

**IMPLEMENTASI MEDIA *ECOPRINT* UNTUK MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA PEMBELAJARAN
IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Skripsi

Oleh

PUTRI KARLINDA

2113053261



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

ABSTRAK

IMPLEMENTASI MEDIA *ECOPRINT* UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA PEMBELAJARAN IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

PUTRI KARLINDA

Masalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV di SD Negeri 01 Ogan Lima menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *ecoprint* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian berjumlah 55 peserta didik yang diambil dari populasi 79 peserta didik menggunakan purposive sampling. Data dikumpulkan melalui tes *pretest* dan *posttest*, dan dianalisis dengan regresi linier sederhana. Hasil menunjukkan pengaruh signifikan media *ecoprint* terhadap kemampuan berpikir kreatif, dengan $t_{hitung} 7,446 > t_{tabel} 2,064$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Media *ecoprint* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Kata Kunci : berpikir kreatif, *ecoprint*, IPAS, sekolah dasar.

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF *ECOPRINT* MEDIA TO DEVELOP CREATIVE THINKING SKILLS IN IPAS LEARNING FOR FOURTH GRADE STUDENTS AT ELEMENTARY SCHOOL

By

PUTRI KARLINDA

The issue of low creative thinking skills among fourth-grade students at SD Negeri 01 Ogan Lima became the main focus of this research. This study aimed to analyze the effect of using ecoprint media on creative thinking skills in IPAS learning. The method used was a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The research sample consisted of 55 students taken from a population of 79 students using purposive sampling. Data were collected through pretest and posttest assessments and were analyzed using simple linear regression. The results indicated a significant effect of ecoprint media on creative thinking skills, with a t-value of $7.446 > t\text{-table of } 2.064$ and a significance level of $0.000 < 0.05$. Ecoprint media proved to be effective in enhancing the creative thinking skills of the students.

Keywords: creative thinking, *ecoprint*, IPAS, elementary school.

**IMPLEMENTASI MEDIA *ECOPRINT* UNTUK MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA PEMBELAJARAN
IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

PUTRI KARLINDA

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 : **IMPLEMENTASI MEDIA *ECOPRINT*
UNTUK MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
PADA PEMBELAJARAN IPAS
PESERTA DIDIK KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Putri Karfinda**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2113053261**

Program studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. **Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Deviyanti Pangestu, M.Pd.
NIP. 199308032024212048

Siti Nuraini, M. Pd.
NIK. 232104940804101

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Deviyanti Pangestu, M.Pd.


.....

Sekretaris

: Siti Nuraini, M. Pd.


.....

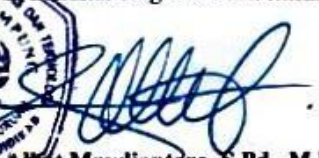
Penguji Utama

: Fadhilah Khairani, M.Pd.


.....



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Dr. Adet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.
NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 25 Juli 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Karlinda
NPM : 2113053261
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Implementasi Media Ecoprint untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar" tersebut adalah asli 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 ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 26 Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Putri Karlinda

NPM 2113053261

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Putri Karlinda, lahir di Negara Ratu pada tanggal 04 Agustus 2002. Peneliti merupakan anak kedua dengan empat bersaudara dari pasangan Bapak Sukaryadi, S.Pd. dan Ibu Nely Rosdiana, S.Pd..

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri Pengaringan lulus pada tahun 2015.
2. SMP Negeri 1 Abung Barat lulus pada tahun 2018.
3. SMA Negeri 3 Kotabumi lulus pada tahun 2021.

Pada tahun 2021, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selama menjalani studi, peneliti pernah mengikuti program Kampus Mengajar 6 untuk membantu meningkatkan literasi dan numerasi di SD Negeri 6 Metro Selatan. Selain itu, peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Periode 1 Tahun 2024 di Desa Suka Mulya, Kecamatan Palas, Kabupaten Lampung Selatan.

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S. Al-Baqarah: 286)

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar”

(Q.S. Ar-Rum: 60)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah Swt. dzat yang Maha Sempurna, peneliti mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT. atas terselesaikannya penulisan skripsi, maka dengan segala kerendahan hati kupersembahkan karya ini kepada yang paling berharga di dunia.

Orang Tuaku Tercinta

Ayahanda Sukaryadi dan Ibunda Nely Rosdiana

Terima kasih telah melahirkan, merawat, dan membesarkanku dengan penuh kasih sayang dan cinta yang tulus. Kalianlah sumber kekuatan dan inspirasi dalam setiap langkahku. Teruntuk Ayah, terima kasih telah menjadi sosok penyemangat dalam setiap perjuanganku untuk menuntut ilmu. Teruntuk Ibu, terima kasih atas segala doa, cinta, dan pengorbananmu yang tak pernah putus. Hiduplah lebih lama lagi agar kalian selalu ada dalam setiap proses perjalanan dan pencapaianku.

Semoga Allah Swt. selalu menjaga dan melindungi Ayah Ibu.

Aamiin Allahumma Aamiin.

Kakak dan Adikku Tersayang

Indah Hartini, Andi Wirayuda dan Muhammad Fahri yang senantiasa mendoakan dan menyemangati agar menjadi orang sukses dan membanggakan keluarga.

Almamater tercinta **“Universitas Lampung”**

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Implementasi Media *Ecoprint* Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung beserta seluruh tenaga kependidikan yang berkontribusi dalam memfasilitasi dan mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat-menyerat guna syarat skripsi.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung sekaligus Penguji Utama yang telah memfasilitasi administrasi dan memberikan arahan, bimbingan, serta saran kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Deviyanti Pangestu, M.Pd., Pembimbing Akademik sekaligus Ketua Penguji yang telah membimbing dengan sabar dan memberikan semangat juga motivasi yang sangat bermanfaat guna penyempurnaan skripsi.

6. Siti Nuraini, M.Pd., Sekretaris Penguji yang telah banyak memberikan bimbingan, masukan, saran, nasihat, kritik yang sangat bermanfaat selama proses penyelesaian dan penyempurnaan skripsi ini.
7. Dosen serta Staf S1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Karyono, M.Pd., Selaku Kepala Sekolah SD Negeri 01 Ogan Lima serta pendidik kelas IV yang telah mengizinkan dan membantu peneliti melaksanakan uji instrumen sekaligus penelitian skripsi di kelas IV SD Negeri 01 Ogan Lima.
9. Alm. Hasbullah bin Makip, kakekku tercinta yang telah menyayangi sejak dilahirkannya penulis hingga menginjak bangku kuliah, selalu memberikan hal-hal yang diinginkan penulis dan sangat ingin melihat penulis sampai ke jenjang sarjana. Beliau yang tak hentinya mengingatkan penulis untuk selalu rajin, tekun, dan bersungguh-sungguh dalam menjalankan study ini. Beliau ingin datang dihari wisuda penulis, tapi penulis belum sempat memenuhi keinginan beliau hingga akhirnya beliau menghembuskan nafas terakhirnya.
10. Anya, Radhea, Nancy, Addina, Siska, Rachel, Oktia, Fajar, Kahvi, Luthfi, Tri, Ardi, dan Anggi yang senantiasa menjadi teman baik sekaligus saudara penulis sejak dibangku sekolah menengah pertama hingga saat ini.
11. Angelia, Atika, dan Saskia yang senantiasa kebersamaian dan menghibur penulis selama menjadi teman kos dan teman seperjuangan dalam menyelesaikan perkuliahan.
12. Riska Mariana dan Rohmi Illiyin yang sejak semester 5 senantiasa mendengarkan segala cerita senang, sedih, dan random, selalu memberikan nasihat dan solusi untuk setiap persoalan, serta memberikan bantuan dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Teman KKN Suka Mulya, Niken, Nadya, Soraya, Fidia, Sekar, Hafid dan Pandu yang memberikan kesan tersendiri bagi peneliti selama perkuliahan.

14. Dosen Pembimbing Lapangan, Guru Pamong, dan Sahabat Kampus Mengajar 6 Ibu Devi Nawang Sasi, M.Pd., Ibu Renshi Marchelina, S.Pd., dan Anisa, Ansal, Lili, Riska yang senantiasa memberikan pengalaman baru, ilmu yang bermanfaat, dan kenangan tak terlupakan.
15. Kakak-kakak dan teman-teman Forkom PGSD, terima kasih sudah memberikan banyak pengalaman dan kesempatan bagi peneliti untuk mempelajari hal baru.
16. Teman seperjuangan mahasiswa S1 PGSD Unila angkatan 2021 terkhusus kelas D yang telah berjuang bersama dalam menyelesaikan studi ini.
17. Seseorang yang tidak bisa disebutkan, terima kasih selalu menjadi *support system* penulis pada hari yang tidak mudah, senantiasa memberikan dukungan, semangat, tenaga, pikiran, materi, dan sabar menanggapi keluh kesah saya selama proses pengerjaan skripsi, serta meyakinkan penulis untuk pantang menyerah hingga penyusunan skripsi ini terselesaikan. Terima kasih untuk luka dan bahagianya. Semoga Allah mengganti berkali-kali lipat dan sukses untuk kedepannya.
18. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini. Kita dipertemukan oleh pendidikan dan dipisahkan oleh masa depan. Semoga Allah SWT memberikan rahmat dan kemudahan atas apa yang kita jalani selama ini dan bermanfaat bagi banyak orang.

