PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN *EXPLOSION BOX* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN IPA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 4 METRO UTARA

(Skripsi)

Oleh

Yunita Rahma Yanti

1913053119

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG

2026

ABSTRAK

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN *EXPLOSION BOX* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN IPA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 4 METRO UTARA

Oleh

Yunita Rahma Yanti

Masalah penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Utara dikarenakan proses pembelajaran IPA belum menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *explosion box* pada pembelajaran Tematik muatan IPA terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Jenis penilitian ini merupakan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu *(quasi experimental design)* dengan desain penelitian yaitu *non equivalent control group design*. Jumlah populasi penelitian ini berjumlah 80 peserta didik. Sampel penelitian ini berjumlah 53 peserta didik. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *cluster sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Hasil dari uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *explosion box* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif.

Kata Kunci: *explosion box*, IPA, kemampuan berpikir kreatif

ABSTRACT

THE EFFECT OF UTILIZING EXPLOSION BOX LEARNING MEDIA ON THEMATIC LEARNING OF SCIENCE CONTENT ON THE CREATIVE THINKING ABILITY OF GRADE V STUDENTS OF NEGERI 4 METRO UTARA ELEMENTARY SCHOOL

By

YUNITA RAHMA YANTI

The problem in this research was the low creative thinking ability of fifth-grade students at SD Negeri 4 Metro Utara. This occurred because the science learning process had not implemented innovative and creative learning media. The study aimed to determine the effect of explosion box learning media on students' creative thinking skills in thematic science learning. This was a quantitative study that used a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The population of this study consisted of 80 students, and the sample consisted of 53 students selected through cluster sampling. Data were collected using tests and documentation. The results of the simple linear regression test showed that the use of explosion box learning media had a significant effect on students' creative thinking skills.

Keywords: explosion box, science, creative thinking ability

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN *EXPLOSION BOX* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN IPA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 4 METRO UTARA

Oleh
YUNITA RAHMA YANTI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan

FAKULTAS KEGURAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026

Judul Skripsi	:	PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN *EXPLOSION BOX* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN IPA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 4 METRO UTARA
Nama Mahasiswa	:	Yunita Rahma Yanti
No. Pokok Mahasiswa	:	1913053119
Program Studi	:	S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	:	Ilmu Pendidikan
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Fadhilah Khairani, M.Pd.	Nindy Profithasari, M.Pd.
NIP 199208022019032019	NIK 232111920824201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

   Ketua : Fadhilah Khairani, M.Pd. .....

   Sekretaris : Nindy Profithasari, M.Pd. .....

   Penguji Utama : Frida Destini, M.Pd. .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **23 April 2026**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: Yunita Rahma Yanti
NPM	: 1913053119
Program Studi	: PGSD
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran *Explosion Box* pada Pembelajaran Tematik Muatan IPA terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Metro Utara" tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, April 2026

Yang membuat pernyataan,

Yunita Rahma Yanti

NPM 1913053119

RIWAYAT HIDUP

Yunita Rahma Yanti dilahirkan di Bumi Depasena Mulya, Kabupaten Tulang Bawang pada tanggal 3 Maret 2001. Yunita Rahma Yanti merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Sugiyatno dengan Ibu Sarminah.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Nampirejo lulus pada tahun 2013.
2. SMP Negeri 1 Batanghari Timur lulus pada tahun 2016.
3. SMA Negeri 1 Batanghari lulus pada tahun 2019.

Pada tahun 2019 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN.

Pada tahun 2022, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui program Praktik Lapangan Terpadu (PLP) di Desa Sindang Anom, Kecamatan Sekampung Udik, Kabupaten Lampung Timur.

MOTTO

"It is not for the sun to catch up with the moon, nor does the night outurn the day.
Each is traveling in an orbit of their own"
[36:40]

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wata'ala, sang penggenggam langit dan bumi dengan rahmat dan kuasa-Nya menghampar melebihi luasnya angkasa raya. Dzat yang menganugerahkan kedamaian bagi jiwa-jiwa yang senantiasa merindu akan kebesaran-Nya.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini kupersembahkan kepada:

Ayahku Sugiyatno dan Ibuku Sarminah yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang, pengorbanan dan do'a restu dalam setiap langkah hidupku. Berkat do'a dan ridho kalianlah putrimu ini bisa menyelesaikan skripsi ini.

Almamater Tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Tahun ke tahun, bulan ke bulan, minggu ke minggu, hari ke hari, akhirnya tibalah saat pekerjaan besar ini selesai. Entah berapa emosi yang terbuang, berapa kekecewaan yang terpendam, berapa keprihatinan yang tersimpan, dan berapa harapan yang tergenggam, mengiringi hari-hari penulisan karya besarku yang pertama ini. Puji syukur ke hadirat Allah Subhanahu Wata'ala, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi dengan judul "Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran *Explosion Box* pada Pembelajaran Tematik Muatan IPA Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Metro Utara", sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Jurusan Ilmu Pendidikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi penulis.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan persetujuan sebagai bentuk legalisir skripsi yang diakui oleh jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi PGSD Universitas Lampung sekaligus ketua penguji yang telah membantu, mengarahkan, dan membimbing serta memberikan motivasi dan saran yang membangun dalam proses penyelesaian skripsi ini.
5. Frida Destini, M.Pd., Penguji Utama yang telah memberikan saran, bimbingan, dan kritik untuk memperbaiki skripsi ini.

6. Nindy Profithasari, M.Pd., sekretaris penguji yang yang telah membersamai sejak awal penyusunan skripsi ini serta membantu, mengarahkan, dan membimbing serta memberikan motivasi dan saran yang membangun dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Dosen serta Tenaga Kependidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung.
8. Kepala SD Negeri 4 Metro Utara serta wali kelas V B dan V C yang telah menerima peneliti untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri 4 Metro Utara.
9. Peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Utara yang telah berpartisipasi dalam membantu penelitian ini.
10. Keponakanku Salwa Ratifa Ufairah, terimakasih telah menjadi teman dalam mewarnai hari yang menerimaku seindah bianglala.
11. Kakak-kakakku Elyana Kurniawati dan Nasip Sukardi, terimakasih atas do'a dan dukungan yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Sahabatku Asvy, Vera, Diah, Dita, dan Ari, yang selalu memberikan dukungan, bantuan, keceriaan dan kebahagiaan. Terimakasih atas kebersamaannya selama ini.
13. Suamiku Muhammad Berliano Daffa, yang telah menjadi bagian dari diri ini. Terimakasih telah menjadi pendamping dan memberi semangat untuk dapat menyelesaikan studi ini. Semoga Allah selalu memberkahi langkah ini.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini. Terimakasih.

Metro, April 2026
Peneliti

Yunita Rahma Yanti
NPM. 1913053119

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI ..... **iv**

DAFTAR TABEL ..... **vi**

DAFTAR GAMBAR ..... **vii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **viii**

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, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS **10**
A. Kajian Pustaka 10
1. Teori Belajar 10
2. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar 22
3. Media Pembelajaran 26
4. *Explosion Box* 33
5. Kemampuan Berpikir Kreatif 38
B. Penelitian Relevan 43
C. Kerangka Pikir 45
D. Hipotesis Penelitian 46

III. METODOLOGI PENELITIAN **47**
A. Jenis Penelitian 47
B. Tempat dan Waktu Penelitian 48
1. Tempat Penelitian 48
2. Waktu Penelitian 48
3. Subjek Penelitian 48
C. Populasi dan Sampel 48
1. Populasi Penelitian 48
2. Sampel Penelitian 49
D. Variabel Penelitian 49
1. Variabel Bebas *(Independent)* 50
2. Variabel Terikat *(Dependent)* 50
E. Definisi Konseptual Variabel 50

1. Definisi Konseptual Media Pembelajaran *Explosion Box* 50
2. Definisi Konseptual Kemampuan Berpikir Kreatif 50
F. Definisi Operasional Variabel 51
1. Definisi Operasional Media Pembelajaran *Explosion Box* 51
2. Definisi Operasional Kemampuan Berpikir Kreatif 52
G. Teknik Pengumpulan Data 52
1. Tes 52
2. Dokumentasi 53
H. Uji Instrumen Penelitian 53
1. Uji Coba Instrumen Soal 53
2. Uji Validitas 53
3. Uji Reliabilitas 54
4. Taraf Kesukaran 55
5. Uji Daya Pembeda Soal 56
I. Teknik Analisis Data dan Uji Prasyarat Analisis Data 57
1. Teknik Analisis Data 57
2. Uji Prasyarat Analisis Data 59
J. Uji Hipotesis Penelitian 60
1. Uji Regresi Linier Sederhana 60
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN 62
A. Pelaksanaan Penelitian 62
1. Persiapan Penelitian 62
2. Pelaksanaan Penelitian 62
B. Hasil Penelitian 64
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian 64
2. Analisis Data Penelitian 65
3. Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif 67
4. Peningkatan Hasil Belajar N-Gain 68
5. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data 69
C. Uji Hipotesis 71
1. Uji Regresi Linier Sederhana 71
D. Pembahasan 73
E. Keterbatasan Penelitian 77
V. KESIMPULAN DAN SARAN 78
A. Kesimpulan 78
B. Saran 78
1. Peserta Didik 78
2. Pendidik 78
3. Kepala Sekolah 79
4. Peneliti Lanjutan 79

