran langsung melalui berbagai perangkat, seperti *smartphone*, laptop, atau tablet secara praktis.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media *Book Creator*

A. Kelebihan Media *Book Creator*

Menurut Barella, dkk. (2022: 494) kelebihan dari *Book Creator* adalah pendidik dapat menyisipkan suara di materi ajar yang sudah dibuat, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami pembelajaran karena sembari membaca materi, peserta didik juga dapat

mendengarkan penjelasan dari pendidik. Kelebihan lain dari *Book Creator* yaitu dapat menyisipkan video dari Youtube ke dalam materi pembelajaran, sehingga tidak perlu mengumpulkan banyak link yang dikirim oleh pendidik disetiap pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Siti Rodi'ah (2021: 27) yang mengatakan bahwa kelebihan dari *Book Creator* yaitu pembuatannya sangatlah sederhana. *Book Creator* memudahkan pendidik dalam membuatnya sendiri untuk dijadikan bahan ajar peserta didik pada saat pembelajaran luring maupun daring. Melalui *smartphone*, pendidik dapat mengirimkan langsung bahan ajar digital tersebut kepada peserta didik.

Kelebihan *Book Creator* lainnya dijabarkan oleh Fitrianna, dkk. (2022: 361) yaitu tidak memakan biaya apapun karena *Book Creator* ini dapat diakses secara gratis, praktis karena mudah dibawa kemana saja, materi mudah dijangkau oleh peserta didik kelas rendah maupun kelas tinggi karena terdapat media dan tulisan yang menarik, dan dengan penggunaan *Book Creator* dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

B. Kekurangan Media *Book Creator*

Menurut Yusnimar (2014: 44) media *Book Creator* memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

- a) Penggunaan *Book Creator* memerlukan jaringan internet untuk mengaksesnya.
- b) Membutuhkan perangkat seperti *smartphone*, laptop, komputer, atau tablet untuk menggunakannya.
- c) Penggunaan *Book Creator* secara gratis menjadikan penggunaanya hanya bisa mengakses beberapa fitur saja, tidak bisa memakai semua fitur yang tersedia.
- d) Penggunaan *Book Creator* mengharuskan para pembaca menatap layar perangkat teknologi yang memancarkan radiasi yang kurang baik untuk kesehatan mata.

3. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Book Creator*

Langkah-langkah penggunaan media *Book Creator*, yaitu:

- a) Buka browser, seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, atau Opera Mini. Kemudian ketik *Book Creator*, setelah itu akan muncul tampilan depan *Book Creator*.
- b) Setelah halaman terbuka pilihlah *teacher sign in*.
- c) Jika sudah masuk, pilihlah jenjang pendidikan, kelas, dan juga mata pelajaran yang diampu.
- d) Selanjutnya klik *New Book* untuk membuat *e-modul* dan sudah bisa mendesain sesuai dengan keinginan.
- e) Apabila telah berhasil *sign in*, setelah *e-modul* selesai di *design* untuk melihat hasilnya dapat memilih fitur *play/read to me*.
- f) Jika *e-modul* sudah selesai maka dapat di publish *online*, *download as e-book*, dan di *print*.

E. Kemampuan Berpikir Kreatif

1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah proses berpikir untuk menghasilkan suatu gagasan baru dan berguna. Menurut Mursidik, dkk. (2015: 26) berpikir kreatif adalah kemampuan menciptakan sesuatu yang baru atau kemampuan menempatkan dan mengombinasikan sejumlah objek secara berbeda yang berasal dari pemikiran manusia yang bersifat dapat dimengerti, berdaya guna, dan inovatif dengan berbagai macam faktor-faktor yang dapat mempengaruhi. Selaras dengan pendapat Handayani, dkk. (2021: 316) yang mengatakan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang yang perlu dikembangkan di sekolah dan diharapkan pendidik dapat merealisasikan pembelajaran yang membuat kemampuan berpikir kreatif itu dapat berkembang.

Pengertian lain mengenai berpikir kreatif juga disebutkan oleh Umar & Abdullah (2020: 40) kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau cara baru dalam menghasilkan suatu produk. Pada

umumnya, berpikir kreatif dipicu oleh masalah-masalah yang menantang. Kita dapat melihat kemampuan berpikir kreatif ini pada prestasi yang diperoleh pada saat pembelajaran. Biasanya dalam proses pembelajaran peserta didik menggunakan keterampilan dasar namun dalam pemikiran tingkat tinggi seharusnya juga dilakukan inovasi yang berbeda karena akan menjadikan tantangan pada saat proses pembelajaran peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Faturohman dan Afriansyah (2020: 108) kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang dikategorikan sebagai kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking* (HOT). Adapun pendapat lain menurut Huda dalam Faturohman & Afriansyah (2020: 108) berpikir kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan pendidik untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah,

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kegiatan atau aktivitas dalam rangka menghasilkan sebuah ide atau gagasan baru yang saling mengaitkan hal satu dengan hal yang lain untuk menemukan makna sehingga dapat memecahkan sebuah masalah. Seseorang yang memiliki kreativitas maka ia mampu untuk berpikir kreatif, karena kemampuan berpikir kreatif tersebut sangat diperlukan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif dapat tercipta jika peserta didik dibiasakan dan dilatih untuk mengungkapkan ide-ide atau imajinasi yang mereka miliki.

2. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif dapat diukur melalui beberapa indikator. Menurut Cintia, dkk. (2018: 71) terdapat empat indikator berpikir kreatif, yaitu *fluence* (kemampuan menghasilkan banyak ide), *flexibility* (kemampuan menghasilkan ide-ide yang bervariasi), *originality* (kemampuan menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya tidak ada),

serta *elaboration* (kemampuan mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dihasilkan ide yang rinci atau detail).