Metro, 16 Maret 2025

Peneliti



Putri Karlinda

NPM 2113053261

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Hakikat Belajar	9
1. Pengertian Belajar	9
2. Teori Belajar	10
B. <i>Ecoprint</i>	11
1. Pengertian <i>Ecoprint</i>	11
2. Teknik <i>Ecoprint</i>	12
3. Langkah-Langkah Pembuatan <i>Ecoprint</i>	13
C. Berpikir Kreatif	14
1. Pengertian Berpikir Kreatif	14
2. Indikator Berpikir Kreatif	15
D. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	16
E. Kerangka Pikir	17
F. Hipotesis Penelitian	19

III. METODE PENELITIAN	20
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	20
B. Setting Penelitian	21
1. Tempat Penelitian	21
2. Waktu Penelitian.....	21
C. Prosedur Penelitian	21
D. Populasi dan Sampel	22
1. Populasi	22
2. Sampel	22
E. Variabel Penelitian	23
F. Definisi Konseptual dan Operasional	24
1. Definisi Konseptual	24
2. Definisi Operasional.....	24
G. Teknik Pengumpulan Data	27
1. Teknik Tes.....	27
2. Observasi	27
3. Dokumentasi.....	28
H. Instrumen Penilaian	28
I. Uji Persyaratan Instrumen.....	29
1. Validitas Soal	29
2. Reliabilitas Soal.....	31
3. Daya Beda Soal	32
4. Taraf Kesukaran Soal.....	34
J. Uji Persyaratan Analisis Data	35
1. Uji Normalitas	35
2. Uji Homogenitas.....	36
3. Uji N-Gain	37
K. Uji Hipotesis	37
1. Uji Regresi Linear Sederhana	37
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Pelaksanaan Penelitian.....	39
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	40
C. Hasil Analisis Data Penelitian.....	41
1. Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	41

2. Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	43
3. Rekapitulasi Data Peningkatan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	45
3. Data Hasil Berpikir Kreatif	47
D. Hasil Analisis Data Aktivitas Pengimplementasian Media <i>Ecoprint</i> Peserta Didik	53
E. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	53
1. Hasil Uji Normalitas	54
2. Hasil Uji Homogenitas	55
3. Hasil Uji <i>N-Gain</i>	56
G. Pembahasan	58
H. Keterbatasan Penelitian	63
V. KESIMPULAN DAN SARAN	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil PISA dalam Bidang Sains	3
2. Nilai Ulangan Harian Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 01 Ogan Lima	5
3. Indikator Berpikir Kreatif.....	15
4. Data Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 01 Ogan Lima.....	22
5. Data Sampel Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 01 Ogan Lima	23
6. Aktivitas Penggunaan Media <i>Ecoprint</i>	25
7. Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif	26
8. Kisi-kisi Instrumen Tes berdasarkan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	29
9. Klasifikasi Validitas	30
10. Hasil Uji Validitas Soalvalid.....	31
11. Koefisien Reliabilitas	32
12. Hasil Uji Reliabilitas Soal	33
13. Klasifikasi Daya Pembeda Soal.....	33
14. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal	34
15. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal	35
16. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Soal	37
17. Klasifikasi Nilai N-Gain	39
18. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	40
19. Deskripsi Hasil Penelitian	41
20. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	43
21. Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	46
22. Rata-Rata Peningkatan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	48
23. Keterlaksanaan Perolehan Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif	50
24. Persentase Nilai Setiap Indikator Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Eksperimen	51
25. Persentase Nilai Setiap Indikator Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Kontrol.....	53
26. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	54
27. Hasil Uji Normalitas.....	54
28. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	55
29. Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	55
30. Hasil Uji N-Gain.....	56
31. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana (Model Summary)	57
32. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana (ANNOVA)	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	19
2. <i>Nonequivalent Control Group Pretest-Posttest Design</i>	20
3. Histogram Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	42
4. Histogram Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	42
5. Histogram Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	44
6. Histogram Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	45
7. Perbandingan Rata-rata Nilai	47
8. Kategori Berpikir Kreatif	49
9. Persentase Nilai Berpikir Kreatif	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan	73
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	74
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	75
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	76
5. Surat Izin Penelitian	77
6. Surat Balasan Izin Penelitian	78
7. Surat Keterangan Validasi Modul Ajar	79
8. Surat Keterangan Validasi Instrumen Tes	80
9. Surat Keterangan Validasi Media	81
10. Surat Keterangan Validasi LKPD	82
11. Lembar Validasi Modul Ajar	83
12. Lembar Validasi LKPD	85
13. Lembar Validasi Soal	87
14. Modul Ajar Kelas Eksperimen	89
15. Modul Ajar Kelas Kontrol	100
16. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	111
17. Soal Berdasarkan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	115
18. Indikator Penilaian Soal Kemampuan Berpikir Kreatif	117
19. Dokumentasi Jawaban Soal Peserta Didik Kelas Eksperimen	119
20. Dokumentasi Jawaban Soal Peserta Didik Kelas Kontrol	120
21. Rubrik Penilaian Aktivitas Penggunaan <i>Ecoprint</i>	121
22. Hasil Uji Validitas Instrumen	122
23. Hasil Uji Reliabilitas	123
24. Perhitungan Uji Daya Beda	124
25. Perhitungan Tingkat Kesukaran	125
26. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	126
27. Perhitungan Uji Normalitas	127
28. Perhitungan Uji Homogenitas	129
29. Perhitungan Uji Regresi Linear Sederhana	130
30. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran	131

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam menghadapi perkembangan abad 21. Pendidikan dikaitkan dengan perkembangan zaman, karena gerak logaritmik pendidikan berjalan beriringan dengan perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni (ipteks). Melalui pendidikan, setiap individu dapat mengembangkan potensi dalam dirinya agar memiliki daya saing yang tinggi, baik dalam hal peningkatan pengetahuan dan penguasaan keterampilan.

Pendidikan merupakan upaya peningkatan kualitas peserta didik melalui pengajaran, penelitian atau pelatihan guna mencapai tujuan tertentu. Mukodi (2018) mengemukakan bahwa pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal dengan mengacu pada kurikulum.

Di era global saat ini, keterampilan yang perlu dikuasai oleh peserta didik adalah keterampilan abad 21. Pengembangan keterampilan meliputi 4C yaitu creativity (kreativitas), collaboration (kolaborasi), communication (komunikasi), dan critical thinking (berpikir kritis). Selaras dengan hal itu, Mardhiyana, dkk (2016) mengungkapkan bahwa berpikir kreatif di kalangan peserta didik sangat penting untuk membekali mereka dengan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan dan karier di masa depan. Menurut Susiloningsih, dkk (2022), kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan yang memunculkan ide atau gagasan baru terhadap pememuan yang sudah ada atau belum pernah ada untuk memecahkan suatu masalah. Artinya kemampuan berpikir kreatif tidak hanya sekadar menghasilkan ide,

tetapi juga berfokus pada penerapan ide-ide tersebut untuk menyelesaikan tantangan atau masalah yang ada.

Senada dengan hal tersebut, Nur, dkk (2021), menyatakan bahwa berpikir kreatif bersumber dari diri seseorang itu sendiri yang dalam perkembangannya dipengaruhi oleh faktor lingkungan sekitar. Oleh karena itu, berpikir kreatif adalah hasil dari interaksi antara potensi individu dan pengaruh lingkungan, yang bersama-sama membentuk kemampuan seseorang untuk berinovasi dan memecahkan masalah dengan cara yang baru dan efektif.

Seiring dengan diakuinya pentingnya kemampuan berpikir kreatif, keterampilan ini perlu dilatih dan diajarkan sejak usia dini, terutama di tingkat Sekolah Dasar. Pada kurikulum Merdeka terjadi pembaruan dari kurikulum yang membentuk mata Pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) (Nuryani dkk., 2023). Salah satu mata pelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

IPAS merupakan disiplin ilmu yang memfokuskan pemahaman mengenai makhluk hidup biotik dan abiotik, juga terkait dengan kehidupan individu manusia sebagai makhluk sosial, yang disusun sistematis antara sebab dan akibat. Menurut Fani Fadila dan Fitriyeni (2024), Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka dirancang dengan pendekatan yang berpusat pada peserta didik, sehingga peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif terlibat dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan Kemdikbud (2022), yang menyatakan bahwa kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk menguatkan kompetensi dan karakter.

Fakta yang terjadi mengenai kemampuan berpikir kreatif dalam sains di Indonesia nyatanya memerlukan perhatian serius, seperti yang terlihat dari

hasil Program for International Student Assessment (PISA). Laporan OECD (2023) menunjukkan bahwa peserta didik Indonesia hanya mencapai tingkat pemahaman dasar dalam menyelesaikan soal-soal PISA. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kebiasaan peserta didik dalam menghadapi soal yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi, termasuk berpikir kreatif.

Berdasarkan survei PISA terbaru, Indonesia menempati peringkat ke-67 dari 81 negara, meskipun ada sedikit peningkatan dibandingkan dengan peringkat ke-71 pada PISA 2018. Meskipun peringkatnya membaik, skor yang diperoleh masih menunjukkan tantangan besar dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif di kalangan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan reformasi dalam metode pembelajaran sains untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah berikut.

Tabel 1. Hasil PISA dalam Bidang Sains

Rank	Countries	Mean Score
65	Panama	388
66	Georgia	384
67	Indonesia	383
68	Baku (Azerbaijan)	380
69	North Macedonia	380

Sumber : OECD. (2023). *PISA 2022 Results*.