DAFTAR PUSTAKA 80

LAMPIRAN 84

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif 41
2. Penelitian Relevan 43
3. Rancangan Metode Penelitian 47
4. Populasi Penelitian 49
5. Kisi-kisi Instrumen Soal 52
6. Klasifikasi Validitas 54
7. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Soal 54
8. Kriteria Reliabilitas Soal 55
9. Tingkat Kesukaran Butir Soal 55
10. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Instrumen Soal 55
11. Kriteria Uji Daya Beda 56
12. Hasil Analisis Pembeda Instrumen Soal 56
13. Penentuan Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif 59
14. Kategori N-Gain Skor 59
15. Jadwal Pertemuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 64
16. Deskripsi Data Hasil Penelitian 64
17. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen 65
18. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen 66
19. Deskripsi Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif 67
20. Persentase Akhir Kemampuan Berpikir Kreatif 68
21. Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 69
22. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest 70
23. Hasil Uji Homogenitas Data Pretest dan Posttest 71
24. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana 72
25. Besarnya Pengaruh Variabel X Terhadap Variabel Y 72

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. *Explosion Box* 35
2. Kerangka Berpikir 45
3. Media Pembelajaran *Explosion Box* 63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan 84
2. Surat Balasan Penelitian..... 85
3. Hasil Wawancara dengan Wali Kelass V B SD Negeri 4 Metro Utara 86
4. Hasil Observasi Peserta Didik Kelas V B SD Negeri 4 Metro Utara 88
5. Surat Izin Uji Coba Instrumen 89
6. Surat Balasan Uji Coba Instrumen..... 90
7. Surat Izin Penelitian..... 91
8. Surat Balasan Izin Penelitian 92
9. Surat Validasi Media Pembelajaran..... 93
10. Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..... 96
11. Daftar Nama Peserta Didik Uji Instrumen..... 97
12. RPP Kelas Eksperimen 98
13. RPP Kelas Kontrol 106
14. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)..... 114
15. Kisi-kisi Instrumen Soal..... 122
16. Soal Uji Coba Instrumen..... 125
17. Jawaban Soal Uji Coba Instrumen..... 127
18. Soal Pretest dan Posttest 129
19. Jawaban Soal Pretest dan Posttest..... 130
20. Pedoman Penskoran Tes Kemampuan Berpikir Kreatif 131
21. Daftar Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen 132
22. Daftar Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol..... 133
23. Nilai Uji Coba Instrumen..... 134
24. Nilai Per-Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen 135
25. Nilai Per-Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol..... 137
26. Hasil Uji Validitas Soal..... 139
27. Hasil Uji Reliabilitas..... 141
28. Hasil Uji Uji Taraf Kesukaran 142
29. Hasil Uji Daya Pembeda Soal..... 143
30. Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest 144
31. Hasil Uji Soal Homogenitas Pretest dan Posttest..... 146
32. Nilai N-Gain Kelas Eksperimen 148
33. Nilai N-Gain Kelas Kontrol 149

34. Uji Regresi Linier Sederhana 150
35. Jawaban Uji Instrumen.....151
36. Jawaban Posttest Kelas Eksperimen 152
37. Jawaban Posttest Kelas Kontrol.....153
38. Media Pembelajaran Kelas Eksperimen 154
39. Media Pembelajaran Kelas Kontrol 155
40. Dokumentasi Aktivitas Penelitian.....156

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dan yang paling pokok dalam menentukan kemajuan dan kondisi suatu bangsa. Maju mundurnya suatu bangsa ada di tangan pendidikan, sehingga baik buruknya sistem pendidikan akan berdampak pada kualitas bangsa itu sendiri. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 yakni:

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses 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, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan adalah kebutuhan pokok masyarakat yang harus terpenuhi, sesuai dengan tuntutan kemajuan ilmu pengetahuan yang sekaligus merupakan tuntutan kemajuan peradaban dan teknologi suatu bangsa. Tingkat pendidikan warga negara menentukan peradaban suatu bangsa. Pendidikan memegang peranan penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas. Telah dijelaskan pula dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3, tentang sistem pendidikan nasional bahwa:

> Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

UNESCO menetapkan empat pilar pendidikan yang harus diperhatikan, yaitu *learning to know* (belajar mengetahui), *learning to do* (belajar melakukan sesuatu), *learning to be* (belajar menjadi sesuatu), *learning to live together* (belajar hidup bersama) (Priscilla & Yudhyarta, 2021). Keempat pilar tersebut merupakan pedoman yang penting digunakan dalam pendidikan. Tujuan pendidikan nasional merupakan rumusan mengenai kualitas peserta didik yang harus dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Rumusan tujuan pendidikan nasional menjadi dasar dalam pengembangan pendidikan karakter bangsa, termasuk dalam pembelajaran IPA. Adapun menurut taksonomi Bloom (Sarapung et al., 2023) bahwa tujuan pendidikan IPA diharapkan bukan hanya memberikan pengetahuan (kognitif) tetapi juga memberikan keterampilan (psikomotorik), kemampuan sikap ilmiah (afektif), pemahaman, kebiasaan dan apresiasi di dalam mencari jawaban terhadap suatu permasalahan. Hal tersebut menuntut agar pendidik sebagai pengelola pembelajaran dapat menyediakan lingkungan belajar yang kondusif, pendekatan pembelajaran yang sesuai dan dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran, sehingga peserta didik bukan hanya menerima pengetahuan dari apa yang ia dengar tetapi juga dari apa yang ia lihat, dan apa yang ia lakukan serta mampu memecahkan masalah yang dihadapinya.

IPA hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu peserta didik secara ilmiah. Hal ini akan membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. IPA di SD sebaiknya ditujukan untuk memupuk minat dan pengembangan peserta didik terhadap dunia mereka dimana mereka hidup. Di dalam muatan materi IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan yang dilakukan oleh manusia (Raharja et al., 2019). Sehubungan dengan hal tersebut, maka sistem penyelenggaraan pendidikan termasuk pembelajaran diharapkan dapat berubah dari pola berpusat pada pendidik *(teacher centred)* ke pola lebih berpusat pada peserta didik *(student*

centred) dan berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup, kecakapan berpikir, kecakapan sosial, kecakapan akademik, dan kecakapan vokasional.

Berpikir tingkat tinggi dapat dimaknai sebagai kemampuan proses berpikir kompleks yang mencangkup mengurai materi, mengkritisi serta menciptakan solusi pada pemecahan masalah. Menanggapi hal yang sama, (Thomas dan Thorne dalam Saraswati & Agustika, 2020) mendefinisikan berpikir tingkat tinggi sebagai kemampuan berpikir dengan membuat keterkaitan antar fakta terhadap sebuah permasalahan. Pemecahan masalah yang dilakukan tidak sekedar melalui proses mengingat atau menghafal saja, namun menuntut untuk membuat hubungan dan kesimpulan dari permasalahan. Berpikir tingkat merupakan kemampuan menggabungkan fakta dan ide dalam proses menganalisis, mengevaluasi sampai pada tahap mencipta berupa memberikan penilaian terhadap suatu fakta yang dipelajari atau bisa mencipta dari sesuatu yang telah dipelajari.

Berpikir kreatif adalah suatu kegiatan mental untuk meningkatkan kemurnian *(originality),* dan ketajaman pemahaman *(insight)* dalam mengembangkan sesuatu *(generating)* (Rusmilah et al., 2022). Kemampuan berpikir kreatif berawal dari adanya kepekaan terhadap situasi yang sedang dihadapi, bahwa situasi itu terlihat atau teridentifikasi adanya masalah yang ingin harus diselesaikan (Turiman, 2018). Pembelajaran IPA memiliki peran yang sangat penting dalam menumbuhkan dan melatih kemampuan berpikir, salah satunya adalah keterampilan berpikir kreatif peserta didik sehingga nantinya peserta didik dapat menyiapkan diri untuk menghadapi kehidupan.

Berpikir kreatif memiliki tingkatan yang lebih tinggi dibandingkan berpikir kritis. Orang yang memiliki kecakapan berpikir kreatif harus memiliki kecakapan berpikir kritis. Orang yang memiliki kecakapan berpikir kreatif atau sering juga disebut berpikir divergen memiliki daya kreativitas yang tinggi dan bermanfaat bagi banyak orang (Nurjan, 2018). Oleh karena itu, kecakapan berpikir kreatif ini sangat penting diajarkan di sekolah karena diharapkan peserta didik akan tangguh dalam menghadapi berbagai persoalan,

mampu menyelesaikan dengan tepat, dan mampu untuk menghadapi kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPA dapat dicapai apabila dalam pembelajarannya terjadi interaksi yang baik dan efektif antara pendidik dan peserta didik dengan media pembelajaran yang menarik, pendidik sangat berperan penting di sekolah khususnya dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dalam proses pembelajaran peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Kemampuan mengatur proses pembelajaran yang baik akan menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik untuk belajar hal tersebut merupakan titik awal akan keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di sekolah dasar diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta proses pengembangan lebih lanjut dalam penerapannya di kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPA dikembangkan sebagai mata pelajaran yang mengintegrasikan berbagai aspek yaitu domain sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Sehingga diperlukan suatu media pembelajaran untuk dapat dijangkau dengan pikiran yang sederhana dan dapat dilihat, dipandang dan dirasakan. Untuk menunjang proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA dibutuhkan suatu media pembelajaran, akan tetapi media tersebut harus memiliki kegunaan yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai bidang studi yang terkait. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membantu pendidik dalam memperagakan suatu konsep IPA yang terkait, sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami konsep tersebut (Asnawati, 2019). Media pembelajaran yang membuat peserta didik aktif bekerja sama dalam proses pembelajaran baik secara emosional maupun sosial hendaknya terus dikembangkan dan diarahkan oleh pendidik dengan sedemikian rupa, sehingga peserta didik lebih aktif dan mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal dibutuhkan pendidik yang kreatif dan inovatif yang selalu mempunyai keinginan terus menerus untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses belajar mengajar di kelas.