Sejalan dengan pendapat Qomariyah, dkk. (2021: 243) yang menyebutkan bahwa terdapat empat indikator berpikir kreatif, yaitu:

1. Berpikir lancar (*fluency thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat menemukan ide-ide jawaban untuk memecahkan masalah.
2. Berpikir luwes (*flexible thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat memberikan solusi yang variatif (dari semua sudut).
3. Berpikir orisinal (*original thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat menghasilkan jawaban yang unik (menggunakan bahasa atau kata-kata sendiri yang mudah dipahami).
4. Keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu jawaban.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa terdapat kesamaan pendapat dalam indikator kemampuan berpikir kreatif. Mengacu pada 4 indikator tersebut, maka dalam penelitian ini indikator kemampuan berpikir kreatif yang digunakan, yaitu berpikir lancar (*fluency thinking*), berpikir luwes (*flexible thinking*), berpikir orisinal (*original thinking*), dan keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*).

3. Kriteria Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif

Kriteria kemampuan berpikir kreatif memiliki beberapa tingkatan yang telah dijabarkan oleh Santoso, dkk. (2014: 85) dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Kriteria Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif (TKBK)

TKBK	Kriteria
TKBK 4 (Sangat Kreatif)	Peserta didik mampu menyelesaikan suatu masalah dengan lebih dari satu alternatif jawaban maupun cara penyelesaian atau membuat masalah yang berbeda-beda dengan lancar

TKBK	Kriteria
	(fasih) dan fleksibel. Peserta didik yang mencapai tingkat ini dapat diamankan sebagai peserta didik sangat kreatif
TKBK 3 (Kreatif)	Peserta didik mampu menunjukkan suatu jawaban yang baru dengan cara penyelesaian yang berbeda (fleksibel) meskipun tidak fasih atau membuat berbagai jawaban yang baru meskipun tidak dengan cara yang berbeda (tidak fleksibel). Selain itu, peserta didik dapat membuat masalah yang berbeda dengan lancar (fasih) meskipun jawaban masalah tunggal atau membuat masalah yang baru dengan jawaban divergen. Peserta didik yang mencapai tingkat ini dapat dinamakan sebagai peserta didik yang kreatif.
TKBK 2 (Cukup Kreatif)	Peserta didik mampu membuat satu jawaban atau masalah yang berbeda dari kebiasaan umum meskipun tidak dengan fleksibel atau fasih, atau mampu menunjukkan berbagai cara penyelesaian yang berbeda dengan fasih meskipun jawaban yang dihasilkan tidak baru. Peserta didik yang mencapai tingkat ini dapat dinamakan sebagai peserta didik yang cukup kreatif.
TKBK 1 (Kurang Aktif)	Peserta didik tidak mampu membuat satu jawaban atau membuat masalah yang berbeda (baru), meskipun salah satu kondisi berikut dipenuhi, yaitu cara penyelesaian yang dibuat berbeda-beda (fleksibel) atau jawaban/masalah yang dibuat beragam (fasih). Peserta didik yang mencapai tingkat ini dapat dinamakan sebagai peserta didik yang kurang kreatif.
TKBK 0 (Tidak Kreatif)	Peserta didik tidak mampu membuat alternatif jawaban maupun cara penyelesaian atau membuat masalah yang berbeda dengan lancar (fasih) dan fleksibel. Peserta didik yang mencapai tingkat ini dapat dinamakan sebagai peserta didik yang tidak kreatif.

Sumber: Santoso., dkk (2014)

Setiap peserta didik mempunyai kemampuan berpikir kreatif, akan tetapi tingkatan antara peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain berbeda-beda. Suatu patokan atau kriteria tingkat berpikir kreatif yang

valid sangat diperlukan. Rhosalia, dkk. (2016: 167) menjelaskan bahwa kriteria tingkat berpikir kreatif berguna sebagai pembanding atau acuan untuk mengetahui letak kelemahan peserta didik dan cara mengatasi kelemahan itu. Tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik juga dapat digunakan sebagai petunjuk mengetahui kualitas kemampuannya dalam berpikir kreatif dan perkembangannya selama proses pembelajaran. Pada tabel 4. kategori tingkat berpikir kreatif dapat diukur melalui rumus rata-rata untuk melakukan persentase skor berpikir kreatif peserta didik. Adapun cara untuk menghitung nilai persentase yang diadaptasi dari Rahmi, dkk. (2016: 64) sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai Persentase

R = Skor mentah yang diperoleh peserta didik

SM = Skor Maksimum

Nilai persentase kemampuan berpikir kreatif yang diperoleh dari perhitungan kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel 4. dibawah ini.

Tabel 4. Interpretasi Kemampuan Berpikir Kreatif

Persentase Pencapaian Aspek Berpikir Kreatif	Kategori Tingkat Berpikir Kreatif
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat Kurang

Sumber: Rahmi., dkk (2016: 64)

F. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan digunakan sebagai pendukung serta perbandingan dalam melakukan kajian penelitian. Beberapa penelitian yang relevan sebagai pembanding atau acuan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Larasati, dkk. (2024)

Penelitian dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Berbasis Pendekatan Saintifik dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan memiliki konten yang sesuai dengan kurikulum IPA kelas IV SD dan telah diintegrasikan dengan pendekatan saintifik dan keterampilan berpikir kreatif. *E-modul* ini menggunakan aplikasi *Book Creator* yang dapat mendorong peserta didik untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui gambar, teks, video, dan elemen interaktif lainnya. *E-modul* juga mengandung tugas-tugas yang mendorong peserta didik untuk menggunakan keterampilan berpikir kreatifnya dalam memecahkan masalah ilmiah. Penggunaan *e-modul* ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan memperkuat pemahaman konsep-konsep ilmiah serta keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPA. Pengembangan *e-modul* menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis pendekatan saintifik dan keterampilan berpikir kreatif pada pembelajaran IPA kelas IV SD memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan kreativitas peserta didik di bidang *sains*.