Data diatas menunjukkan bahwa kemampuan bidang sains peserta didik di Indonesia masih jauh di bawah standar internasional. Hasil yang kurang memuaskan ini menunjukkan bahwa upaya untuk mengintegrasikan berpikir kreatif dalam bidang sains pada abad 21 belum sepenuhnya optimal dilakukan. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dalam proses pembelajaran yang berfokus pada peningkatan kemampuan sains dan berpikir kreatif peserta didik di sekolah dasar.

Pentingnya integrasi berpikir kreatif dalam pembelajaran tidak dapat diabaikan, karena dampaknya tidak hanya terlihat pada hasil akademik,

tetapi juga pada kesiapan peserta didik untuk menghadapi tantangan di era modern yang semakin mengandalkan teknologi. Berpikir kreatif memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menggunakan teknologi secara inovatif, sehingga mereka dapat memperoleh informasi dan menciptakan ide-ide baru. Keterampilan ini menjadi sangat krusial untuk dikuasai. Namun, kenyataannya, banyak peserta didik yang masih menghadapi kesulitan dalam mengembangkan kreativitas mereka.

Di era yang semakin berkembang, pendidik perlu menyiapkan berbagai strategi agar pembelajaran dapat menjadi inovatif, kreatif serta menyenangkan. Dunia pendidikan harus bertransformasi mengikuti perubahan zaman di era tersebut. Pemanfaatan model pembelajaran proyek dengan tambahan teknik dan seni (*Art*). Model pembelajaran yang menggabungkan sains dan seni yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran adalah teknik *ecoprint*. *Ecoprint* merupakan satu cara menghias kain dengan memanfaatkan aneka macam tanaman memanfaatkan warna alamnya (Setyaningrum & Purwanti, 2020).

Menurut Kharisma dan Septiana (2019), *Ecoprint* adalah satu cara menghias kain dengan memanfaatkan berbagai tumbuhan dengan memanfaatkan warna-warna alamnya. Senada dengan hal tersebut, Susanto, dkk (2024), menyatakan *Ecoprint* adalah teknik pencetakan pada kain yang menggunakan bahan-bahan alami seperti daun dan bunga untuk menghasilkan pola dan warna yang unik. *Ecoprint* sering digunakan dalam konteks pendidikan untuk mengajarkan peserta didik tentang seni, lingkungan, dan proses kreatif. Teknik ini tidak hanya memberikan pengalaman praktis dalam menciptakan karya seni, tetapi juga mendorong peserta didik untuk lebih menghargai alam dan memahami pentingnya keberlanjutan.

Berdasarkan penelitian dari Nurul Amaliyah dan Dwi Bhakti Indri (2024) penerapan metode proyek melalui kegiatan *ecoprint* berhasil

meningkatkan kreativitas anak, dengan hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap kreativitas peserta didik setelah penerapan metode tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Annida Shafa Azzahrah (2022) penerapan model pembelajaran PjBL berbasis STEAM dengan teknik *ecoprint* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik secara signifikan.

Observasi yang dilakukan di SD Negeri 01 Ogan Lima mengungkapkan permasalahan yang serupa, yakni rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV dalam mata pelajaran IPAS. Fenomena ini terjadi karena indikator berpikir kreatif belum diterapkan secara optimal, mencakup beberapa aspek utama. Aspek kelancaran tampak dari jawaban peserta didik yang kurang terstruktur. Aspek keluwesan terlihat pada kurangnya variasi dalam tanggapan mereka. Keaslian tercermin dari jawaban yang tidak berasal dari pemikiran mereka sendiri. Sementara itu, aspek elaborasi menunjukkan bahwa rincian dalam jawaban peserta didik masih minim. Analisis lembar pengerjaan ulangan harian IPAS pun memperkuat temuan ini dengan menunjukkan tingkat berpikir kreatif yang rendah pada peserta didik.

Tabel 2. Nilai Ulangan Harian Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 01 Ogan Lima.

Nama Kelas	Indikator Penilaian	Rata-rata Skor Maksimal (100)	Jumlah Peserta Didik
IV A	Kelancaran	40	27
	Keluwes	42	
	Keaslian	50	
	Elaborasi	38	
IV B	Kelancaran	48	28
	Keluwes	42	
	Keaslian	50	
	Elaborasi	48	

Sumber: Dokumentasi data penelitian pendahuluan tahun 2024

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Ogan Lima secara umum masih perlu ditingkatkan, dengan rata-rata skor yang diperoleh berkisar antara 38-50. Kelas IV B menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan kelas IV A, terutama pada indikator kelancaran dan elaborasi, di mana kelas IV B memperoleh skor 48 dan 48, sedangkan kelas IV A hanya mencapai skor 40 dan 38. Kelas IV A termasuk dalam kategori kurang kreatif, terutama pada indikator kelancaran dan elaborasi, dengan rata-rata skor yang lebih rendah. Sementara itu, kelas IV B, meskipun lebih baik, masih tergolong dalam kategori cukup kreatif, dengan skor tertinggi pada indikator keaslian yang mencapai 50. Penilaian yang dilakukan menggunakan analisis nilai ulangan harian memberikan gambaran yang jelas mengenai sejauh mana peserta didik dapat mencapai kompetensi yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran, khususnya terkait dengan kemampuan berpikir kreatif.

Ketidakmerataan dalam pengembangan kemampuan peserta didik menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum optimal, sehingga diperlukan solusi inovatif seperti pemanfaatan media *ecoprint*. Metode ini menggunakan teknik cetak alami dengan bahan ramah lingkungan, seperti daun dan bunga, untuk menciptakan karya seni yang menarik. Selain meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, *ecoprint* juga mendorong mereka untuk berpikir kreatif, berinovasi, serta mengembangkan keterampilan sosial melalui kolaborasi dan diskusi kelompok. Dengan demikian, media *ecoprint* dapat menjadi strategi efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan mendukung pengembangan kreativitas peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian sebagai pembuktian secara ilmiah mengenai “Implementasi Media *Ecoprint* untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berupa *ecoprint* yang belum pernah dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran IPAS.
2. Pembelajaran masih bersifat monoton disebabkan oleh kurangnya keterlibatan peserta didik dan menghambat pengembangan kreativitas mereka.
3. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik terutama dalam memahami materi IPAS.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, penulis membatasi masalah penelitian sebagai berikut.

1. *Ecoprint* (X)
2. Berpikir Kreatif (Y)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh pengimplementasian media *ecoprint* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV di SD Negeri 01 Ogan Lima tahun pelajaran 2024/2025?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pengimplementasian media *ecoprint* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV di SD Negeri 01 Ogan Lima tahun pelajaran 2024/2025.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengembangan ilmu kepada pendidik dengan mengaitkan model pembelajaran *project based learning* berbasis *ccoprint* dalam mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif peserta didik

2. Manfaat Praktis

a. Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi kepala sekolah untuk meningkatkan mutu serta fasilitas sarana dan prasarana agar hasil selanjutnya dapat lebih baik lagi.

b. Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan serta pengetahuan untuk mengenal berbagai macam model pembelajaran terutama mengenai pengaruh model *project based learning* dengan teknik *ecoprint* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik.

c. Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan semangat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran di sekolah terutama dengan menggunakan model *project based learning* dengan teknik *ecoprint*.

d. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber serta referensi bagi peneliti selanjutnya mengenai pengaruh model *project based learning* dengan teknik *ecoprint* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang penting dalam kehidupan ini, karena melalui belajar, manusia yang awalnya tidak tahu menjadi tahu serta melalui belajar juga, seseorang akan mengalami suatu perubahan perilaku dari pengalaman belajar yang dilakukannya. Menurut Wicaksono (2020) menyatakan bahwa belajar adalah upaya untuk menghasilkan perubahan dalam perilaku, pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap, di mana perubahan tersebut bersifat tetap dan meninggalkan kesan.

Belajar merupakan suatu proses dimana manusia memperoleh pengetahuan, keterampilan atau pemahaman materi melalui pelatihan maupun pengalaman. Menurut Maâ, S. (2018), belajar adalah proses aktivitas yang dilakukan dengan sengaja untuk melakukan perubahan sikap dan perilaku yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa dan yang bersifat menetap.

Istilah pembelajaran merujuk pada proses perolehan pengetahuan, keterampilan, sikap, atau pemahaman baru melalui pengalaman atau aktivitas. Menurut Samsinar (2020) pembelajaran adalah dukungan yang diberikan oleh pendidik untuk memungkinkan terjadinya proses memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan dan perilaku, serta pembentukan sikap dan keyakinan diri peserta didik. Pembelajaran dilihat sebagai suatu proses, pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan pendidik dalam rangka membuat

peserta didik belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Thobroni (2015) pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang berulang-ulang dan menyebabkan adanya perubahan perilaku yang disadari dan cenderung bersifat tetap.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas belajar dan pembelajaran adalah dua konsep yang erat kaitannya dalam kegiatan di dunia pendidikan. Belajar adalah kegiatan aktif yang terjadi di dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan adanya perubahan tingkah laku yang terjadi pada setiap individu melalui pengalamannya. dan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar serta proses untuk membantu peserta didik agar menghasilkan respons terhadap situasi tertentu untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien..

2. Teori Belajar

Teori belajar adalah pandangan yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman melalui proses belajar. Menurut Cahyo (2013) teori belajar dapat di artikan sebagai konsep-konsep dan prinsip-prinsip belajar yang bersifat teoritis dan telah teruji kebenarannya melalui eksperimen. Berikut ini beberapa penjelasan mengenai teori belajar yang sering digunakan.