Kenyataan yang dialami pada saat ini pendidik belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, pembelajaran IPA masih terfokus pada pendidik *(teacher centered),* belum berpusat pada peserta didik *(student centered),* pembelajaran juga masih bersifat menghafal pengetahuan faktual, peserta didik hanya menerima ilmu yang disampaikan oleh pendidik sehingga menyebabkan kurangnya kemampuan peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki (Asnawati, 2019).

Hal di atas juga sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas V B SD Negeri 4 Metro Utara. Diketahui bahwa peserta didik yang mencapai indikator *fluency* (lancar) sebanyak 9 orang peserta didik, *flexibility* (luwes) sebanyak 9 orang peserta didik, *originality* (orisinal) sebanyak 2 orang peserta didik, *elaboration* (terinci) sebanyak 8 orang peserta didik. Masih ada juga beberapa peserta didik yang benar-benar bersikap pasif saat pembelajaran di kelas berlangsung. Hal ini tentu saja perbandingan yang cukup jauh dilihat dari jumlah peserta didik di kelas V B yang berjumlah 26 orang peserta didik. Hal tersebut juga didukung dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan wali kelas V B SDN 4 Metro Utara, ditemukan bahwa: pendidik sangat jarang menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran; mayoritas peserta didik belum mampu mengidentifikasi soal atau pertanyaan yang diberikan pendidik; peserta didik masih banyak yang kurang aktif dalam pembelajaran; pada akhir pembelajaran, mayoritas peserta didik belum mampu memberikan kesimpulan terhadap apa yang dipelajari; pada penyelesaian soal, mayoritas peserta belum mampu menyelesaikan suatu permasalahan secara kreatif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada bulan Maret 2023 tersebut, tentunya diperlukan upaya untuk memunculkan atau meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Oleh karena itu diperlukan cara atau media pembelajaran yang dapat mendorong kemampuan berpikir kreatif. Media pembelajaran merupakan perangkat apapun (lunak atau keras) yang dimanfaatkan guna mentransfer materi pelajaran agar minat dan pemikiran peserta didik dapat terasah dan terlatih (Islamy & Suputra, 2022).

Media pembelajaran dapat memperbesar minat dan perhatian peserta didik untuk belajar. Selain meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas peserta didik, juga akan sangat efektif untuk merangsang daya pikir dan nalar peserta didik. Media pembelajaran yang membuat peserta didik aktif bekerja sama dalam proses pembelajaran baik secara emosional maupun sosial hendaknya terus dikembangkan dan diarahkan oleh pendidik dengan sedemikian rupa, sehingga peserta didik lebih aktif dan mampu mencapai hasil belajar yang optimal (Sarapung et al., 2023). Oleh sebab itu, media pembelajaran yang ingin dipakai dalam penelitian ini ialah *explosion box.*

Explosion box adalah media yang berbentuk kotak dan ketika kotak dibuka, keempat sisi kotak tersebut membentuk jaring-jaring kotak serta akan muncul teks atau gambar menurut materi pembelajaran yang akan diterapkan (Nabilla & An, 2022). Ketika kita membuka kotak *explosion box* tersebut maka akan tampak rangkaian dari komponen-komponen box yang mekar, bertingkat secara sistematis sehingga terlihat sangat menarik apalagi saat dihiasi komponen berupa gambar, tulisan, dekorasi, box kecil, dan lainnya. Oleh sebab itu dalam penerapan media *explosion box* peserta didik diminta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas peserta didik karena efek interaktif yang digunakan untuk memperkuat materi yang dipelajari. Media pembelajaran yang lebih interaktif, dapat membantu peserta didik menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri. Sehingga akan membantu peserta didik untuk mempermudah menguasai materi. Karena peserta didik akan lebih mudah untuk menalar informasi atau materi yang disampaikan pendidik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran *Explosion Box* pada Pembelajaran Tematik Muatan IPA terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik di Kelas V SDN 4 Metro Utara”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan oleh peneliti, dapat di identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih rendah.
2. Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran.
3. Pendidik belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran.
4. Pembelajaran masih terfokus pada pendidik, belum berpusat pada peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan banyaknya masalah yang muncul, maka perlu diadakan pembatasan masalah. Agar penelitian ini lebih mendalam pengkajiannya, sehingga peneliti hanya akan memfokuskan pada "Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran *Explosion Box* pada Pembelajaran Tematik Muatan IPA terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik di Kelas V SDN 4 Metro Utara".

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu: "Apakah terdapat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *explosion box* pada pembelajaran Tematik muatan IPA terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas V SDN 4 Metro Utara?".

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dirumuskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *explosion box* pada pembelajaran Tematik muatan IPA terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas V SDN 4 Metro Utara.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan informasi yang bermanfaat mengenai pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *explosion box* pada pembelajaran Tematik muatan IPA terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas V SDN 4 Metro Utara.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta didik

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan peserta didik serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

b. Pendidik

Hasil penelitian ini dapat menjadikan pendidik lebih profesional dalam merancang kegiatan pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan keaktifan serta kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

c. Kepala sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 4 Metro Utara.

d. Peneliti

Hasil penelitian ini nantinya dapat menjadi langkah awal untuk lebih baik kedepannya dan dapat memberikan wawasan serta pengalaman dalam meningkatkan kompentensi sebagai calon pendidik sekolah dasar yang profesional.

II. TINJAUAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Teori Belajar

Teori belajar merupakan suatu kegiatan seseorang untuk mengubah perilaku mereka (Prawijaya, 2018). Seluruh kegiatan belajar selalu diikuti oleh perubahan yang meliputi kecakapan, ketrampilan dan sikap, pengertian dan harga diri, watak, minat, penyesuaian diri dan lain sebagainya. Perubahan tersebut meliputi perubahan kognitif, perubahan psikomotor, dan perubahan afektif. Prinsip-prinsip belajar pada hakikatnya berkaitan dengan potensi yang bersifat manusiawi dan kelakuan. Belajar membutuhkan proses dan tahapan serta kematangan si belajar. Belajar lebih baik dan efektif didorong oleh motivasi, khususnya motivasi dari dalam diri karena akan berbeda dengan belajar karena terpaksa atau memiliki rasa takut.

Penggunaan teori belajar menjadi acuan yang digunakan dalam proses pembelajaran (Karima et al., 2021). Suatu teori dapat berubah atau berkembang dari masa ke masa apabila terdapat teori yang lebih kompleks atau lebih baik lagi untuk digunakan dalam sebuah pembelajaran. Melalui teori belajar ini maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dan juga meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan memperbaiki proses belajar mengajar, menganalisis hasil belajar peserta didik serta mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada dalam kelas.

Karena itu pendidik perlu memahami terlebih dahulu teori belajar, dengan alasannya (Mokalu et al., 2022):

1). Membantu pengajar untuk memahami proses belajar yang terjadi didalam diri pelajar.
2). Dengan kondisi ini pengajar dapat mengerti kondisi-kondisi dan faktor-faktor yang mempengaruhi, memperlancar atau menghambat proses belajar.
3). Mungkin pengajar melakukan prediksi yang cukup akurat tentang hasil yang dapat diharapkan pada suatu aktivitas belajar.
4). Teori ini merupakan sumber hipotesis atau dugaan-dugaan tentang proses belajar yang dapat diuji kebenarannya melalui eksperimen atau penelitian, dengan demikian dapat meningkatkan pengertian seseorang tentang proses belajar mengajar.
5). Hipotesis, konsep-konsep dan prinsip-prinsip ini dapat membantu si pengajar meningkatkan penampilannya sebagai seorang pengajar yang efektif.

Berikut penjelasan mengenai teori belajar behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan humanisme.

a. Teori Behaviorisme

Behaviorisme dari kata *behave* yang berarti berperilaku dan *isme* berarti aliran. Behaviorisme adalah teori perkembangan perilaku, yang dapat diukur, diamati dan dihasilkan oleh respon pelajar terhadap rangsangan. Tanggapan terhadap rangsangan dapat diperkuat dengan umpan balik positif atau negatif terhadap perilaku kondisi yang diinginkan (Djamaluddin & Wardana, 2019). Behavorisme merupakan pendekatan dalam psikologi yang didasarkan atas proposisi (gagasan awal) bahwa perilaku dapat dipelajari dan dijelaskan secara ilmiah (Nurlina et al., 2021). Dalam melakukan penelitian, behavioris tidak mempelajari keadaan mental. Jadi, karakteristik esensial dari pendekatan behaviorisme terhadap belajar adalah pemahaman terhadap kejadian-kejadian di lingkungan untuk memprediksi perilaku seseorang, bukan pikiran, perasaan, ataupun kejadian internal lain dalam diri orang tersebut. Fokus behaviorisme adalah respons terhadap berbagai tipe stimulus.