2. Fitrianna, dkk. (2022)

Penelitian yang berjudul “Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan *Book Creator* di SDN Kadumerak 1” menunjukkan bahwa hasil dari pemahaman peserta didik terhadap media *Book Creator*, yaitu peserta didik lebih paham dan lebih mengerti dibandingkan media lainnya. Peneliti menjelaskan bahwa media *Book Creator* dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring sehingga memudahkan pendidik

dalam menyampaikan pembelajaran dan peserta didik memahami apa yang dijelaskan oleh pendidik.

3. Mardiana, dkk. (2024)

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Book Creator* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa validasi ahli materi mendapat skor 90% dengan kategori sangat layak. Validasi soal tes dinyatakan valid. Uji reliabilitas pilihan ganda berjumlah 753 dengan kategori tinggi dan *essay* berjumlah 822 dengan kategori sangat tinggi. Uji normalitas signifikan skor *p-value* (0,137) berdistribusi normal. Uji parsial $t_{hitung} (7,138) > t_{tabel} (2,05954)$ *p-value* (0,000) < 0,05 sehingga H_0 ditolak. Respon peserta didik mendapat skor 78% dengan kategori baik yang artinya media *Book Creator* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik memberikan respon yang baik kepada media *Book Creator*.

4. Siti Rodi'ah (2021)

Penelitian yang berjudul “Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantuan Media *Book Creator* digital dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa pada Tingkat Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa media *Book Creator* dapat dijadikan sebagai salah satu upaya dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Pemanfaatan media *Book Creator* juga dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui adanya suatu gerakan-gerakan sederhana yang dapat melenturkan tubuh karena peserta didik dapat melihat materi dan menirukan gerakan yang ada di dalam media tersebut untuk memaksimalkan proses pengembangan.

5. Retno Palupi, dkk. (2022)

Penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Book* Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Berbasis *QR Code* pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa pengembangan *e-book* menggunakan aplikasi *Book*

Creator berbasis *QR Code* sangat valid atau layak digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut dilihat dari data uji validasi media dan validasi materi. Berdasarkan validasi ahli media, kualitas media yang dikembangkan sangat baik dengan presentase skor 84,15% sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 86,5%. Jadi rata-rata presentase skor dari validasi ahli media dan materi yang diperoleh 85,3% termasuk dalam kategori validitas 81% -100% sehingga media sangat baik/valid. *E-book* menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *QR Code* dikatakan praktis diperoleh dari angket respon peserta didik mendapat presentase skor sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Angket kepraktisan respon pendidik mendapat presentase skor sebesar 84% dengan kategori sangat praktis. Hasil rerata kepraktisan *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *QR Code* diperoleh sebesar 92% termasuk dalam kategori kepraktisan 81%-100% sehingga produk *e-book* sangat praktis. *E-book* menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *QR Code* dikatakan efektif dilakukan dengan uji coba pada kelas IV SDN Mojoroto 4 Kediri dan menunjukkan nilai rata-rata 83% 83% sehingga peserta didik memperoleh nilai \geq KKM 84 dengan ketuntasan belajar klasikal 91,6%.

6. Setiawan dan Fikri (2022)

Penelitian yang berjudul “Pengembangan E-LKPD Menggunakan *Book Creator* pada Materi Operasi Pecahan di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa E-LKPD *Book Creator* dikembangkan dengan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. E-LKPD *Book Creator* dinyatakan valid dengan hasil rata-rata 88% dengan kriteria sangat layak. E-LKPD dinyatakan praktis dengan hasil rata-rata 88% dengankriteria sangat baik. E-LKPD dinyatakan efektif dengan hasil rata-rata 94% dengan kriteria sangat baik. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa E-LKPD *Book Creator* sangat cocok digunakan untuk peserta didik sekolah dasar dan mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar operasi hitung pecahan.

7. Deswarni, dkk. (2023)

Penelitian yang berjudul “Tren Media dan Persepsi Siswa tentang Penggunaan *Book Creator* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Media Audiovisual dalam Pendidikan” menunjukkan bahwa total persentase penilaian minat pembelajar dengan menggunakan *Book Creator* adalah 73,8%. Itu adalah kategori setuju. Kategori ini menunjukkan persepsi responden dengan menggunakan *Book Creator* dalam proses pembelajaran. Berdasarkan rata-rata keseluruhan adalah 4,23 dan standar deviasi adalah 0,81. Responden setuju menggunakannya dalam proses pembelajaran. Artinya siswa setuju dengan penggunaan *Book Creator* sebagai tren media dalam bentuk audio visual dalam pembelajaran bahasa Inggris.

G. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir diperlukan agar arah penelitian menjadi lebih jelas. Menurut Syahputri, dkk. (2023: 161) kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi, dan kajian kepustakaan. Kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Variabel-variabel penelitian dijelaskan dalam kerangka penelitian secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian. Kerangka pikir bertujuan sebagai arahan dalam penelitian yang dilakukan terutama pemahaman alur pemikiran sehingga dapat melakukan analisis agar penelitian dapat berjalan dengan sistematis dan sesuai dengan tujuan penelitian

Menurut Suartini (2013: 92) kerangka berpikir yang baik adalah kerangka berpikir yang dapat menggambarkan secara jelas alur-alur berpikir dari peneliti tentang keterkaitan antar masalah yang ditelitinya secara teoritis. Kerangka berpikir pada penelitian ini mengacu pada teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget (1896-1980), menurut Piaget peserta didik membangun pengetahuan mereka melalui tahapan-

tahapan pengembangan kognitif yang berbeda. Proses ini melibatkan asimilasi (penggabungan informasi baru ke dalam kerangka kognitif yang sudah ada) dan akomodasi (penyesuaian kerangka kognitif terhadap informasi baru). Kerangka berpikir pada penelitian ini mengacu pada teori belajar konstruktivisme karena dalam teori ini peserta didik dinilai dapat berpikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide, dan membuat keputusan. Peserta didik akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu peserta didik terlibat secara langsung secara aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep. Dengan demikian, *Book Creator* menjadi salah satu media yang mampu mendukung pendekatan konstruktivisme pembelajaran.