1) Teori Belajar Behavioristik

Gage, Gagne, dan Berliner, menjelaskan perubahan tingkah laku manusia dengan menekankan peran stimulus eksternal dan respons individu dalam proses belajar. Menurut Irham & Wiyani (2015), penerapan teori ini mencakup penyediaan bahan pengajaran yang siap digunakan, penyusunan materi dari yang sederhana hingga kompleks, pembelajaran yang berorientasi pada hasil yang terukur dan teramati, penggunaan pengulangan dan latihan untuk membentuk kebiasaan, serta pemberian penguatan positif untuk perilaku yang diinginkan dan penguatan negatif untuk perilaku yang kurang diinginkan.

2) Teori Belajar Kognitif

Teori kognitif berfokus pada pengaruh tingkat perkembangan dan pemahaman individu terhadap diri sendiri dan lingkungan dalam membentuk tingkah laku dan kegiatan. Susanto (2016) menjelaskan bahwa teori ini lebih menekankan pada aspek eksternal dalam belajar, seperti mengingat dan berpikir, yang tidak dapat dikuasai dalam sekali belajar, melainkan memerlukan perbaikan dan latihan yang berkelanjutan. Selain itu, teori perkembangan kognitif, yang juga dikenal sebagai teori perkembangan intelektual atau mental, menurut Ba'diah (2021), merupakan proses genetik yang didasarkan pada mekanisme biologis, sebagaimana dijelaskan oleh Piaget.

3) Teori Konstruktivistik

Teori belajar konstruktivistik memandang proses belajar sebagai upaya membangun dan mengembangkan pengetahuan melalui pengaitan antara pengetahuan yang sudah dimiliki dengan pengalaman baru. Trianto (2014) menjelaskan bahwa teori ini menekankan peran aktif peserta didik dalam menemukan dan mentransformasikan informasi baru ke dalam kerangka pengetahuan yang sudah ada, serta melakukan revisi jika diperlukan. Sugrah (2019) menambahkan bahwa penerapan prinsip-prinsip konstruktivisme dalam pembelajaran sains dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan.

Berdasarkan pandangan tersebut, belajar dalam konteks konstruktivisme merupakan usaha individu untuk membangun makna dari materi yang dipelajari. Penelitian ini berfokus pada peserta didik kelas IV berusia 9-10 tahun dan menggunakan tahap operasional konkret. Teori konstruktivisme dipilih karena pendidik menggunakan media pembelajaran *ecoprint* untuk melatih konsentrasi dan kemampuan berpikir mandiri peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

B. *Ecoprint*

1. Pengertian *Ecoprint*

Ecoprint merupakan suatu terobosan baru yang menggabungkan seni, sains, dan kesadaran lingkungan dalam satu kegiatan yang menarik dan edukatif. Kata "*ecoprint*" berasal dari dua kata, yaitu "eco" dan "print."

Ecoprint berasal dalam bahasa Yunani terdiri dari dua suku kata, "oikos," yang berarti "rumah" atau "tempat tinggal." Dan kata "print" berasal dari bahasa Inggris yang berarti "mencetak" atau "menyimpan jejak".

Ecoprint adalah pendekatan berbasis kearifan lokal. Menurut Faridatun (2022), *Ecoprinting* sebuah teknik cetak dengan pewarnaan kain alami yang cukup sederhana namun dapat menghasilkan motif yang unik dan otentik. Prinsip pembuatan *ecoprinting* adalah melalui kontak langsung antara daun, bunga, batang atau bagian tubuh lain yang mengandung pigmen warna dengan media kain tertentu. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhassin, dkk (2024), "Kegiatan *ecoprint* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik karena mereka diajak untuk berinovasi dan bereksperimen dengan berbagai bahan alami". Melalui kegiatan ini, peserta didik dapat memahami proses alami dan pentingnya menjaga kelestarian alam.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa *ecoprint* diartikan sebagai proses mencetak yang memperhatikan aspek lingkungan, dengan menggunakan bahan-bahan alami dan ramah lingkungan.

2. Teknik *Ecoprint*

Teknik *ecoprint* adalah sebuah teknik pewarna alam yang memanfaatkan bahan alami yang ada disekitar seperti daun, bunga, batang, dan bagian tumbuhan lain. Chasanah (2021) mengemukakan teknik *ecoprint* ini tergolong sebuah teknik pewarnaan kain yang unik karena tidak bisa diulang dan menggunakan bahan baku alami yang tentunya lebih ramah lingkungan.

Keunikan *ecoprint* ini terletak pada hasil akhir yang tidak akan sama satu dengan lainnya mesti sudah menggunakan jenis daun, kain, dan

teknik yang sama jadi bisa dikatakan lebih eksklusif. Berikut ini adalah macam-macam teknik *ecoprint*.

- 1) Teknik Ketukan Berdebar (Pounding): Teknik ini menggunakan palu untuk mengekstraksi pigmen dari daun atau bunga yang diletakkan di antara dua lapisan kain. Kain dibiarkan mengeras untuk memperkuat warna.
- 2) Teknik Mengukus (Steaming): Kain yang dihiasi dengan daun atau bunga direndam dalam campuran air dan cuka, kemudian digulung dan dikukus. Proses ini mengeluarkan pigmen alami dan menciptakan pola yang menakjubkan.
- 3) Teknik Fermentasi Daun: Daun atau bunga direndam dalam air cuka, kemudian diatur di atas kain dan ditumbuk. Proses fermentasi memungkinkan pigmen meresap ke dalam kain, menghasilkan cetakan yang menakjubkan.

Berdasarkan pemaparan diatas, disimpulkan bahwa peneliti menggunakan teknik pounding dalam penelitian ini. Teknik ini dipilih karena kesederhanaannya yang memungkinkan siapa pun untuk melakukannya tanpa memerlukan peralatan khusus, serta kemampuannya untuk menghasilkan pola dan warna yang unik pada kain. Penggunaan teknik pounding diharapkan dapat memberikan hasil yang menarik dalam eksplorasi *ecoprint*.

3. Langkah-Langkah Pembuatan *Ecoprint*

Teknik yang digunakan dalam penelitian kali ini melibatkan penggunaan palu untuk mengekstraksi pigmen warna dari bahan tanaman yang diletakkan di antara dua lapisan kain. Palu digunakan untuk memberikan tekanan pada daun atau bunga, sehingga pigmen alami dilepaskan dan menempel pada kain. Setelah itu, kain dibiarkan mengeras selama beberapa hari untuk memperkuat warna. Proses ini menghasilkan pola dan warna yang unik pada kain dan berikut langkah-langkah dalam pembuatan *ecoprint* dengan teknik pounding.

- 1) Siapkan bahan-bahan yang diperlukan: bunga atau daun, palu, kain pilihan, lapisan pelindung, tawas, dan bahan tanaman dengan pigmen warna-warni.
- 2) Sebarkan lapisan pelindung di lantai dan letakkan kain di atasnya.

- 3) Susun bahan tanaman dengan kreativitas untuk menciptakan pola yang indah.
- 4) Pukul area tempat bunga atau daun dengan lembut menggunakan palu untuk mengeluarkan warna cerah.
- 5) Diamkan kain selama 15 menit, lalu singkirkan daun atau bunga yang menempel padanya.
- 6) Biarkan kain mengeras selama 3-2 hari untuk memperkuat warna.
- 7) Rendam kain dalam larutan air tawar selama satu jam.
- 8) Setelah kering, hasil *ecoprint* siap digunakan.

C. Berpikir Kreatif

1. Pengertian Berpikir Kreatif

Berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan. Pada hakikatnya berpikir kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Menurut Munandar (2014), kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menggabungkan informasi dan menghasilkan ide-ide baru atau solusi yang menunjukkan kelancaran, fleksibilitas, dan keaslian dalam berpikir, serta mampu memahami hal-hal yang tidak biasa.

Berpikir kreatif merupakan serangkaian proses, termasuk memahami masalah, membuat tebakan dan hipotesis tentang masalah, mencari jawaban, mengusulkan bukti, dan akhirnya melaporkan hasilnya. Berpikir kreatif diharapkan mampu membuat peserta didik lebih terampil memecahkan masalah. Senada dengan hal tersebut, Wahyudi, dkk (2021) menyatakan bahwa berpikir kreatif dapat direpresentasikan sebagai berpikir secara divergen, yang melibatkan individu mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan. Oleh karena itu, berpikir kreatif tidak hanya membantu dalam menemukan solusi baru, tetapi juga memperluas cara pandang untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengertian diatas, penulis menyimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan menganalisis sesuatu berdasarkan data atau informasi untuk menghasilkan ide-ide baru dalam memahami sesuatu.

2. Indikator Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menemukan gagasan baru. Rudyanto (2016) mengungkapkan bahwa terdapat empat aspek indikator kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut.

- 1) Kelancaran yaitu kemampuan memiliki gagasan yang luas.
- 2) Kerincian yaitu kemampuan merinci detail-detail tertentu.
- 3) Keluwesan yaitu kemampuan memberikan arah yang berbeda.
- 4) Orisinalitas yaitu kemampuan memberikan arah yang berbeda.

Selaras dengan itu, Munandar (2021) menjelaskan indikator berpikir kreatif sebagai berikut.