Sejalan dengan hal tersebut, perspektif behaviorisme berfokus pada peran dari belajar dalam menjelaskan tingkat 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 (Mokalu et al., 2022). Asumsi dasar mengenai tingkah laku menurut teori behaviorisme ini adalah bahwa tingkah laku sepenuhnya ditentukan oleh aturan, bisa diramalkan dan bisa ditentukan. Dalam proses pembelajaran pendekatan psikologi ini mengutamakan pengamatan tingkah laku dalam mempelajari individu dan bukan mengamati bagian dalam tubuh atau mencermati penilaian orang tentang penasarannya.

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. Dasarnya adalah semua tingkah laku yang bermanfaat ataupun yang merusak, merupakan tingkah laku yang dipelajari. Para tokoh yang memberikan pengaruh kuat pada aliran ini adalah Ivan Pavlov dengan teorinya yang disebut *classical conditioning*, John B. Watson yang dijuluki behavioris S-R *(Stimulus-Respons),* Edward Thorndike dengan teorinya *Law of Efect*, dan B.F. Skinner dengan teorinya yang disebut *operant conditioning.*

Aplikasi teori behaviorisme dalam kegiatan pembelajaran tergantung dari beberapa hal seperti: tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik pebelajar, media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia. Pembelajaran yang dirancang dan berpijak pada teori behaviorisme memandang bahwa pengetahuan adalah obyektif, pasti, tetap, tidak berubah. Pengetahuan telah terstruktur dengan rapi, sehingga belajar adalah perolehan pengetahuan, sedangkan mengajar

adalah memindahkan pengetahuan *(transfer of knowledge)* ke orang yang belajar atau pembelajar. Fungsi *mind* atau pikiran adalah untuk menjiplak struktur pengetahuan yang sudah ada melalui proses berpikir yang dapat dianalisis dan dipilah, sehingga makna yang dihasilkan dari proses berpikir seperti ini ditentukan oleh karakteristik struktur pengetahuan tersebut. Pebelajar diharapkan akan memiliki pemahaman yang sama terhadap pengetahuan yang diajarkan. Artinya, apa yang dipahami oleh pengajar atau pendidik itulah yang harus dipahami oleh murid.

Metode behaviorisme ini sangat cocok untuk perolehan kemampuan yang membutuhkan praktek dan pembiasaan yang mengandung unsur-unsur seperti: kecepatan, spontanitas, kelenturan, reflek, daya tahan dan sebagainya, contohnya: percakapan bahasa asing, mengetik, menari, menggunakan komputer, berenang, olahraga dan sebagainya. Teori ini juga cocok diterapkan untuk melatih anak-anak yang masih membutuhkan dominansi peran orang dewasa, suka mengulangi dan harus dibiasakan, suka meniru dan senang dengan bentuk-bentuk penghargaan langsung seperti diberi permen atau pujian. Teori behaviorisme dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukkan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

Ciri dari teori behaviorisme adalah mengutamakan unsur-unsur dan bagian kecil, bersifat mekanistis, menekankan peranan lingkungan, mementingkan pembentukan reaksi atau respon, menekankan pentingnya latihan, mementingkan mekanisme hasil belajar, mementingkan peranan kemampuan dan hasil belajar yang diperoleh adalah munculnya perilaku yang diinginkan. Pendidik yang menganut pandangan ini berpendapat bahwa tingkah laku peserta didik merupakan reaksi terhadap lingkungan dan tingkah laku adalah

hasil belajar. Dalam hal konsep pembelajaran, proses cenderung pasif berkenaan dengan teori behavioris. Pelajar menggunakan tingkat keterampilan pengolahan rendah untuk memahami materi dan material sering terisolasi dari konteks dunia nyata atau situasi. Tanggung jawab ditempatkan pada pembelajar mengenai pendidikannya sendiri.

Jadi dapat disimpulkan teori behaviorisme adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah laku. Sebagai contoh, peserta didik belum dapat berhitung perkalian. Walaupun ia sudah berusaha giat, dan gurunya sudah mengajarkannya dengan tekun, namun jika peserta didik tersebut belum dapat mempraktekkan perhitungan perkalian, maka ia belum dianggap belajar. Karena ia belum dapat menunjukan perubahan perilaku sebagai hasil belajar.

b. Teori Kognitivisme

Definisi *"Cognitive"* berasal dari kata *"Cognition"* yang mempunyai persamaan dengan *"knowing"* yang berarti mengetahui. Dalam arti yang luas kognition/kognisi ialah perolahan penataan, penggunaan pengetahuan (Nurlina et al., 2021). Teori belajar kognitivisme lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri. Teori ini lebih menaruh perhatian dari pada peristiwa-peristiwa internal.

Secara sederhana, dapat dipahami bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk berfikir lebih kompleks, serta kemampuan penalaran dan pemecahan masalah (Mokalu et al., 2022). Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu ranah psikologis

manusia meliputi perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pengolahan informasi, pemecahan masalah dan keyakinan. Kognisi adalah istilah yang digunakan oleh ahli psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang untuk memperoleh pengetahuan.

Teori kognitif adalah teori yang umumnya dikaitkan dengan proses belajar. Kognisi adalah kemampuan psikis atau mental manusia yang berupa mengamati, melihat, menyangka, memperhatikan, menduga dan menilai. Dengan kata lain, kognisi menunjuk pada konsep tentang pengenalan. (Basyir et al., 2022). Teori kognitif menyatakan bahwa proses belajar terjadi karena ada variabel penghalang pada aspek-aspek kognisi seseorang. Belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, lebih dari itu belajar melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.

Dibawah ini dijelaskan ciri ciri aliran kognitivisme (Nurlina et al., 2021) sebagai berikut:

1). Mementingkan apa yang ada dalam diri anak.
2). Mementingkan keseluruhan dari pada bagian-bagian.
3). Mementingkan peranan kognitif.
4). Mementingkan kondisi waktu sekarang.
5). Mementingkan pembentukan struktur kognitif.

Belajar kognitif ciri khasnya terletak dalam belajar memperoleh dan mempergunakan bentuk-bentuk representatif yang mewakili obyek-obyek tersebut yang kemudian representasikan atau dihadirkan dalam diri seorang anak melalui tanggapan, gagasan atau lambang, yang semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental, misalnya seorang menceritakan pengalamannya selama mengadakan kunjungan wisata, atau selama melakukan aktifitas tertentu. Model belajar kognitif merupakan model pemrosesan pengetahuan dengan menyatakan bahwa pengetahuan yang diterima terlebih dahulu disimpan pada pendaftar sensor. Pengetahuan baru yang diterima akan dibandingkan dengan kognitif yang telah dahulu ada.

Pengetahuan tersebut dapat diperbaiki, ditambah, disesuaikan, digabungkan dengan pengetahuan yang baru yang selanjutnya pengetahuan tersebut dipindahkan ke memori jangka pendek dan jika ingatan itu dianggap penting akan dipindahkan ke ingatan jangka panjang. Beberapa tahap-tahapan kognitif: dimulai dari pengkodean *(cooding)* - penyimpanan *(storing)* -perolehan kembali *(retreiving)* - pemindahan informasi (transfering information).

Aplikasi teori belajar kognitivisme dalam pembelajaran, pendidik harus memahami bahwa peserta didik bukan sebagai orang dewasa yang mudah dalam proses berpikirnya, anak usia pra sekolah dan sekolah dasar belajar menggunakan benda-benda konkret, keaktifan peserta didik sangat dipentingkan, pendidik menyusun materi dengan menggunakan pola atau logika tertentu dari sederhana kekompleks, pendidik menciptakan pembelajaran yang bermakna, memperhatian perbedaan individual peserta didik untuk mencapai keberhasilan peserta didik. Berdasarkan penjelasan di atas jelas bahwa implikasinya dalam pembelajaran adalah seorang pendidik harus dapat memahami bagaimana cara belajar peserta didik yang baik, sebab mereka tidak akan dapat memahami bahasa bila mereka tidak mampu mencerna dari apa yang mereka dengar ataupun mereka tangkap. Secara umum, teori kognitivisme lebih mengarah pada bagaimana memahami struktur kognitif peserta didik, dan ini tidaklah mudah. Dengan memahami struktur kognitif peserta didik, maka dengan tepat pelajaran bahasa disesuaikan sejauh mana kemampuan peserta didik.

Jadi, dapat disimpulkan teori kognitif adalah suatu proses atau usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan, nilai dan sikap yang bersifat relatif dan berbekas. Misalnya, seseorang mengamati sesuatu ketika dalam perjalanan. Dalam pengamatan tersebut terjadi aktivitas

mental. Kemudian ia menceritakan pengalaman tersebut kepada temannya. Ketika dia menceritakan pengalamannya selama dalam perjalanan, dia tidak dapat menghadirkan objek-objek yang pernah dilihatnya selama dalam perjalanan itu, dia hanya dapat menggambarkan semua objek itu dalam bentuk kata-kata atau kalimat. Maka dengan demikian, telah terjadi proses belajar, dan terjadi perubahan terutama terhadap pengetahuan dan pemahaman.

c. Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme berasal dari kata kontruksi yang berarti "membangun". Ketika masuk ke dalam kontek filsafat pendidikan maka kontruksi itu diartikan dengan upaya dalam membangun susunan kehidupan yang berbudaya maju (Djamaluddin & Wardana, 2019). Sejalan dengan itu, teori konstruktivisme menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan itu tidak lagi sesuai, bagi peserta didik agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya berusaha dengan susapaya dengan ide-ide (Tauhid, 2020).