Media *Book Creator* berperan dalam teori konstruktivisme dengan menekankan pembelajaran yang aktif. Hal ini sejalan dengan Jerome Bruner dalam Harefa, dkk. (2024: 122) yang mengemukakan bahwa materi pelajaran sebaiknya disusun secara struktural agar sesuai dengan kemampuan pemahaman anak pada tahap perkembangan tertentu. Penggunaan media *Book Creator* sebagai media penyampaian materi kepada peserta didik dapat melatih mereka untuk berpikir kreatif karena *Book Creator* terdapat banyak fitur-fitur yang menarik, seperti dapat menambahkan gambar, link, video, audio, dan masih banyak lagi. Banyaknya fitur-fitur menarik yang ada pada *Book Creator* dapat meningkatkan semangat, antusias, minat, dan keaktifan peserta didik untuk mempelajari pelajaran yang diberikan, dengan demikian kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat ditingkatkan.

Secara sederhana, kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

→ = Pengaruh

Sumber: Sugiyono (2020)

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya.

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir, maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut.

H_a = Terdapat pengaruh media *Book Creator* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis.

H_o = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *Book Creator* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

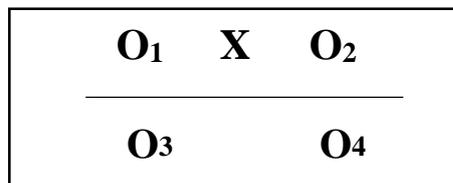
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2020: 16) penelitian kuantitatif adalah metode penelitian dengan berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen design*) dengan menggunakan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Menurut Sugiyono (2020: 118) *quasi eksperimen design* mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

2. Desain Penelitian

Quasi experimental design yang dilakukan pada penelitian ini berbentuk desain *nonequivalent control group design*. Desain penelitian ini adalah desain kuasi eksperimen dengan melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antar kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Book Creator*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberikan perlakuan menggunakan media *Book Creator*.

Desain penelitian *nonequivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

- X = Perlakuan penggunaan media *Book Creator*
- O₁ = Nilai *pretest* kelompok eksperimen
- O₂ = Nilai *posttest* kelompok eksperimen
- O₃ = Nilai *pretest* kelompok kontrol
- O₄ = Nilai *posttest* kelompok kontrol

B. *Setting* Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Way Kandis, yang beralamat di Jl. Tirtaria No. 27a, Way Kandis, Kec. Tanjung Senang, Kota Bandar Lampung.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2024/2025.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Penelitian ini terdiri dari 3 tahapan, adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut yaitu sebagai berikut.

1. Tahap Penelitian Pendahuluan

- a. Membuat surat izin penelitian pendahuluan untuk diajukan ke pihak sekolah.
- b. Melakukan penelitian pendahuluan, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik, dan sejauhmana penerapan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik di SD Negeri 1 Way Kandis dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV terutama dalam pembelajaran IPAS.

2. Tahap Perencanaan

- a. Membuat rancangan media *Book Creator*.
- b. Membuat modul ajar untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- c. Menyiapkan instrumen penelitian pengumpulan data.

3. Tahap Pelaksanaan

- a. Melakukan *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- b. Melaksanakan penelitian dengan alur pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat dan menggunakan media *Book Creator* sebagai perlakuan pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media *Power Point*.
- c. Setelah memberi perlakuan dengan menggunakan *Book Creator* pada kelas eksperimen sebagai media pembelajaran, lalu peneliti mengadakan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilaksanakan pada kelas kontrol dan eksperimen, lalu menghitung perbedaannya.
- e. Menginterpretasikan data hasil penelitian dan menyusun laporan hasil penelitian.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian. Menurut Sugiyono (2020: 127) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek

atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Adapun populasi dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis.

Tabel 5. Populasi Penelitian

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
1.	IV A	21	11	32
2.	IV B	16	16	32
Jumlah				64

Sumber: Penelitian Pendahuluan

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dipilih untuk dijadikan subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2020: 127) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* karena mempertimbangkan data hasil observasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Way Kandis. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 64 peserta didik, yang terdiri 32 peserta didik kelas IV A dan 32 peserta didik kelas IV B. Berdasarkan hasil uji coba observasi kemampuan berpikir kreatif pada penelitian pendahuluan diperoleh bahwa peserta didik kelas IV A memiliki persentase nilai tuntas lebih rendah dibandingkan persentase nilai kelas IV B. Maka pada penelitian ini kelas IV A akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas IV B akan dijadikan kelas kontrol.

E. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang ditetapkan untuk dipelajari. Menurut Sugiyono (2020: 67) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dari penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab atau timbulnya variabel terikat dan dilambangkan dengan (X). Variabel bebas pada penelitian ini adalah Media *Book Creator*. Variabel bebas ini akan mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan media *Book Creator*.