Tabel 3. Indikator Berpikir Kreatif

Indikator	Deskriptif
1. Kelancaran (<i>fluency</i>)	a. Mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak pertanyaan dengan lancar; b. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal c. Memikirkan lebih dari satu jawaban
2. Keluwesan (<i>flexibility</i>)	a. Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi b. Melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda c. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda d. Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran
3. Keaslian (<i>originality</i>)	a. Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik b. Memikirkan cara yang tidak lazim c. Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagiannya

4. Kerincian (<i>elaboration</i>)	a. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk b. Menambah atau merinci detail-detail dari suatu objek, gagasan. Atau situasi sehingga menjadi lebih menarik
--	--

Sumber: Munandar, (2021)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa kesamaan mengenai indikator berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada indikator berpikir kreatif menurut Munandar (2021) yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), dan keterampilan memerinci (*elaboration*)..

D. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) dalam konteks kurikulum merdeka merupakan komponen penting dalam kurikulum. Namun, pendekatan dan pengintegrasian mata pelajaran lebih bersifat kontekstual, mengikuti prinsip-prinsip kurikulum merdeka. Fanani dkk., (2022) pembelajaran IPAS merupakan integrasi dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kurikulum merdeka mendorong pengintegrasian mata pelajaran, untuk menghubungkan konsep dan pemahaman antar berbagai disiplin ilmu dalam aspek pengetahuan. Pada kurikulum merdeka terdapat perubahan mata pelajaran IPA yang dipadukan dengan mata pelajaran IPS yang sekarang disebut dengan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

Alasan perubahan mata pelajaran IPA yang dipadukan dengan IPS sehingga menjadi IPAS menurut Astuti (2022), sebagai berikut.

- 1) Peserta didik jenjang sekolah dasar mampu memandang sesuatu secara utuh.
- 2) Mampu mengembangkan pemikiran holistik terkait lingkungan alam dan sosial.
- 3) Penguatan profil pelajar pancasila.

Tujuan pembelajaran IPAS di sekolah dasar dirancang untuk memberikan dasar pengetahuan dan keterampilan ilmiah kepada peserta didik serta melibatkan pemahaman konsep-konsep ilmiah dasar, pengembangan keterampilan berpikir ilmiah, serta pemberian kesadaran tentang lingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan pendapat Agustina, dkk, (2023), tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS.

Penerapan pembelajaran IPAS yang ada di kurikulum merdeka dirasa belum optimal karena buku yang disediakan memuat materi IPA dan IPS, dimana materi IPA terletak pada bagian awal dan materi IPS pada bagian akhir pembelajaran sehingga pelaksanaan pembelajaran IPA dilaksanakan di semester ganjil dan pembelajaran IPS dilaksanakan di semester genap.

Berdasarkan pendapat diatas, pengintegrasian mata pelajaran IPA dan IPS yang menjadi IPAS dapat saling berhubungan antar satu sama lain yang dirancang dengan melibatkan pemahaman materi dan konsep serta kesadaran di lingkungan sekitar.

E. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk menunjukkan hubungan antara variabel dependen dan independen, yang ada pada penelitian. Kerangka pikir harus diuraikan dengan jelas ketika ada dua atau lebih variabel yang terlibat. Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah x (media

ecoprint), sedangkan variabel terikatnya adalah *y* (kemampuan berpikir kreatif) peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru, menghasilkan gagasan inovatif, dan menemukan solusi kreatif untuk mengatasi masalah yang dihadapi.

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat diukur melalui beberapa indikator. Menurut Munandar (2014), indikator berpikir kreatif mencakup aspek-aspek berikut: 1) Berpikir lancar, di mana peserta didik mampu menghasilkan banyak ide atau solusi untuk menyelesaikan masalah; 2) Berpikir luwes, yang memungkinkan peserta didik memberikan ide atau solusi dari berbagai perspektif; 3) Berpikir orisinal, di mana peserta didik dapat memberikan jawaban yang unik dengan kata-kata mereka sendiri; 4) Keterampilan mengelaborasi, yang menunjukkan kemampuan peserta didik dalam mengembangkan ide atau solusi secara lebih mendetail.

Kerangka pikir penelitian ini berfokus pada penerapan media *ecoprint* sebagai alat pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD. Media *ecoprint* dipilih karena interaktivitas dan inovasinya, yang memungkinkan peserta didik belajar secara langsung melalui proses kreatif mencetak pola dan warna pada kain dengan bahan alami. Proses ini tidak hanya memberikan pengalaman estetika, tetapi juga merangsang kemampuan berpikir kreatif dalam merancang, mengeksplorasi, dan menyelesaikan masalah.

Media *ecoprint* berfungsi sebagai sarana penyampaian materi IPAS sekaligus pengembangan kompetensi berpikir kreatif yang penting dalam pembelajaran abad 21, menjadi dasar bagi peneliti untuk mengkaji efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik secara sistematis dan terukur.

Berdasarkan latar belakang, kajian teori, dan didukung dengan penelitian yang relevan, maka penulis menyusun kerangka pikir yang digambarkan dalam diagram di bawah ini.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Sumber : Dokumen pribadi

Keterangan :

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

Berdasarkan gambar kerangka pikir di atas, media *ecoprint* yang digunakan pada proses pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep materi pada pembelajaran IPAS, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir, maka peneliti menetapkan hipotesis yaitu, terdapat pengaruh pada prngimplementasian media *ecoprint* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar tahun ajaran 2024/2025.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengumpulkan informasi melalui data numerik yang relevan dengan topik yang diteliti. Metode yang diterapkan adalah *quasi-experiment*, yang melibatkan dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menerapkan model *project based learning* dengan media *ecoprint*, sementara kelompok kontrol menggunakan model *project based learning* tanpa teknik tersebut.

Desain penelitian ini yaitu eksperimen semu dengan menggunakan desain “*Nonequivalent Control Group Pretest-Posttest Design*” karena bertujuan untuk mencari pengaruh media *ecoprint* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Rancangan penelitian dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.

E :	O ₁	X ₁	O ₂
K :	O ₃	X ₂	O ₄

Gambar 2. *Nonequivalent Control Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

E : IVA sebagai kelas eksperimen

K : IVB sebagai kelas kontrol

O₁ dan O₃ : kelas sebelum diberi *treatment* (*pre-test*)

O₂ dan O₄ : kelas setelah diberi *treatment* (*post-test*)

X₁ : kelas diberi *treatment* model PjBL dengan teknik *ecoprint*

X₂ : kelas diberi *treatment* model PjBL

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 01 Ogan Lima, Kecamatan Abung Barat, Kabupaten Lampung Utara.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini diawali dengan penelitian pendahuluan pada November 2024 dan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di kelas IV tahun ajaran 2024/2025.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

- a. Membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah.
- b. Melaksanakan penelitian pendahuluan ke SD Negeri 01 Ogan Lima, menemui kepala sekolah, pendidik dan tenaga kependidikan yang ada di SD tersebut.
- c. Memilih dua kelompok subjek untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kontrol.
- d. Menyusun kisi-kisi instrumen pengumpul data yang berupa tes dalam bentuk uraian (*essay*).
- e. Menguji coba instrumen tes.
- f. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel.
- g. Memberikan *pretest* pada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- h. Melakukan proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan teknik *ecoprint*, sedangkan kelas

kontrol menggunakan model *project based learning* dengan proyek poster.

- i. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- j. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*.
- k. Membuat laporan hasil perhitungan data.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Ogan Lima yang berjumlah 55 orang peserta didik dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 4. Data Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 01 Ogan Lima

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	IV A	12	15	27
2.	IV B	12	16	28
3	IV C	13	14	27
Jumlah		24	30	82

Sumber: Data sekolah peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Ogan Lima

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017). Penelitian ini akan dilaksanakan menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis teknik sampel jenuh. Menurut Sugiyono (2017), sampel jenuh atau total sampling adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi

digunakan sebagai sampel dikarenakan populasinya kurang dari 100 orang.

Tabel 5. Data Sampel Peserta Didik Kelas IV

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	IV A	12	15	27
2.	IV B	12	15	27
Jumlah		24	30	55

Sumber: Data sekolah kelas IV SD Negeri 01 Ogan Lima

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dua kelompok belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Ogan Lima yang berjumlah 54 orang peserta didik yang terdiri dari kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol.

E. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ditetapkan oleh penulis untuk memperoleh dan menganalisis informasi yang diperlukan untuk menarik kesimpulan. Masyhud (2021) menjelaskan bahwa variabel penelitian adalah suatu konsep yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi, mengukur pengaruh, dan membedakannya dari konsep lainnya. Variabel penelitian dibagi menjadi dua kategori, yaitu variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat). sehingga dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Variabel bebas (independent variable)

Variabel bebas yang mempengaruhi variabel terikat yaitu media *ecoprint* (X).

2. Variabel terikat (dependent variable)

Variabel terikat adalah variabel yang akan diukur yaitu kemampuan berpikir kreatif (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

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

a. *Ecoprint*

Ecoprint merupakan pendekatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan inovatif, serta mengembangkan keterampilan kolaboratif, dengan cara teknik mencetaknya memanfaatkan bahan-bahan alami seperti daun dan bunga.

b. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan Berpikir Kreatif adalah kemampuan menganalisis sesuatu berdasarkan data atau informasi untuk menghasilkan ide-ide baru dalam memahami sesuatu

2. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. *Ecoprint*

Ecoprint merupakan pendekatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan inovatif, serta mengembangkan keterampilan kolaboratif, dengan cara teknik mencetaknya memanfaatkan bahan-bahan alami seperti daun dan bunga. Berikut adalah aktivitas penggunaan dengan media *ecoprint* yang diadopsi dari model *Project based learning* (PjBL) menurut Rusman (2019).