Konstruktivisme adalah teori tentang bagaimana pelajar membangun pengetahuan dari pengalaman, yang unik untuk setiap individu. Konstruktivisme menurut Piaget adalah sistem penjelasan tentang bagaimana peserta didik sebagai individu beradaptasi dan memperbaiki pengetahuan (Mokalu et al., 2022). Gagasan tentang teori ini sebenarnya bukan hal baru, karena segala hal yang dilalui di kehidupan merupakan himpunan dan hasil binaan dari pengalaman yang menyebabkan pengetahuan muncul dalam diri seseorang. Teori kontruktivisme mendefinisikan belajar sebagai aktivitas yang benar-benar aktif, dimana peserta didik membangun sendiri pengetahuannya, mencari makna sendiri, mencari tahu tentang yang

dipelajarinya dan menyimpulkan konsep dan ide baru dengan pengetahuan yang sudah ada dalam dirinya.

Menurut teori belajar konstruktivisme, suatu prinsip yang paling penting dalam pisikologi pendidikan adalah pendidik tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan pada peserta didik. Peserta didik harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya, pendidik dapat memberikan kemudahan dalam proses ini, dengan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri dan peserta didik menjadi sadar untuk menggunakan strategi yang dipakai mereka sendiri untuk belajar. Disini pendidik dapat memberi peserta didik anak tangga yang membawa peserta didik ke pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan peserta didik sendiri yang harus memanjat anak tangga tersebut.

Penerapan teori belajar konstruktivisme sering digunaka pada model pembelajaran pemecahan masalah *(problem solving)* seperti pembelajaran menemukan *(discovery learning)* dan pembelajaran berbasis masalah *(problem-based learning).* Pengembangan dari teori ini mulai memberikan dampak terhadap peserta didik, peserta didik harus aktif melakukan kegiatan aktif berpikir menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang pelajari. Pendidik memang menjadi andil dalam memprakarsai penataan lingkungan dan memberi peluang belajar yang optimal. Tetapi pada akhirnya peserta didiklah yang menentukan sendiri terwujudnya belajar yang sepenuhnya itu.

Beberapa karakteristik dan juga merupakan prinsip dasar teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran adalah sebagai berikut (Djamaluddin & Wardana, 2019):

1). Mengembangkan strategi untuk mendapatkan dan menganalisis informasi.
2). Pengetahuan terbentuk bukan hanya dari satu prespektif, tapi dari perspektif jamak (multiple perspective).

3). Peran peserta didik utama dalam proses pembelajaran, baik dalam mengatur atau mengendalikan proses berpikirnya sendiri maupun untuk ketika berinteraksi dengan lingkungannya.
4). Scaffolding digunakan dalam proses pembelajaran. Scaffolding merupakan proses memberikan tuntunan atau bimbingan kepada peserta didik untuk dikembangkan sendiri.
5). Pendidik berperan sebagai fasilitator, tutor dan mentor untuk mendukung dan membimbing belajar peserta didiknya.
6). Pentingnya evaluasi proses dan hasil belajar yang otentik.

Jadi, dapat disimpulkan teori konstruktivisme adalah teori yang menitikberatkan peserta didik secara aktif dalam membangun pemahaman mereka terhadap apa yang telah mereka pelajari dengan cara mengumpulkan informasi dan menafsirkannya serta mengaitkannya dengan pengalaman mereka sebelumnya.Teori konstruktivisme dalam proses pembelajaran memandang bahwa pembelajar dikatakan telah belajar apabila mereka mampu membangun atau mengkonstruk pemahaman mereka sendiri tentang dunia di sekitar mereka dengan cara mengumpulkan informasi dan menafsirkannya serta mengaitkannya dengan pengalaman yang telah mereka dapatkan sebelumnya.

d. Teori Humanisme

Menurut teori humanisme, tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri (Djamaluddin & Wardana, 2019). Teori humanisme lebih mengedepankan sisi humanis dan tidak menuntut jangka waktu pembelajar mencapai pemahaman yang diinginkan (Tauhid, 2020). Teori ini lebih menekankan pada isi/materi yang harus dipelajari agar membentuk manusia seutuhnya. Proses belajar dilakukan agar pembelajar mendapat makna yang sesungguhnya dari belajar atau yang disebut Ausubel sebagai *meaningful learning*.

Pandangannya tentang belajar bermakna atau *"meaningful learning"* yang juga tergolong dalam aliran kognitif ini, mengatakan bahwa belajar merupakan asmilasi bermakna. Materi yang dipelajari diasimilasikan dan dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Faktor motivasi dan pengalaman emosional sangat penting dalam peristiwa belajar, sebab tanpa motivasi dan keinginan dari pihak si pelajar, maka tidak akan terjadi asimilasi pengetahuan baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimilikinya.

Para teoritikus humanistik meyakini bahwa tingkah laku manusia tidak dapat dijelaskan sebagai hasil dari konflik-konflik yang tidak disadari maupun sebagai hasil *(conditioning)* yang sederhana. Teori ini berfokus pada pentingnya pengalaman disadari yang bersifat subyektif dan *self-direction* (Djamaluddin & Wardana, 2019). Bagi penganut teori humanistik, proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia itu sendiri.

Teori ini sangat menekankan pentingnya "isi" dari proses belajar. Dalam kenyataannya teori ini lebih banyak berbicara tentang pendidikan dan proses belajar dalam bentuiknya yang paling ideal. Dengan kata lain teori ini lebih tertarik pada ide belajar dalam bentuknya yang paling ideal daripada belajar apa adanya, seperti apa yang biasa kita amati dalam keseharian. Teori apapun dapat dimanfaatkan asal tujuannya untuk "memanusiakan manusia" mencapai aktualisasi diri dan sebagainya dapat tercapai.

Selain teori belajar behaviorisme dan teori kognitif, teori belajar humanistik juga penting untuk dipahami. Menurut teori humanistik, proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Oleh sebab itu, teori belajar humanistik sifatnya lebih abstrak dan lebih mendekati bidang kajian filsafat, teori kepribadian, dan psikoterapi, dari pada bidang kajian kajian psikologi belajar.

> Jadi dapat disimpulkan menurut teori humanistik tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya. Tujuan utama para pendidik adalah membantu peserta didik untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka. Pembelajaran berdasarkan teori humanistik ini cocok untuk diterapkan pada materi-materi pembelajaran yang bersifat pembentukan kepribadian, hati nurani, perubahan sikap, dan analisis terhadap fenomena sosial.

Berdasarkan penjelasan beberapa teori belajar di atas, teori belajar yang menurut peneliti sesuai dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah teori kognitivisme. Teori belajar kognitivisme adalah suatu proses atau usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan, nilai dan sikap yang bersifat relatif dan berbekas. Pada teori kognitivisme seorang peserta didik dilatih untuk berpikir secara cerdik untuk menyelelesaikan masalahnya. Jadi dalam teori ini lebih menekankan pada pemaknaan dalam belajar, sehingga belajar tidak hanya menghafal tetapi yang lebih penting adalah seorang peserta didik harus menangkap makna dari proses belajar yang dia lakukan. Dengan adanya teori kognitivisme peserta didik akan memiliki pengetahuan yang lebih luas, juga akan memiliki kemampuan yang berbeda-beda.

2. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar

a. Pengertian IPA

IPA sebagai pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara hasil observasi teratur, berlaku umum (universal) dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen, sehingga objek dalam penilaian pembelajaran IPA dituntut mencakup proses dan hasil belajar peserta didik (Puskur Balitbang Depdiknas, 2007:4). Sejalan dengan hal tersebut, IPA atau sains adalah bidang ilmu pengetahuan yang didalamnya terdiri dari fakta, konsep, prinsip, hukum dan teori yang dapat dicapai melalui proses pembelajaran (Mahpudin, 2018). Dalam pembelajaran IPA tidak cukup dengan peserta didik menguasai sains dengan menghapal konsep, prisip teori dan lain-lain, tapi dalam pembelajaran IPA harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berbuat, berpikir dan bertindak seperti ilmuwan.

IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya (Yeni et al., 2020). IPA atau sains merupakan suatu proses yang menghasilkan pengetahuan. Proses tersebut bergantung pada proses observasi yang cermat terhadap fenomena dan pada teori-teori temuan untuk memaknai hasil observasi tersebut. Perubahan pengetahuan terjadi karena hasil observasi baru yang mungkin menentang teori sebelumnya (Fauziyyah, 2018). Pembelajaran IPA adalah memberikan kesempatan dan bekal kepada peserta didik untuk memproses IPA dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari melalui cara-cara yang benar dan mengikuti etika keilmuwan dan etika yang berlaku dimasyarakat agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengertian IPA adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas atau khusus, yaitu melakukan observasi, eksperimentasi, penelitian teori, penyimpulan dan demikian seterusnya berhubungan antara cara yang satu dengan cara yang lain.

b. Pembelajaran IPA di SD

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam merupakan suatu kebutuhan yang dicari manusia karena memberikan suatu cara berpikir sebagai struktur pengetahuan yang utuh. Secara khusus IPA menggunakan suatu pendekatan empiris untuk mencari penjelasan alami tentang fenomena alam semesta yang diamati. Mendidik melalui IPA dan mendidik dalam IPA merupakan suatu wahana dalam mempersiapkan anggota masyarakat agar dapat berpartisipasi dalam memenuhi kebutuhan dan menentukan arah penerapannya (Fauziyyah, 2018). Pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik mampu memahami alam sekitar melalui proses "mencari tahu" dan "berbuat", sehingga akan membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam (Kleruk et al., 2021).