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas, dan tegas. Definisi konseptual pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. *Book Creator*

Book Creator merupakan aplikasi berbasis *online* yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran agar peserta dapat lebih mudah dalam mengakses sumber belajar yang dibutuhkan sesuai dengan tipe dan gaya belajar mereka.

b. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir yang dapat menghasilkan ide-ide atau gagasan sehingga muncul pemahaman baru yang dapat digunakan sebagai solusi untuk pemecahan suatu masalah.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan definisi pengertian yang memberikan informasi tentang batasan variabel dalam penelitian.

a. *Book Creator*

Media *Book Creator* adalah aplikasi yang memfasilitasi para penggunanya dengan berbagai macam fitur seperti elemen, gambar, audio, dan video dalam satu *platform* yang interaktif. Dengan *Book Creator* pendidik dapat menciptakan media pembelajaran digital yang lebih menarik dan interaktif.

b. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir yang dapat menghasilkan ide-ide baru atau gagasan untuk pemecahan suatu masalah. Pengukuran tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada penelitian ini dengan menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest* dalam bentuk uraian dengan ketentuan tingkat kognitif C4, C5, dan C6 yang disesuaikan dengan indikator berpikir kreatif, yaitu berpikir lancar (*fluency thinking*), berpikir luwes (*flexible thinking*), berpikir orisinal (*original thinking*), dan keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*), melalui perubahan nilai sebelum dan sesudah menggunakan media *Book Creator*.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tes

Teknis tes ini digunakan untuk mencari data mengenai kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Menurut Sodik & Siyoto (2015: 64) tes merupakan alat untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen.

2. Dokumentasi

Menurut Sodik & Siyoto (2015: 66) dokumentasi adalah kegiatan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Teknik ini digunakan untuk memperoleh gambar atau foto peristiwa pada saat penelitian.

H. Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen berupa instrumen tes yang berbentuk soal uraian yang relevan dengan indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu berpikir lancar (*fluency thinking*), berpikir luwes (*flexible thinking*), berpikir orisinal (*original thinking*), dan keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*).

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator Berpikir Kreatif	Sub Indikator	Jumlah Soal	Soal yang Dipakai
1. Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan sumber daya alam di lingkungan sekitar.	Berpikir Lancar	Menemukan ide-ide jawaban untuk memecahkan masalah	3, 7, 13	3, 7
	Berpikir Luwes	Memberikan solusi yang variatif (dari semua sudut)	6, 14, 15	6, 14, 15
2. Peserta didik dapat menganalisis manfaat sumber daya alam di lingkungannya.	Berpikir Orisinil	Menghasilkan jawaban yang unik (menggunakan bahasa atau kata-kata sendiri yang mudah dipahami)	1, 4, 5, 9, 10, 12	1, 4, 9, 10
	Keterampilan Mengelaborasi	Memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu jawaban	2, 8, 11	2

Sumber: Qomariyah., dkk (2021: 243)

I. Uji Prasyarat Instrumen Tes

1. Uji Validitas Tes

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Menurut Siyoto (2015: 71) uji validitas adalah salah satu ciri yang memadai tes hasil belajar yang baik. Uji

validitas ini digunakan untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid atau tidak valid. Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Menguji validitas butir soal tes uraian, digunakan rumus korelasi *product momen* sehingga akan terlihat banyak koefisien korelasi antara setiap skor.

Penelitian ini menggunakan uji validitas *product moment* dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi X dan Y

N = jumlah reponden

X = skor item

Y = skor total

Sumber: Sugiyono (2020: 246)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Validitas soal tes kemampuan berpikir kreatif berupa soal uraian yang dilakukan di SD Negeri 1 Way Kandis pada kelas IV A dengan jumlah responden sebanyak 31 peserta didik. Setelah dilakukan uji coba soal, peneliti melakukan analisis validitas soal uraian menggunakan rumus *product moment* dengan bantuan *Microsoft Office Excel* 2016. Berikut adalah hasil validitas butir soal tes uraian kemampuan berpikir kreatif.

Tabel 7. Hasil Validasi Butir Soal Tes

No Soal	rhitung	rtabel	Validitas	Keterangan
1.	0,734	0,355	Valid	Dapat Digunakan
2.	0,795	0,355	Valid	Dapat Digunakan
3.	0,802	0,355	Valid	Dapat Digunakan
4.	0,651	0,355	Valid	Dapat Digunakan
5.	0,266	0,355	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
6.	0,770	0,355	Valid	Dapat Digunakan
7.	0,588	0,355	Valid	Dapat Digunakan
8.	0,152	0,355	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
9.	0,535	0,355	Valid	Dapat Digunakan
10.	0,615	0,355	Valid	Dapat Digunakan
11.	0,266	0,355	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
12.	0,120	0,355	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
13.	0,207	0,355	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
14.	0,723	0,355	Valid	Dapat Digunakan
15.	0,576	0,355	Valid	Dapat Digunakan

Sumber: Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen Tahun 2025

Berdasarkan tabel 7 di atas, diketahui hasil analisis uji validitas diperoleh butir soal yang valid sebanyak 10 soal dan 5 soal lainnya dinyatakan tidak valid (Lampiran 29, halaman 158). Kemudian peneliti menggunakan soal yang valid sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah derajat konsistensi instrumen yang bersangkutan. Menurut Soesana, dkk. (2023: 75) reliabilitas adalah nilai kepercayaan suatu hasil pengukuran. Uji reliabilitas dilakukan untuk mendapatkan alat ukur (instrumen) data penelitian yang dapat dipercaya keabsahannya sehingga menghasilkan data yang benar-benar relevan dengan tujuan penelitian. Uji reliabilitas juga digunakan untuk menguji konsistensi jawaban responden berdasarkan instrumen penelitian.