Tabel 6. Aktivitas Penggunaan Media *Ecoprint*

Langkah-Langkah	Aktivitas Peserta Didik
Penentuan Pertanyaan Mendasar	Peserta didik dan guru bersama-sama merumuskan pertanyaan utama terkait bagian tubuh tumbuhan dan hubungannya dengan teknik <i>ecoprint</i> , seperti "Bagaimana bagian tubuh tumbuhan dapat digunakan dalam proses pembuatan <i>ecoprint</i> ?" dan "Apa fungsi setiap bagian tumbuhan yang digunakan dalam <i>ecoprint</i> ?"
Mendesain Perencanaan Proyek	Peserta didik merencanakan langkah-langkah pembuatan <i>ecoprint</i> menggunakan berbagai bagian tumbuhan (daun, bunga, batang) sebagai bahan utama, serta menentukan tujuan pembelajaran materi bagian tubuh tumbuhan yang ingin dicapai melalui proyek ini.
Menyusun Jadwal	Peserta didik menyusun jadwal pelaksanaan proyek, mulai dari pengumpulan bahan, proses pencetakan <i>ecoprint</i> , pengeringan, hingga dokumentasi dan presentasi hasil karya
Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek	Guru memantau dan membimbing peserta didik selama proses pembuatan <i>ecoprint</i> , memastikan pemahaman tentang bagian tubuh tumbuhan serta teknik <i>ecoprint</i> berjalan dengan baik dan sesuai dengan jadwal.
Menguji Hasil	Peserta didik melakukan evaluasi terhadap hasil <i>ecoprint</i> , mengamati pola dan warna yang terbentuk dari berbagai bagian tumbuhan, serta mengaitkan hasilnya dengan fungsi anatomi tumbuhan yang dipakai.
Mengevaluasi Pengalaman Belajar	Peserta didik merefleksikan proses belajar, berdiskusi tentang pengetahuan baru mengenai bagian tubuh tumbuhan dan keterampilan <i>ecoprint</i> yang diperoleh, serta mendiskusikan aplikasi pembelajaran ini dalam kehidupan sehari-hari. Guru memberikan umpan balik dan penilaian terhadap proses dan hasil proyek.

Sumber : Adaptasi dari teori Rusman (2019)

b. Kemampuan Berpikir Kreatif

Pengukuran tingkat kemampuan berpikir kreatif dilakukan dengan menggunakan soal tes berupa *pretest* dan *posttest* dengan jumlah 8 pertanyaan berbentuk uraian. Penulis merancang pertanyaan dengan menentukan tingkat kognitif berupa C4 (analisis), C5 (evaluasi), dan C6 (mencipta) yang disesuaikan dengan indikator berpikir kreatif yaitu, berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan keterampilan mengelaborasi. Berikut ini kriteria pengukuran berpikir kreatif.

Tabel 7. Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif

Persentase Keberhasilan	Kriteria
81 – 100	Sangat Kreatif
61 – 80	Kreatif
41 – 60	Cukup Kreatif
21 – 40	Kurang Kreatif
0 – 20	Tidak Kreatif

Sumber: Riduwan (2018).

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Tes berdasarkan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Indikator Berpikir Kreatif	Sub Indikator	Ranah Kognitif	Nomor Soal
Berpikir Lancar (<i>fluency thinking</i>)	a. Lancar dalam menyebutkan fungsi bagian tubuh tumbuhan secara bervariasi. b. Memiliki banyak ide dalam menjelaskan hubungan antarbagian tumbuhan.	C4	1,2
Berpikir Luwes (<i>flexibility thinking</i>)	a. Memberikan alternatif fungsi dari bagian tumbuhan dalam berbagai kondisi lingkungan. b. Menggunakan bagian tumbuhan dengan cara tidak biasa untuk membantu kehidupan manusia.	C4	3,4

Berpikir Orisinal (<i>original thinking</i>)	a. Menemukan kegunaan unik dari bagian tumbuhan selain fungsi utamanya. b. Memberi solusi kreatif berbasis gambar tentang pemanfaatan bagian tumbuhan untuk kebutuhan sehari-hari	C5	5,6
Keterampilan Mengelaborasi (<i>elaboration ability</i>)	a. Mengembangkan secara rinci struktur dan fungsi bagian tumbuhan melalui peristiwa sehari-hari. b. Mengembangkan ide kreatif mengenai evolusi fungsi bagian tumbuhan	C6	7,8,9,10

Sumber : Adaptasi dari teori Munandar (2014).

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu dengan tes. Teknik tes bertujuan untuk mencari dan memperoleh data mengenai kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Menurut Magdalena dkk., (2021), tes adalah alat dan prosedur yang dapat ditempuh untuk digunakan dalam rangka pengukuran penilaian. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, yaitu skor kemampuan berpikir kreatif peserta didik baik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*.

2. Observasi

Teknik pengumpulan data melalui observasi dilakukan dengan mengamati langsung objek yang diteliti. Menurut Sugiyono (2022), observasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian yang berhubungan dengan perilaku manusia, proses kerja, fenomena alam, serta dalam situasi di mana jumlah responden yang diamati tidak terlalu besar. Pada penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas peserta didik dengan menerapkan teknik *ecoprint*. Observasi dilaksanakan

menggunakan lembar observasi yang diisi oleh seorang observator di luar peneliti.

3. Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan untuk memperoleh gambar. Menurut Sugiyono (2022), dokumen adalah catatan mengenai peristiwa yang telah terjadi, berupa teks, gambar, atau hasil karya monumental. Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk memperoleh informasi terkait kemampuan berpikir kreatif melalui analisis nilai Ulangan Harian IPAS pada penelitian pendahuluan. Selain itu, dokumentasi juga dilakukan untuk mendokumentasikan peserta didik saat pengimplementasian media *ecoprint*.

H. Instrumen Penilaian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen ini berfungsi untuk memperoleh data dan informasi secara lengkap terkait hal-hal yang sedang diteliti. Dengan demikian, instrumen penelitian berperan dalam proses pengukuran guna menghasilkan data kuantitatif yang akurat. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes kognitif untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui pengimplementasian media *ecoprint*. Cara ini diterapkan untuk memperoleh data objektif yang diperlukan dalam merumuskan kesimpulan ketika telah melaksanakan penelitian. Data instrumen penelitian lengkap pada (lampiran. 17. hlm. 113).

I. Uji Persyaratan Instrumen

1. Validitas Soal

Uji validitas instrumen dilakukan untuk menentukan apakah alat ukur yang digunakan dalam pengumpulan data adalah valid atau tidak. Dalam penelitian ini, validitas digunakan untuk mengevaluasi keabsahan soal tes yang akan diterapkan, dan pengujian ini dilakukan sebelum soal tersebut disampaikan kepada peserta didik. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi product moment, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

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

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi X dan Y

N = jumlah responden

X = skor item

Y = skor total

Sumber: Muncarno (2017).

Kriteria penilaian pengujian validitas sebagai berikut.

jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen dapat dinyatakan valid.

jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen dapat dinyatakan tidak valid.

Tabel 9. Klasifikasi Validitas

No.	Nilai Validitas	Keterangan
1.	0,80 - 1,000	Sangat Tinggi
2.	0,60 - 0,799	Tinggi
3.	0,40 - 0,599	Sedang
4.	0,20 - 0,399	Rendah
5.	0,00 - 0,199	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2016)

Validitas soal tes kemampuan berpikir kritis berupa soal uraian yang dilakukan pada hari 05 Mei 2025 di SD Negeri 01 Ogan Lima dengan jumlah responden sebanyak 27 peserta didik.

Setelah dilakukan uji coba soal, peneliti melakukan analisis validitas soal uraian menggunakan rumus korelasi product moment dengan bantuan microsoft office excel 2019. Berikut adalah hasil analisis validitas butir soal tes uraian kemampuan berpikir kreatif.

Tabel 10. Hasil Uji Validitas Soal

Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas	Kriteria Validitas
1	0,385	0,381	Valid	Rendah
2	0,551	0,381	Valid	Sedang
3	0,618	0,381	Valid	Tinggi
4	0,318	0,381	Tidak Valid	Rendah
5	0,664	0,381	Valid	Tinggi
6	0,185	0,381	Tidak Valid	Sangat Rendah
7	0,647	0,381	Valid	Tinggi
8	0,516	0,381	Valid	Sedang
9	0,434	0,381	Valid	Sedang
10	0,533	0,381	Valid	Sedang

Sumber : Hasil Pengolahan Data Penelitian Tahun 2025.

Berdasarkan tabel 9, hasil perhitungan uji validitas instrumen soal tes, diperoleh 8 butir soal dinyatakan valid yaitu 1, 2, 3, 5, 7, 8, 9, dan 10. hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2022) yang menyatakan bahwa, instrumen dikatakan valid apabila secara statistik terbukti mampu mengukur konstruk secara tepat, yaitu dengan hasil uji korelasi antara item dan total sudah memenuhi syarat signifikan. Dengan demikian, penentuan validitas instrumen tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan harus didasarkan pada data empiris dan teori pengukuran yang jelas.

Selanjutnya butir soal dinyatakan tidak valid yaitu 4 dan 6. Menurut Sugiyono (2022), instrumen dikatakan tidak valid apabila butir soal tidak mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, atau jika secara statistik nilai korelasinya rendah terhadap total skor. Artinya, butir tersebut tidak representatif

terhadap variabel yang diteliti dan tidak peneliti gunakan. Data perhitungan lengkap (lampiran. 22. hlm. 123).