Hakikatnya belajar IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang sekedar menghafal konsep, tetapi peserta didik berusaha untuk menemukan konsep sehingga dalam pembelajarannya pendidik tidak hanya mentransfer pengetahuannya secara informatif saja tetapi mengajak peserta didik agar terlibat langsung. Pembelajaran IPA merupakan bagian dari materi yang disajikan di sekolah dasar. IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. Sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep ataupun prisip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan pemahaman untuk kompetensi peserta didik agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung yang menitik beratkan pada suatu proses, hal ini terjadi ketika belajar IPA mampu meningkatkan proses berfikir peserta

didik melalui tindakan yang dilakukan peserta didik untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Tembang et al., 2019). Oleh karena itu proses pembelajaran IPA di SD tidak hanya untuk dapat memahami kumpulan fakta-fakta, tetapi juga mengajarkan cara berfikir dan bekerja ilmiah agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang dihadapi. Dalam pembelajaran IPA di SD pendidik dituntut untuk menguasai bahan pembelajaran dan hendaknya dapat merancang media-media yang dapat melibatkan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Agar proses pembelajaran IPA di kelas lebih bermakna dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai secara optimal.

Pembelajaran IPA harus mempertimbangkan keadaan tiap peserta didik, bisa dikatakan berpusat pada peserta didik dan peserta didik diberikan banyak kesempatan untuk mendapatkan pengalaman dari penggunaan indranya. Perlu adanya inovasi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Untuk itu, pendidik harus mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Tujuan Pembelajaran IPA

Tujuan utama pembelajaran IPA di sekolah adalah untuk mengembangkan kemampuan *scientific reasoning* (Shofiyah & Wulandari, 2018). Penalaran ilmiah merupakan kemampuan kognitif peserta didik dalam menginterpretasikan, menganalisis, mengevaluasi, berargumen dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan IPA. Keterampilan ini akan membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami dan mengevaluasi konsep-konsep sains. Dengan kata lain, keterampilan penalaran ilmiah memiliki hubungan yang signifikan dengan kemampuan peserta didik dalam belajar konten IPA.

Selain itu, tujuan dari pembelajaran IPA di SD adalah mata pelajaran IPA mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu dapat membentuk kepribadian peserta didik secara keseluruhan, dengan begitu peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Yeni et al., 2020). IPA merupakan suatu mata pelajaran yang memberikan kesempatan untuk berfikir kritis. IPA melatih anak berfikir kritis dan objektif. Hal ini menunjukkan bahwa mata pelajaran IPA itu sendiri memiliki kedudukan yang penting.

Secara khusus tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar (Fauziyyah, 2018) bertujuan sebagai berikut:

1). Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat.
2). Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
3). Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
4). Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari.
5). Mengalihkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman ke bidang pengajaran lain.
6). Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam. Menghargai berbagai macam bentuk ciptaan Tuhan di alam semesta ini untuk dipelajari.

Tujuan pembelajaran IPA akan tercapai jika pendidik dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam membentuk, menemukan dan mengembangkan pengetahuannya. Peserta didik dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar lalu mengkonstruksinya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Media berasal dari kata medium yang artinya adalah sebuah perantara atau pengantar. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan atau AECT mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan suatu informasi. Asosiasi Pendidikan Nasional atau NEA mengartikan media sebagai sesuatu yang dapat didengar, dipandang, dimanipulasi, dibicarakan, serta dibaca dengan alat bantu yang digunakan dalam kegiatan tersebut (Munawarah, 2022). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Vianda, 2020).

Media pembelajaran merupakan perangkat apapun (lunak atau keras) yang dimanfaatkan guna mentransfer materi pelajaran agar minat dan pemikiran peserta didik dapat terasah dan terlatih (Islamy & Suputra, 2022). Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sebuah sarana perantara yang digunakan dalam proses belajar mengajar sebagai alat bantu untuk seorang peserta didik dalam proses pembelajaran dan membawa pesan dari suatu sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik). Selain itu media pembelajaran berguna untuk membantu seorang pendidik yang susah dalam menyampaikan materi ajar, dengan menggunakan media pembelajaran bisa membantu pendidik dalam memaksimalkan penyampaian materi ajar (Efiani et al., 2020).

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran yang efektif. Alat bantu pembelajaran adalah perlengkapan yang menyajikan satuan-satuan pengetahuan melalui stimulasi pendengaran, penglihatan, atau keduanya untuk membantu pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran menempatkan peserta didik menjadi subjek pembelajaran *(Student Centered Learning)* bukan sebagai objek pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya di dominasi oleh pendidik tetapi memberikan kesempatan kepada peserta didik agar untuk terlibat langsung dalam kegiatan tersebut. Serta dapat menimbulkan rasa kekeluargaan dan kebersamaan antar peserta didik sehingga peserta didik dapat bersosialisasi dengan temannya pada saat proses pembelajaran berlangsung. Jadi, dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sesuatu dengan bentuk dan jenis apapun yang dipakai oleh pendidik pada rangkaian pembelajaran guna memperlancar transfer informasi kepada peserta didik yang dimaksudkan agar materi dapat diserap secara efektif.

b. Jenis Media Pembelajaran

Para pakar mengelompokkan dan mengklasifikasikan jenis media pembelajaran didasarkan pada sifat, karakteristik, rumit dan sederhananya pesan yang disampaikan (Rohani, 2019).

1). Wilbur Schramm
Mengklasifikasikan menjadi 3 yaitu: media rumit, mahal, dan media sederhana. Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu:
   a). Liputan luas dan serentak seperti: TV, radio, dan *facsimile*.
   b). Liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, slide, poster *audio tape.*
   c). Media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon.

2). Gagne
Mengklasifikasi menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan

kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh prilaku belajar, memberikan kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.

3). Edgar Dale
Media diklasifikasikan menurut pengalaman belajar peserta didik yaitu: dari pengalaman yang bersifat konkrit hingga yang bersifat abstrak, yaitu dengan jenjang sebagai berikut:
   a). *Direct Purposefull Experience* (pengalaman melalui pengalaman langsung dan bertujuan).
   b). *Contrived Experience* (pengalaman melalui tiruan).
   c). *Dramatic Experience* (pengalaman melalui dramatisasi).
   d). *Demonstran Experience* (pengalaman melalui demonstrasi seperti tarian, pakaian dsb).
   e). *Field Trip* (pengalaman melalui karya wisata).
   f). *Exhibit* (pengalaman melalui pameran).
   g). *Televis Motion Picture* (pengalaman melalui gambar hidup).

4). Allen
Mengklasifikasikan menjadi sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Di samping mengklasifikasikan, Allen juga mengaitkan antara jenis media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Allen melihat bahwa, media tertentu memiliki kelebihan untuk tujuan belajar tertentu tetapi lemah untuk tujuan belajar yang lain. Allen mengungkapkan enam tujuan belajar, antara lain: info faktual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur, keterampilan, dan sikap. Setiap jenis media tersebut memiliki perbedaan kemampuan untuk mencapai tujuan belajar, ada tinggi, sedang, dan rendah.

5). Ibrahim
Media dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi; media tanpa proyeksi tiga dimensi; media audio, media proyeksi, televisi, video, computer.

Selain pendapat ahli di atas, Seels & Glasgow membagi media berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klasifikasi, yaitu (Aghni, 2018):

1). Media Tradisional
   a). Visual diam yang diproyeksikan: *proyeksi overhead, slides, film stripe.*
   b). Visual yang tak diproyeksikan: gambar, poster, foto, chart, grafik.
   c). Audio: rekaman piringan, pita kaset.
   d). Penyajian multimedia: slide plus suara (tape), *multiimage*.

e). Visual dinamis yang diproyeksikan: film, televisi, video.
f). Cetak: buku teks, modul, majalah ilmiah.
g). Permainan: teka-teki, simulasi.
h). Realia: model, specimen (contoh), manipiulatif (peta, boneka)

2). Media Teknologi Mutakhir
a). Media berbasis telekomunikasi: *telekonferensi*, belajar jarak jauh.
b). Media berbasis m*ikroprosesor*: komputer, interaktif, *compact disk*.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi yaitu (Nurrita, 2018):

1). Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam:
a). Media auditif, yaitu media yang hanya di dengar saja.
b). Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja.
c). Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.

2). Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat di bagi ke dalam:
a). Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televise.
b). Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video.

3). Dilihat dari cara atau teknik pmakaiannya, media dibagi ke dalam:
a). Media yang di proyeksikan seperti film, slide, *film strip*, transparansi.
b). Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.