Penelitian ini akan menggunakan uji reliabilitas *alpha cronbach* dengan rumus sebagai berikut.

$$r_i = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{at^2} \right)$$

Keterangan:

$\sum \sigma b^2$ = jumlah varians butir

at^2 = varians total

r_i = koefisien reliabilitas

k = banyaknya soal

Sumber: Soesana, dkk. (2023: 79)

Adapun kriteria reliabilitas suatu tes adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Uji Reliabilitas

Tingkat Reliabilitas Soal	
Koefisien r	Reliabilitas
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2020: 248)

Berdasarkan jumlah butir soal, kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas soal tersebut. Perhitungan dilakukan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan *Microsoft Office Excel 2016*. Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil $r_i = 0,83$. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa soal tersebut mempunyai kriteria reliabilitas yang sangat kuat, maka soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini. Perhitungan reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 30, halaman 159.

J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

a. Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif

Penilaian kemampuan berpikir kreatif peserta didik diukur melalui *pretest* dan *posttest* dihitung melalui rumus berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai Peserta Didik

R = Jumlah Skor

N = Skor Maksimum dari Tes

Sumber: Kunandar (2013: 126)

b. Nilai Rata-Rata Kemampuan Berpikir Kreatif

Menghitung nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif seluruh peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{\sum X_N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum X_i$ = Total rata-rata seluruh peserta didik

$\sum X_N$ = Jumlah peserta didik

Sumber: Kunandar (2013: 126)

c. Persentase Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Secara Klasikal

Menghitung persentase ketuntasan kemampuan berpikir kreatif peserta didik secara klasikal dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase Keberhasilan} = \frac{\sum \text{Skor perolehan peserta}}{\sum \text{Skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 9. Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik

No	Persentase Keberhasilan	Kriteria
1	$95 \leq PK \leq 100$	Sangat Kreatif
2	$80 \leq PK < 95$	Kreatif
3	$65 \leq PK < 80$	Cukup Kreatif
4	$55 \leq PK < 65$	Kurang Kreatif
5	$PK < 55$	Tidak Kreatif

Sumber: Akbar dalam Nada (2018: 221)

d. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka mendapatkan data berupa hasil pretest, posttest, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan adalah sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori sebagai berikut:

Tinggi : $0,7 \leq N-Gain \leq 1$

Sedang : $0,3 \leq N-Gain < 0,7$

Rendah : $N-Gain < 0,3$

Sumber: Arikunto (2013: 184)

2. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas penelitian ini menggunakan uji normalitas berbantuan SPSS *Statistic 25*. Berikut langkah-langkah melakukan uji normalitas menggunakan SPSS.

- 1) Masukkan data nilai *pretest* dan *posttest*.
- 2) Klik menu Analyze, pilih Descriptive Statistic, lalu klik Explore.
- 3) Masukkan semua variabel ke dalam kolom Dependent List.
- 4) Selanjutnya klik tombol Plots lalu beri tanda () pada Normality Plots with Test dan klik Continu > OK.

Dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas ini yaitu data penelitian dikatakan normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Sedangkan data penelitian tidak normal apabila nilai signifikansi $< 0,05$.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji homogenitas berbantuan SPSS *Statistic 25*. Berikut langkah-langkah uji homogenitas menggunakan bantuan SPSS *Statistic 25*.

- 1) Masukkan data yang akan dianalisis.
- 2) Pilih menu Analyze, kemudian klik Descriptive Statistic, lalu pilih Explore.
- 3) Pilih tombol Plots.
- 4) Klik tombol Continu, lalu OK.

Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas ini yaitu data penelitian dikatakan homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Sedangkan data penelitian dikatakan tidak homogen apabila nilai signifikansi $< 0,05$.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi sederhana

Untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh media *Book Creator* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis, maka digunakan analisis regresi sederhana. Menurut Sugiyono (2020: 252) secara umum persamaan regresi sederhana dapat dirumuskan sebagai berikut.

$$Y' = a + b X$$

Keterangan:

- Y' : Nilai yang diprediksikan
 a : Konstanta atau bila harga X = 0
 b : Koefisien regresi
 X : Nilai variabel independent

Kriteria Uji:

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya signifikan dan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya tidak signifikan dengan taraf $\alpha = 0,05$.

Uji regresi sederhana pada penelitian ini berbantuan SPSS *Statistic 25*.

Berikut langkah-langkah melakukan uji regresi sederhana menggunakan bantuan SPSS *Statistic 25*.

- 1) Klik Analyze > Regression > Linier
- 2) Memasukkan variabel Dependent dan Independent
- 3) Klik OK, setelah itu maka hasil akan ditampilkan pada jendela output.

Adapun yang menjadi dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi sederhana yaitu:

1. Jika nilai *Sig* < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variable Y.
2. Jika nilai *Sig* > 0,05 maka H_a ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variable Y.

Rumusan hipotesis yaitu:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *Book Creator* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *Book Creator* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu rendahnya tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis dan pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang variatif seperti media *Book Creator*. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experimental design* dengan desain *non-equivalent control group design*. Data dalam penelitian ini menggunakan uji regresi sederhana. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *Book Creator* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis. Hal ini dapat dibuktikan melalui uji hipotesis menggunakan regresi sederhana dengan alat bantu IBM SPSS *Statistic 25*, diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $38,221 > 4,17$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media *Book Creator* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif khususnya peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis.

a. Peserta Didik

Peserta didik dapat lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, sehingga kemampuan berpikir kreatifnya pun dapat mengalami peningkatan.