2. Reliabilitas Soal

Instrumen yang valid belum tentu reliabel. Instrumen dapat dikatakan reliabel apabila instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Sama halnya dengan uji validitas pada penelitian ini yaitu instrumen tes berpikir kreatif. Menurut Arikunto (2013), untuk menghitung reliabilitas tes menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = koefisien reliabilitas

n = banyaknya butir soal

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

Y = varians total

Sumber: Arikunto (2013).

Hasil perhitungan dari rumus Korelasi Alpha Cronbach (r_{11}) dikonsultasikan dengan nilai tabel *r product moment* dengan $dk = n - 1$, dan α sebesar 5% atau 0,05. Kaidah keputusannya sebagai berikut.

Jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ berarti reliabel, sedangkan

Jika $r_{11} < r_{\text{tabel}}$ berarti tidak reliabel.

Tabel 11. Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0.80-1.00	Sangat kuat
0.60-0.79	Kuat
0.40-0.59	Sedang
0.20-0.39	Rendah
0.00-0.19	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2013).

Berdasarkan jumlah soal yang valid sebanyak 8 butir soal, kemudian dilakukan perhitungan uji tingkat reliabilitas soal. Selanjutnya, hasil dari uji reliabilitas dikonsultasikan dengan nilai tabel r product moment pada $dk = n - 1$ yaitu $20 - 1 = 19$, dengan signifikansi $\sigma = 5\%$ maka diperoleh rtabel sebesar 0,456. Dapat ditarik kesimpulan bahwa, apabila nilai r_{11} atau α lebih besar daripada rtabel, maka butir instrumen soal dinyatakan reliabel.

Tabel 12. Hasil Uji Reliabilitas Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.748	8

Sumber : Hasil pengolahan data uji instrumen tahun 2025.

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas pada tabel 11, diketahui bahwa r_{11} (0,748) > rtabel (0,456) maka instrumen dinyatakan reliabel dengan kategori “kuat”. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2013) yang menyatakan bahwa suatu instrumen dikatakan memiliki reliabilitas kuat apabila nilai *Cronbach's Alpha* berada dalam rentang 0,61–0,80. Oleh karena itu, instrumen dalam penelitian ini termasuk reliabel dengan kategori kuat dan layak untuk digunakan dalam penelitian. Data perhitungan lengkap (lampiran. 23. hlm. 124).

3. Daya Beda Soal

Daya beda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar.

Uji daya pembeda soal pada penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} \quad \text{atau} \quad P_A - P_B$$

Keterangan:

D = Daya pembeda soal

JA = Jumlah peserta kelompok atas

JB = Jumlah peserta kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$PA = \frac{BA}{JA}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$PB = \frac{BB}{JB}$ = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 13. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Pembeda	Kategori
0.70 – 1.00	Sangat Baik
0.40 – 0.69	Baik
0.20 – 0.39	Cukup
0.00 – 0.19	Jelek
< 0.00	Sangat Jelek

Sumber : Suharsimi, (2013).

Uji daya pembeda soal tes kemampuan berpikir kreatif dilakukan dengan menggunakan microsoft excel 2019 sehingga dapat diperoleh hasil daya beda pada butir soal sebagai berikut.

Tabel 14. Hasil Analisis Daya Pembeda

No	Butir Soal	Klasifikasi Daya Pembeda
1	6	Cukup
2	2, 4, 10	Baik
3	1, 3, 5, 7, 8, 9	Sangat Baik

Sumber: Data Hasil Penelitian Tahun 2025

Berdasarkan perhitungan hasil uji daya pembeda soal, terdapat 1 butir soal yang bernilai cukup, 3 butir soal bernilai baik, dan 4 butir soal bernilai sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa soal-soal yang digunakan memiliki kualitas yang memadai dan layak digunakan. Arikunto (2013) turut memperkuat kesimpulan bahwa, instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria kualitas butir soal yang mampu membedakan kemampuan peserta didik secara efektif, sehingga dapat digunakan pada penelitian ini. Data perhitungan lengkap (lampiran. 24. hlm. 125).

4. Taraf Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui apakah setiap butir soal tergolong mudah, sedang, atau sukar. Tingkat kesukaran pada penelitian ini diuji dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Klasifikasi taraf kesukaran soal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 15. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No.	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,00 – 0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Suharsimi, (2013).

Kriteria yang digunakan dalam uji kesukaran soal ini adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, maka soal tersebut dinyatakan sukar. Sebaliknya, jika semakin besar indeks yang

diperoleh, maka semakin mudah soal tersebut. Berikut ini hasil perhitungan tingkat kesukaran soal tes.

Tabel 16. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Butir Soal

No.	Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah Soal
1	8, 9	Mudah	2
2	1, 5, 7	Sedang	3
3	2, 3, 10	Sukar	3

Sumber : Hasil Pengolahan Data Tahun 2025

Berdasarkan perhitungan taraf tingkat kesukaran soal terdapat 2 butir soal yang bernilai mudah, 3 butir soal yang bernilai sedang, dan 3 butir soal yang bernilai sukar. Hal ini sesuai dengan kriteria yang dikemukakan oleh Arikunto (2012), bahwa soal dengan tingkat kesukaran sedang berada dalam kisaran ideal untuk mengukur kemampuan peserta didik secara efektif. Dengan demikian, instrumen soal dalam penelitian ini dapat dikatakan baik dan layak digunakan. Data perhitungan lengkap ada pada (lampiran. 25 hlm. 126).

J. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah variabel independen dan variabel dependen memiliki distribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 27 melalui uji Shapiro-Wilk. Berikut ini adalah tahapan dalam melakukan uji normalitas menggunakan SPSS.

- a. Buka aplikasi SPSS, kemudian input daftar tabel skor yang telah diperoleh.
- b. Pilih menu Analyze, lalu arahkan ke Descriptive Statistics, kemudian klik Explore.
- c. Masukkan variabel hasil belajar ke dalam kolom Dependent List dan variabel kelas ke dalam kolom Factor List.

- d. Klik tombol Plots, kemudian beri tanda centang ($\checkmark$) pada opsi Normality Plots with Tests. Setelah itu, klik Continue, lalu tekan OK.

Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas ditentukan berdasarkan nilai signifikansi, yaitu sebagai berikut:

Jika $p > 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal.

Jika $p < 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan setelah data telah berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji kesamaan dua variabel atau uji homogenitas. Uji homogenitas pada penelitian ini dibantu dengan program SPSS Statistic 27. Uji homogenitas dilakukan dengan langkah-langkah berikut.

- a. Buka aplikasi SPSS, lalu masukkan daftar tabel skor yang telah diperoleh.
- b. Pilih menu Analyze, kemudian arahkan ke Descriptive Statistics, lalu klik Explore.
- c. Pindahkan variabel hasil belajar ke dalam kolom Dependent List, sedangkan variabel kelas dipindahkan ke kolom Factor List.
- d. Klik tombol Plots, lalu pilih Levene's Test untuk estimasi daya. Setelah itu, klik Continue, lalu tekan OK.

Kriteria pengujian homogenitas ditentukan berdasarkan nilai signifikansi, yaitu sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi pada $\text{based on mean} > \alpha = 0,05$ maka data yang digunakan berdistribusi homogen, tetapi sebaliknya

Jika nilai signifikansi pada $\text{based on mean} < \alpha = 0,05$ maka data yang digunakan berdistribusi tidak homogen.

3. Uji N-Gain

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen, maka mendapatkan data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (N-Gain). Uji N-Gain digunakan untuk mengukur sejauh mana peningkatan kemampuan peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Uji N-Gain pada penelitian ini menggunakan program SPSS 27 dengan langkah sebagai berikut.

- a. Buka aplikasi SPSS, kemudian masukkan data nilai *pretest* dan *posttest* yang sudah dikumpulkan.
- b. Pilih menu Transform, klik Compute Variable, lalu isi bagian Target Variable dengan nama "N-Gain". Setelah itu, ketikkan rumus N-Gain pada kolom Numeric Expression dan tekan Ok.
- c. Lalu klik Analyze → Descriptive Statistics → Descriptives.
- d. Masukkan variabel N-Gain ke dalam kolom, lalu tekan Ok.

Adapun kriteria dari nilai N-Gain sebagai berikut.

Tabel 17. Klasifikasi Nilai N-Gain

<i>N-Gain</i>	Kriteria
$\geq 0,70$	Tinggi
$0,30 - 0,70$	Sedang
$< 0,30$	Rendah

Sumber : Arikunto, (2013)

K. Uji Hipotesis

1. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji hipotesis digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh pengimplementasian media *ecoprint* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS Statistic Versi 27 dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Buka aplikasi SPSS, lalu masukkan data variabel independen dan variabel dependen yang telah diperoleh.
- b. Pilih menu Analyze, kemudian klik Regression, lalu pilih Linear.
- c. Pindahkan variabel independen ke dalam kolom Independent dan variabel dependen ke dalam kolom Dependent.
- d. Klik tombol Statistics, kemudian beri tanda centang ($\checkmark$) pada opsi yang diperlukan, seperti Estimates dan Confidence Intervals. Setelah itu, klik Continue, lalu tekan OK.
- e. Hasil analisis regresi linier sederhana akan ditampilkan dalam output SPSS, yang mencakup nilai koefisien regresi, signifikansi uji statistik, serta koefisien determinasi (R^2) untuk mengukur kekuatan hubungan antara variabel.