Dari pendapat para ahli di atas maka, secara umum dapat mengelompokan media menjadi:

1). Media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti *tape recorder*.
2). Media audio, yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset dan sebagainya.
3). Media visual yaitu media yang menampilkan gambar diam seperti, foto, lukisan dan sebagainya.
4). Media audiovisual, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film, video.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Adapun ciri-ciri media pendidikan atau media pembelajaran secara umum adalah sebagai berikut (Ani Daniyati et al., 2023):

1). Media pembelajaran atau media pendidikan mempunyai arti secara fisik yang lebih familiar dengan hardware atau wadah, alat, maupun benda yang dapat dirasa oleh panca indera manusia.
2). Media pembelajaran mempunyai arti secara non fisik yang lebih familiar dengan software atau pesan yang disampaikan melalui hardware.
3). Media pembelajaran memiliki penekanan terhadap visual serta audio.
4). Media pembelajaran juga memiliki arti sebagai alat atau media bantu dalam proses kegiatan pembelajaran.
5). Media pembelajaran dapat digunakan dalam kegiatan proses komunikasi serta kegiatan berinteraksi antara guru dengan anak didiknya.
6). Dapat digunakan secara masal contohnya media komunikasi berupa televisi serta radio juga secara perorangan contohnya modul.

Ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin pendidik belum mampu untuk melakukannya (Gerlach & Ely dalam Sapriyah, 2019).

1). Ciri Fiksatif
Ciri ini menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan membangun sebuah peristiwa atau objek. Sebuah peristiwa tersebut disusun kembali dengan dikumpulkan oleh suatu media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Segala apapun yang ditangkap oleh kamera dengan mudah dapat direproduksi dan mudah digunakan ketika diperlukan. Ciri fiksatif ini sangat penting bagi pendidik karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada digunakan setiap saat. Peristiwa yang hanya terjadi satu tahun sekali misalnya dapat diabadikan dan digunakan untuk media pembelajaran karena sudah disimpan.

2). Ciri Manipulatif

Perubahan suatu kejadian dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari misalnya dapat dipersingkat menjadi hanya beberapa menit dengan adanya *fitur timelapse*. Misalnya bagaimana proses

terjadinya larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu membutuhkan waktu yang lama tetapi dapat dipersingkat menjadi 2-3 menit karena dipercepat menggunakan fitur timelapse. Tetapi, selain adanya fitur timelapse ada juga fitur slow motion yang dapat memperlambat sebuah gerakan divideo. Misalnya gerakan reaksi sebuah eksperimen di pelajaran kimia, gerakan reaksi tersebut dapat diperlanbat agar peserta didik dapat melihat dengan jelas reaksi kimia tersebut. Media seperti video, film kejadian dapat diedit sehingga pendidik hanya menampilkan bagian-bagian yang penting saja. Kemampuan media dari ciri manipulatif ini memerlukan perhatian sungguh-sungguh apabila terjadi kesalahan didalam pengeditan ketiga memotong bagian-bagian video atau urutan video agar tidak terjadinya multitafsir atau makna yang berbeda dari makna yang sebenernya dari video tersebut.

3). Ciri Distributif
Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif mengenai peristiwa tersebut seakan-akan ikut terlibat dalam peristiwa tersebut. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kalipun dan siap digunakan secara bersamaan diberbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat.

Selain itu ada 6 ciri media pembelajaran (Munawarah, 2022) yaitu :

1). Bersifat material artinya berbentuk fisik terutama pada media yang berupa alat peraga atau model contohnya pada mata pelajaran biologi materi bagian tubuh manusia alat media yang digunakan yaitu tengkorak manusia.
2). Bersifat interaktif artinya media memberikan peluang bagi pembelajar untuk terlibat secara fisik, mental dan intelektual dalam mempelajari atau memahami materi dengan lebih cepat.
3). Bersifat reusable artinya bukan barang yang habis pakai seperti makanan dan minuman namun dapat digunakan lagi.
4). Bersifat edukatif artinya media dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi.
5). Bersifat eksploratif, artinya media memudahkan peserta didik dalam mempelajari dan mengeksplorasi materi pelajaran dengan mengoptimalkan panca inderanya.
6). Bersifat replikatif, yaitu media pembelajaran sebagai replika dari suatu realitas tertentu. Oleh karena itu, tingkat kemiripan bisa jadi tidak 100% sama namun ada beberapa bagian penting yang sangat mirip dengan bentuk isi dan realitas yang disimbolkan.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar (Ani Daniyati et al., 2023). Adapun manfaat media pembelajaran yaitu (Sapriyah, 2019):

1). Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
2). Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3). Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif .
4). Efesiensi dalam waktu dan tenaga.
5). Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
6). Dapat dilakukan dimana dan kapan saja.
7). Menumbuhkan sikap positif peserta didik untuk belajar.
8). Merubah pesan guru ke arah yang lebih positif.

Selain manfaat di atas, manfaat media dalam proses pembelajaran sebagai berikut (Rohani, 2019):

1). Dapat membantu kemudahan belajar bagi peserta didik dan kemudahan mengajar bagi pendidik. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran akan memberikan banyak manfaat, disatu pihak akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang sedang diajarkan. Sedangkan dipihak lain, penggunaan media pengajaran dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan pendidik melalui komunikasi verbal, sehingga kesulitan peserta didik memahami konsep dan prinsip tertentu dapat teratasi.
2). Melalui alat bantu konsep (tema) pengajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk kongkrit. Untuk menjadikan materi pelajaran yang sukar dimengerti menjadi jelas dan mudah, maka diperlukan adanya media. Oleh karena itu media pengajaran merupakan sarana yang dipergunakan agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, memperdat dan memperlancar jalan ke arah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
3). Kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan tidak monoton salah satu faktor penyebab rendahnya daya serap dan tingkat pemahaman peserta didik dalam menerima pelajaran, khususnya pada materi pelajaran yang memiliki tingkat kesukaran yang tinggi yang sukar untuk diproses oleh peserta didik, oleh karena kurangnya pengetahuan pendidik tentang variasi dalam mengajar hanya menggunakan satu jenis metode saja seperti metode ceramah di mana peserta didik hanya menjadi pendengar saja. Untuk itu, bagi seorang tenaga pengajar sangat dituntut untuk membekali dirinya dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menentukan strategi dalam mengajar. Salah satunya dengan menggunakan media pengajaran. Hal

tersebut dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan disatu sisi membuat pelajaran tidak monoton dan tidak membosankan bagi peserta didik.

4). Segala alat indera dapat menafsirkan dan turut berdialog sehingga kelemahan dari salah satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lain. Kegiatan belajar yang dibarengi dengan penggunaan media pengajaran akan memudahkan pendidik memahami penjelasan pendidik yang menggunakan media pembelajaran. Karena dalam menerima pelajaran di samping menggunakan indera penglihatan (mata) juga menggunakan indra pendengaran (telinga). Tiap-tiap peserta didik mempunyai kemampuan indera yang tidak sama, baik pendengaran maupun penglihatan. Demikian juga kemampuan dalam berbicara. Ada peserta didik yang lebih suka dan senang membaca, ada yang lebih suka mendengarkan dulu baru membaca, dan begitu pun sebaliknya.

4. *Explosion Box*

a. Pengertian Explosion Box

Explosion jika diartikan dalam bahasa Indonesia memiliki arti meledak atau terbongkar. Sedangkan *Box* secara bahasa memiliki arti kotak. Jika keduanya digabungkan maka *Explosion Box* memiliki arti kotak meledak. *Explosion Box* adalah sebuah kotak berbentuk kubus yang terbuat dari kertas atau triplek yang jika dibuka berisi berbagai kejutan kreatif (Munawarah, 2022). *Explosion Box* biasanya digunakan sebagai kado ulang tahun yang didalamnya terdapat makanan atau foto. Media *explosion box* adalah media grafis bejenis visual berbentuk kotak yang ketika kotak tersebut dibuka maka setiap sisi akan terbuka dengan sendirinya dan menampilkan tulisan berserta gambar berdasarkan tema yang akan dipelajari. Dengan kata lain jika box tersebut dibuka maka kotak akan terbuka dan bersusun sehingga menarik perhatian kepada setiap orang yang melihatnya terlebih lagi jika dihiasi dengan gambar dan warna yang indah.

Explosion box bisa juga disebut sebagai kotak misterius atau *magic*, yang mana media ini berbentuk kotak, saat kotak tersebut di buka tutupnya, keempat sisi kotak tersebut akan muncul beberapa sisi seperti jaring-jaring kotak dan menampilkan materi/ tulisan ataupun gambar sesuai dengan materi (Deviana, 2021). Di dalam kotak

tersebut akan mekar,tersusun sehingga terlihat sangat indah dan menarik perhatian apalagi dihiasi dengan komponen berupa gambar, tulisan, hiasan, dan kotak kecil. Terlihat indah saat di hiasi komponen berupa gambar, tulisan, hiasan.

Explosion Box merupakan media yang praktis dalam pembuatan serta penggunaannya. Media tersebut merupakan media visual. Media visual bertujuan untuk memperkuat ingatan serta memperkuat pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Media ini berbentuk kotak dan apabila dibuka memiliki bagian-bagian yang dapat bergerak serta memiliki visualisasi cerita yang menarik. Keunikan media tersebut agar menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik (Vianda, 2020).