b. Pendidik

Pendidik dapat menerapkan media pembelajaran yang bervariasi agar peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran sehingga dapat melatih kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat ikut serta memberikan dorongan dan motivasi kepada pendidik dan peserta didik untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

d. Peneliti Lain

Peneliti lain yang akan melakukan penelitian dalam bidang yang sama diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi tentang penggunaan media *Book Creator* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. 2022. Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9186. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Agustinova, D. E. 2020. Urgensi Humanisme dalam Pendidikan Abad ke-21. *Socia: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 17(2), 173–188.
- Ahdar, A., & Wardana, W. 2019. *Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Annaurotin, L. 2022. Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematik Dalam Proses Pembelajaran Daring dan Luring KelaS II. *EduCurio: Education Curiosity*, 1(1), 166–170. <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>
- Anton, & Trisoni, R. 2022. Kontribusi Keterampilan 4c Terhadap Projek Penguatan Propil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(3), 528–535. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i3.1895>
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VD)*. Jakarta: PT Renika Cipta.
- Barella, Y., Rustiyarso, R., Bahari, Y., Zakso, A., Supriyadi, S., & Al Hidayah, R. 2022. Sosialisasi pemanfaatan *e-book creator* berbasis internet pada guru SMA Negeri 2 Sambas. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 488–497. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v5i3.3181>
- Budiastuti, P., Soenarto, S., Muchlas, M., & Ramndani, H. W. 2021. Analisis Tujuan Pembelajaran dengan Kompetensi Dasar pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1), 39–48. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i1.37776>
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Rosdiana, S. P., & Fatirul, A. N. 2023. Pengembangan kurikulum merdeka dalam satuan pendidikan serta implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02), 56–67. <https://sj.eastasouth-institute.com/index.php/spp>
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugrahaeni, I. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning*. Nichen Irma Cintia, 2 Firosalia Kristin & 3 Indri Anugraheni Universitas Kristen Satya Wacana Increasing Students' Thinking Creative Ability And.

- Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 69–77. <https://doi.org/10.21009/PIP.321.8>
- Deswarni, D., Sepyanda, M., Efriza, D., & Zaim, M. 2023. *Media Trends and Students' Perceptions of Using Book Creator in English Learning : Audiovisual Media in Education. International Conference on Language Pedagogy*, 03(01), 270–283. <https://proceeding-icolp.fbs.unp.ac.id/index.php/icolp/article/download/164/160>
- Dolong, H. M. J. 2016. Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal UIN Alauddin*, 5(2), 293–300. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/3484/3269>
- Fahrida, N., Ratnaningrum, I., & Susanti, I. 2024. Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Flashcard pada Peserta Didik Kelas IVB SDN Manyaran 01 Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 247–260. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.3683>
- Faturohman, I., & Afriansyah, E. A. 2020. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui *Creative Problem Solving*. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 107–118. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.596>
- Festiawan, R. 2020. Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Fitrianna, D., Hasanah, F. N., & Ernawati, S. 2022. Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan *Book Creator* di SDN Kadumerak 1. *Nasional Pendidikan*, 353–362. <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/2381>
- Hanafy, M. S. 2014. Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Handayani, A., Suhendar, U., & Merona, S. P. 2021. Model Pjbl dengan Lembar Kwl dalam Kreatif Matematis. *Histogram: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 315–329. <http://dx.doi.org/10.31100/histogram.v4i2.647>.
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, & Wote, A. Y. V. 2024. *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Herawati. 2018. Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27–48. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>
- Inayati, U. 2022. Konsep dan implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad-21 di SD/MI. *ICIE: International Conference on Islamic Education*, 2, 293–304. <http://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/ICIE>
- Junaedi Ifan. 2019. Proses Pembelajaran yang Efektif. *Jisamar, VOL. 3 NO.(2)*, 19–25. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar>

- Kemendikbud. 2016. *Rencana Strategis Kemendikbud 2020-2024*. 1–23.
- Kemendikbud. 2022. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Kunandar. 2013. *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Larasati, S. R., Rukmana, D., & Creator, B. 2024. *ELSE (Elementary School Education Creator* Berbasis Pendekatan. 8(3), 21–31. <http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i3.19393>
- Mardatillah, B. L. R., & Kristayulita, K. 2024. Pengaruh Pembelajaran STEM terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 472–482. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1564>
- Mardiana, A., Andjariani, E. W., & Wulan, B. R. S. 2024. Pengaruh Media *Book Creator* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ips di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(1), 5782. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.12868>
- Mirza, I. 2022. Tujuan Pembelajaran Berlandaskan Konsep Pendidikan Jiwa Merdeka Ki Hajar Dewantara Taufik. *Jinotep: Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*. 4(11), 177–184.
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. 2022. Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475–1486. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2192>
- Muhisom, Anjar, F., Destiani, & Pangestu, D. 2023. *Utilizing Book Creator as a Digital Module to Improve Student Listening Skills in Elementary School*. Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-046-6_35
- Mursidik, E. M., Samsiyah, N., & Rudyanto, H. E. 2015. *Creative Thinking Ability in Solving Open-Ended Mathematical Problems Viewed From the Level of Mathematics Ability of Elementary School Students*. *PEDAGOGIA: Journal of Education*, 4(1), 23–33.
- Nada, I., Utaminingsih, S., & Ardianti, S. D. 2018. Penerapan Model *Open Ended Problems* Berbantuan Cd Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sd 1 Golantepus. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 216. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i2.3856>
- Nasikhah, J., Zairozie, Z., & Djani, D. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika *Smart Book* Berbantuan *Book Creator* Tingkat Smp Ditinjau dari Segi Kevalidan. *Mathematic Education Journal(MathEdu*, 5(2), 15–22. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Noor, T. 2018. Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional (Pasal 3 Undang-Undang

- Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003). *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2(01), 123–144.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
<https://ejournal.iiq.ac.id/index.php/misykat/article/view/2229>
- Nurul Audie. 2019. Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/download/5665/4066>
- Organisation for Economic Co-operation and Development*. 2024. *New PISA results on Creative Thinking: can students think outside the box*.
- Paling, S., Sari, R., Masbakar, R., Cory C. P., Mukadar, S., Lidiawati, L. S., Indah, N., & Hilir, A. 2023. *Belajar dan Pembelajaran*. Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Pane, A., & Darwis, M. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Puspa, C. I. S., Rahayu, D. N. O., & Parhan, M. 2023. Transformasi Pendidikan Abad 21 dalam Merealisasikan Sumber Daya Manusia Unggul Menuju Indonesia Emas 2045. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3309–3321.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5030>
- Qomariyah, D. N., Subekti, H., Surabaya, U. N., & Kreatif, B. 2021. *PENSA E-JURNAL : PENDIDIKAN SAINS*. 9(2), 242–246.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>
- Raden, T. A. R. 2023. Peran Kepuasan Nasabah Dalam Memediasi Pengaruh *Customer Relationship Marketing* Terhadap Loyalitas Nasabah, 2(3), 310–324. <http://bajangjournal.com/index.php/JEMBA>
- Rahmi, D., Rusman, & Erlidawati. 2016. Identifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas XI Menggunakan Soal Tes *Open-Ended Problem* Pada Materi Koloid di SMA/MA Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK)*, 1(4), 60–69.
<https://doi.org/10.82415/jimpk.v1i4.1365>
- Ranggawuni, I. R., Mamesah, M., & Marjo, H. K. 2014. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Berdasarkan Pola Asuh Orangtua (Siswa Kelas VII DI SMP Negeri 8 Jakarta Pusat). *Insight: Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(2), 38.
<https://doi.org/10.21009/insight.032.07>
- Ratih, R., Miyono, N., & Hanum, A. 2024. Penerapan model pembelajaran *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi struktur lapisan bumi kelas V SDN Peterongan. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(2), 223–229.
<https://doi.org/10.22460/collase.v7i2.22418>
- Retno, P, D. A., Eka, P, K., & Amirul, M, B. 2022. Pengembangan *E-book*

- menggunakan Aplikasi *Book Creator* berbasis *QR Code* pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 78–90.
<https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.123>
- Rhosalia, L. A., Laksono, K., & Sukartiningsih, W. 2016. Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Menulis Naratif Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Gayungan Surabaya Pendidikan Dasar, Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 2(2), 166–174.
<http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Sakti, A. B., & Purwowidodo, A. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran *Book Creator* dalam Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran IPA Kelas V di SDN 2 Prayungan Nganjuk. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1395. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3574>
- Sanjaya, P. A. 2022. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial Pengembangan Pembelajaran Sejarah Berdiferensiasi Menggunakan *E-Module* Berbasis *Book Creator*. *PRODIKSEMA I Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sosial*. (1) 52–60.
<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prodiksema/article/view/2056>
- Santoso, H. R. W., Ratu, N., & Yuniarta, T. N. H. 2014. Deskripsi Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif (Tkbk) Pada Materi Segiempat Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Pabelan Kabupaten Semarang. *Satya Widya*, 30(2), 82.
<https://doi.org/10.24246/j.sw.2014.v30.i2.p82-95>
- Sari, C. A., Nisa`, S. K., Putri, M. R. C., Marshelyna, M., & Masfuah, S. 2024. Validitas Media Pembelajaran Tiga Dimensi Bola Lapisan Bumi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Al-Aqlu: Jurnal Matematika, Teknik Dan Sains*, 2(2), 159–163. <https://doi.org/10.59896/aqlu.v2i2.102>
- Septiana, A. 2023. Analisis Kritis Materi Ips dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54.
<https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/pgsd/article/view/3479>
- Setiawan, T. Y., & Fikri, A. 2022. *the Development of E-Lkpd Using Book Creator on Fraction Operations Material in Elementary School*. *MaPan*, 10(1), 116–126. <https://doi.org/10.24252/mapan.2022v10n1a8>
- Siregar, E., & Widyaningrum, R. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran*. *Mkdk4004/Modul 01*, 09(02), 193–210.
- Siti, R. 2021. Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media *Book Creator* Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(2), 23–35. <https://doi.org/10.51178/ce.v2i2.225>
- Sodik, & Siyoto. 2015. Dasar Metodologi Penelitian Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, M.A. 1. *Dasar Metodologi Penelitian*, 83–84. Sleman: *Literasi Media Publishing*.

- Soesana, A., Subakti, H., Salamun, S., Tasrim, I. W., Karwanto, K., Falani, I., Bukidz, D. P., & Pasaribu, A. N. 2023. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Suartini, K. 2013. Pengaruh Metode *Mind Mapping* terhadap Pemahaman Mahasiswa dalam Membuat Kerangka Berpikir pada Penyusunan Proposal Penelitian. *Edusains*, 1(1), 91.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. 2023. Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166. <https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/>
- Syamsuri, M. M. F., Tias, I. W. U., & Izzatika, A. 2022. Pelatihan Penyusunan Perangkat Pembelajaran IPA Bagi Guru SD dalam Rangka Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA Dan Pendidikan MIPA*, 6(1), 29–34. <https://doi.org/10.21831/jpmmp.v6i1.27440>
- Tansliova, L., Yuliana, A. N. W. 2024. Efektivitas Bahan Ajar pada Mata Kuliah Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Anak Berkebutuhan Khusus Berbantuan Aplikasi *Book Creator*. *J-Symbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(2), 265–272.
- Umar, W., & Abdullah, S. 2020. Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis disertai Penerapannya. *Jurnal Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.33387/pedagogik.v7i2.2689>
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Adab.
- Widayati, A. 2004. Metode mengajar sebagai strategi dalam mencapai tujuan belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 3(1).
- Yusnimar. 2014. Perpustakaan Perguruan Tinggi di Jakarta. *Jurnal Komunikasi dan Informasi Perpustakaan*, 13(1), 34–39. <https://doi.org/10.15408/almaktabah.v13i1.1572>