Kriteria dalam pengajuan ini yaitu :

Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh, tetapi sebaliknya

Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka H_o diterima yang artinya tidak terdapat pengaruh.

Rumusan hipotesis sebagai berikut.

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan pada pengimplementasian media *ecoprint* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Ogan Lima.

H_o = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada pengimplementasian media *ecoprint* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Ogan Lima.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari pengimplementasian media *ecoprint* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV di SD Negeri 01 Ogan Lima, hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana yang hasilnya terdapat pengaruh yang signifikan. Selain itu, keterlaksanaan pengimplementasian media *ecoprint* dapat disimpulkan berhasil dilaksanakan dengan kategori aktif. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS dapat disimpulkan meningkat setelah diberikan perlakuan pengimplementasian media *ecoprint*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Peserta Didik

Peneliti berharap agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran ketika menerapkan media *ecoprint*, seperti mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Dengan begitu, akan terjalin kerjasama yang efektif antara pendidik dan peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menerapkan media *ecoprint* dalam proses pembelajaran. Selain itu, pendidik juga perlu menguasai berbagai media ajar berbasis proyek lainnya untuk menciptakan suasana

belajar yang aktif dan mendukung pengembangan keterampilan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah memiliki peran penting dalam memberikan dukungan kepada pendidik dalam menerapkan media pembelajaran berbasis proyek. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas yang memadai sehingga, dapat mendorong pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan mampu menghasilkan output pendidikan yang berkualitas.

4. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau sumber wawasan bagi peneliti lain yang tertarik untuk melanjutkan penelitian di bidang serupa, khususnya terkait pengimplementasian media *ecoprint* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Selain itu, diharapkan bagi peneliti selanjutnya memperluas cakupan dengan mengeksplorasi variabel lain yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. S., 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), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Amaliyah, N., & Indri, D. B. 2024. Efektivitas Metode Proyek melalui Kegiatan *Ecoprint* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak di Kelompok B RA Putra Harapan Gondang. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(4), 5201-5212. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.893>
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi V/D)*. PT Renika Cipta, Jakarta.
- Ariyana, dkk. 2018. Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. Kemdikbud. Jakarta.
- Astuti, E. P. 2022. Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 671-680. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.177>
- Astuti, N., Efendi, U., Riswandi, & Haya, F. F. 2022. The Impact of *Project based learning* Model on Creative Thinking Ability of Forth Grade Students. *International Journal of Elementary Education*, 6(3), 440–445. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i3.4888>.
- Badi'ah, Z. 2021. Implikasi Teori Belajar Kognitif J. Piaget dalam Pembelajaran Bahasa Arab dengan Metode Audiolongual. *Attractive: Innovative Education Journal*, 3(1), 76-90. <https://doi.org/10.51278/aj.v3i1.166>
- Cahyo, A. N. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Diva Press, Jogjakarta.
- Chasanah, Yuli. (2021). *Buku Pengayaan PKWU : Kerajinan Ecoprint - Memanfaatkan Pewarna Alami Yang Ramah Lingkungan*. Tangerang Selatan: Indocamp.

- Fadilla, F., & Fitriyeni. 2024. Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4 Nopember), 4357-4366. <https://doi.org/10.58230/27454312.1243>
- Faridatun, F. 2022. *Ecoprint*; cetak motif alam ramah lingkungan. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 5(1). <https://doi.org/10.24176/jpp.v5i1.9002>
- Hanafiah, H., Sauri, R. S., Mulyadi, D., & Arifudin, O. 2022. Penanggulangan dampak *learning loss* dalam meningkatkan mutu pembelajaran pada sekolah menengah atas. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1816-1823. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8>
- Hayu, W. R. R., & Anggraeni, R. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Pada Pelajaran IPAS: Teknik Eco Printing. *Karimah Tauhid*, 3(3), 2673-2684. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i3.12558>
- Hosnan. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Irham, M., & Wiyani, N. A. 2019. *Psikologi Pendidikan; Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Arr-Ruzz Media, Jogjakarta.
- Kemdikbud. 2022. Buku Saku Kurikulum Merdeka; Tanya Jawab. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 1–50.
- Kharishma, V., & Septiana, U. 2019. Pelatihan Teknik *Ecoprint* untuk Guru PAUD. Seminar Nasional: Seni, Teknologi Dan Masyarakat, 2, 183–187. <https://doi.org/10.33153/semhas.v2i0.119>
- Kokotsaki, D., Menzies., & Wiggins, A. 2016. *Project-Based Learning: A Riview of the Literature*. *Improving Schools*, 19 (3), 267-277. <https://doi.org/10.1177/1365480216659733>
- Maâ, S. 2018. Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?. *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 35(1), 31-46. <https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458>
- Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. 2016. Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 672-688. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/index>

- Masyhud, M. S. 2021. Metode Penelitian Pendidikan Penuntun Teori dan Praktik Penelitian Bagi Calon Guru, Guru dan Praktisi Pendidikan. In Z. Tasnim (Ed.), *Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan* (7th ed.). Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan. <https://g.co/kgs/iZ1X8Fd>.
- Muhassin, M., & Sulistyawati, A. 2024. Peningkatan Kreativitas dan Kesadaran Lingkungan melalui Edukasi Pembuatan *Ecoprint* bagi Peserta didik di Desa Sumber Agung, Kecamatan Way Sulan, Kabupaten Lampung Selatan. *SAKALIMA: Pilar Pemberdayaan Masyarakat Pendidikan*, 1(1), 50-63. <https://doi.org/10.70211/sakalima.v1i1.111>
- Munandar, U. 2021. *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Muncarno. 2017. *Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Metro.
- Nada, I., Utaminingsih, S., & Ardianti, S. D. 2018. Penerapan Model *Open Ended Problems* Berbantuan CD Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Kelas IV SD 1 Golantepus. *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, Vol. 4, No. 2, hlm 216-227. <http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v4i2.3856>
- Nur, N. M., Lubis, H. A., Amalia, A., Sitepu, S. B., & Wandini, R. R. 2021. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Matematika dengan Menerapkan Model Drill. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 369-378. <https://doi.org/10.56832/edu.v1i3.142>
- Nurjanah, T., Anggereini, E. A., & Harianja, S. I. 2024. Pengaruh Model *Project based learning* Terintegrasi *Ecoprint* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 9(2), 188-194. <https://doi.org/10.33369/jip.9.2.188-194>
- Nuryani, S., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- OECD. 2023. *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. OECD Publishing: Paris.

- Samsinar, S. 2020. Urgensi learning resources (sumber belajar) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 194-205. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v13i2.959>
- Setyaningrum, F., & Purwanti, S. 2020. Pelatihan pembuatan batik *ecoprint* sebagai media pembelajaran IPA bagi guru SD di PCM Berbah. In *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 1, No. 2, pp. 79-88). <http://eprints.uad.ac.id/id/eprint/25453>
- Shafa Azzahrah, A. 2022. Pengaruh model pembelajaran PJBL berbasis STEAM dengan teknik *ecoprint* terhadap peningkatan kreativitas dan pemerolehan dimensi pengetahuan peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(3), 200-215. <http://repository.uhamka.ac.id>
- Siswono TYE, Novitasari, Whidia. 2011. Tingkat Berpikir Kreatif Peserta Didik dalam Matematika Kelas. *Jurnal Pendidikan Matematika "Transformasi"*, ISSN: 1978-7847. <https://tinyurl.com/49upvts7>
- Sufairoh, S. 2017. Pendekatan Saintifik dan Model Pembelajaran K-13. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 5(3), 116-125. <https://tinyurl.com/37hkrh85>
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugrah, N. 2019. Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121-138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Suharsimi, A. 2013. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sunita, N. W., Mahendra, E., dan Lesdyantari, E. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran *Project based learning* terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 20(1), 127-145. <https://ojs.mahadewa.ac.id>
- Susanto, A. 2016. *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana, Jakarta.
- Susanto, L., Arhasy, A. N., Nurkarim, S., & Rakista, P. M. 2024. Pelatihan Seni *Ecoprinting*: Membawa Desa Sukaraharja ke Dunia Mode Ramah Lingkungan. *AJAD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2), 331-337. <https://doi.org/10.59431/ajad.v4i2.350>

Susiloningsih, W., Faizah, H., & Sugandi, E. 2022. Profil Berpikir Kreatif Peserta didik pada Mata Pelajaran Matematika SD Kelas 4. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 65-69.
<https://doi.org/10.36456/inventa.6.1.a4955>

Thobroni. 2015. *Belajar & Pembelajaran Teori Dan Praktik*. Ar-Ruzz, Yogyakarta.

Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara, Jakarta.

Wahyudi, A., Ariyani, Y. D., Rochaendi, E., & Apriyanti, A. N. 2021. Posisi Keterampilan Berpikir Kritis dan Keterampilan Berpikir Kreatif Dalam Pendidikan Sains. *Jurnal Zarah*, 9(1), 8-14.
<https://doi.org/10.31629/zarah.v9i1.2552>

Wahyuni, S. 2024. Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek berorientasi ecopreneurship terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas X MAN 2 Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(2), 100-115.
<http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/EDUCATE/article/view/3324>

Wena, M. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Bumi Aksara, Jakarta.

Wicaksono, A. G. 2020. *Belajar dan Pembelajaran (Konsep Dasar, Teori dan Implementasinya)*. UNISRI Press, Surakarta.