Umumnya media yang dirancang secara kreatif akan meningkatkan daya tarik isi pesan atau informasi yang terdapat di dalamnya. *Explosion box* dalam penelitian ini adalah sebuah kotak yang berisi kumpulan bahan dan ringkasan singkat dari materi pembelajaran yang dibentuk sedemikian rupa untuk menarik perhatian peserta didik, dengan menggunakan *Explosion box* sebagai media pembelajaran, peserta didik diharapkan tertarik dan memahami materi sehingga akan berdampak pada peningkatan berpikir kreatif peserta didik.

Sesuai namanya, *explosion box* direpresentasikan sebagai kotak ledakan. *Explosion box* berbentuk seperti kado yang terdiri dari empat bagian dan. ketika dibuka kotak itu akan memunculkan konten dalam bentuk gambar atau materi sesuai tema, tidak ada ketentuan atau ukuran pemilihan material. Media dapat dibuat sesuai dengan kreativitas dan keinginan pembuatnya. Dalam membuat *explosion box* terdapat empat teknik yaitu *stage set* (tempat panggung), *v-fold* (lipatan bentuk V), *cylinder* (kotak dan silinder) dan *floating layer* (lapisan penampung). Bentuk *Explosion box* dapat dilihat pada Gambar 1.

Dapat disimpulkan *explosion box* dalam penelitian ini adalah sebuah kotak yang berbentuk kubus berisi kejutan kreatif saat dibuka tutupnya keempat sisi kotak akan membentuk jarring-jaring kotak yang menampilkan kumpulan bahan dan ringkasan singkat dari materi pembelajaran yang dibentuk sedemikian rupa untuk menarik perhatian peserta didik, dengan menggunakan *explosion box* peserta didik diharapkan tertarik dan memahami materi sehingga akan berdampak pada peningkatan berpikir kreatif peserta didik. Media dapat dibuat sesuai dengan kreativitas dan keinginan pembuatnya. Bentuk *explosion box* dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 1. Explosion box

Sumber: Dokumentasi Penelitian

b. Pembuatan *Explosion Box*

Explosion box dapat dibuat dengan menyediakan beberapa alat dan bahan seperti: *cutter*, gunting, lem, *double tip,* mistar besi, karton dupleks, karton *hardboard,* karton warna, dan kertas kado. *Explosion box* dapat dibuat dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1). Karton dipotong menjadi beberapa bagian dengan bentuk kubus yakni ukuran setiap sisi disamakan. Potong sesuai dengan ukuran yang diinginkan.

2). Lapisi karton dengan kertas kado, kertas jasmine, kertas buffalo atau kertas lainnya sesuai dengan yang diinginkan.

3). Lapisi karton dan rangkailah menjadi jaringan-jaring kubus. Lakukan hal yang sama pada kotak yang lebih kecil hingga semua tertutup dan terangkai.

4). Sisi kubus kemudian dihiasi dengan berbagai macam gambar atau makanan atau yang lainnya sesuai dengan yang diinginkan.
5). Kemudian buatlah tutup kotak sesuai dengan ukuran.

c. Cara Penggunaan *Explosion Box*

Media *explosion box* dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik. Cara penggunaan *explosion box* pada pendidik yaitu:

1). Hadapkan kotak di depan peserta didik.
2). Buka tutup kotak.
3). Setelah kotak dibuka, perintahkan peserta didik pada sisi depan.
4). Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, KI dan KD.
5). Selanjutnya peserta didik melihat materi pada sisi kotak.
6). Jelaskan materi kepada peserta didik pada sisi berikutnya sampai pada sisi terakhir.
7). Pendidik membuka kotak berikutnya dan menjelaskan materi pada sisi paling depan.
8). Jelaskan materi pada setiap sisi (lakukan sampai pada sisi kotak terakhir).
9). Pada kotak terakhir perintahkan peserta didik untuk mengambil *reward* pada kotak yang berada di bagian tengah.

Cara penggunaan media *explosion box* bagi peserta didik (kelompok) yaitu:

1). Peserta didik membentuk kelompok.
2). Letakkan kotak di tengah meja.
3). Buka tutup kotak.
4). Peserta didik memperhatikan dan membaca isi setiap sisi kotak.
5). Lakukan sampai pada sisi terakhir.
6). Jika sudah selesai, ambil *reward* yang terdapat pada kotak di sisi bagian tengah.
7). Tutup kembali kotak setelah selesai menggunakan *explosion box*.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Explosion Box*

1). Kelebihan Media Pembelajaran *Explosion Box*

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihan penggunaan dari media pembelajaran yaitu meningkatkan semangat kerja sama peserta didik juga metode mengajar pendidik yang bervariasi (Fauziyyah, 2018).

Kelebihan media pembelajaran grafis (Rohani, 2019) yaitu:

a). Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman peserta didik terhadap pesan yang di sampaikan.
b). Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik.
c). Pembuatannya mudah dan harganya murah.
d). Memperbesar perhatian peserta didik.
e). Membantu mengatasi keterbatasan peserta didik.

Explosion Box mempunyai kelebihan, diantaranya (Vianda, 2020):

a). Meningkatkan gairah karena mendapat kejutan ketika membukanya.
b). Ada gambar dan tulisan secara ringkas yang bisa dibuka dan ditarik sehingga memberi kesan hidup.
c). Dapat dibuat dengan berbagai model baik dalam bentuk gambar atau tulisan (pesan) sesuai dengan yang diinginkan.

2). Kekurangan Media Pembelajaran *Explosion Box*

Sedangkan kekurangan penggunaan dari media pembelajaran yaitu pendidik harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, selain itu lebih banyak tenaga, pemikiran, dan waktu yang dibutuhkan (Fauziyyah, 2018). Kekurangan penggunaan media pembelajaran (Edgar dale YD Fim dan F.Hokan dalam Jonimar, 2020) sebagai berikut.

a). Kurang efektif untuk mengajar peserta didik dengan jumlah yang banyak.
b). Memerlukan fasilitas yang memadai.
c). Kebebasan yang diberikan kepada peserta didik tidak selamanya dapat dimanfaatkan secara optimal.
d). Membutuhkan perhatian yang khusus bagi peserta didik karena daya ingat peserta didik berbeda-beda.

Kekurangan media grafis (Rohani, 2019) yaitu:

a). Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks.

b). Penyajian pesan hanya berupa unsur visual.

Explosion box juga memiliki beberapa kekurangan antara lain (Islamy & Suputra, 2022):

a). Proses pembuatan *explosion box* membutuhkan waktu yang cukup lama, dan rumit karena perlu adanya pemikiran, perhitungan, pematangan konsep, dan kreatifitas tinggi dalam memvisualisasikan desain yang telah dibuat sehingga dapat ditarik, dilipat, digerakkan, dibuka, dan ditutup.

b). Pembuatan yang rumit mengakibatkan kesulitan apabila harus memproduksi massal.

c). Bahan yang terbuat dari karton membuat media mudah rentan rusak sehingga pengguna dihimbau untuk hati-hati.

5. Kemampuan Berpikir Kreatif

a. Pengertian Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menganalisa ketika dihadapkan suatu permasalahan dengan mencari solusi bagaimana menyelesaikan permasalahan tersebut (I. Y. Sari & Manurung, 2021). Proses tersebut dilalui setelah menentukan tujuan, mempertimbangkan, dan mengacu langsung kepada sasaran-sasaran bentuk berpikir yang perlu dikembangkan dalam rangka memecahkan masalah, merumuskan kesimpulan, mengumpulkan berbagai kemungkinan, dan membuat keputusan ketika menggunakan semua keterampilan tersebut secara efektif dalam konteks dan tipe yang tepat. Berpikir kreatif juga merupakan kegiatan mengevaluasi mempertimbangkan kesimpulan yang akan diambil manakala menentukan beberapa faktor pendukung untuk membuat keputusan.

Berpikir adalah istilah yang sangat luas dengan berbagai defenisi. Misalnya, angan-angan, pertimbangan, kreativitas, pemecahan masalah, penentuan, perencanaan (Philip L. Harriman dalam

Maulidya, 2018). Untuk memecahkan masalah yang dihadapi sebagai upaya mencapai kemajuan memerlukan kemampuan kreatif. Kemampuan kreatif akan mendorong peserta didik merasa memiliki harga diri, kebanggaan, dan kehidupan yang sehat. Perkembangan berpikir kreatif peserta didik merupakan perubahan yang sangat mendasar dalam proses pembelajaran. Apabila peserta didik memiliki kemampuan kreatif, peserta didik tidak hanya menerima informasi pendidik, namun juga berusaha mencari dan memberikan informasi dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang kreatif selalu mempunyai rasa ingin tahu, ingin mencoba-coba, berpetualang, memiliki banyak ide, mampu mengelaborasi beberapa pendapat, suka bermain dan intuitif.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan peserta didik untuk menemukan jalan penyelesaian yang tidak biasa, unik dan belum pernah ditemukan oleh orang lain (Febrianingsih, 2022). Kreatifitas seseorang dapat ditunjukkan dalam berbagai hal, seperti kebiasaan berpikir, sikap, pembawaan atau kepribadian, atau kecakapan dalam memecahkan masalah (Nurjan, 2018). Hal tersebut menunjukkan bahwa berpikir kreatif dapat mengembangkan daya pikir yang mencangkup wawasan dengan unsur-unsur yang luas.

Berdasarkan pada uraian-uraian yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa pengertian berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi yaitu kemampuan seseorang dalam menemukan gagasan atau ide baru dalam memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalaman sebelumnya yang telah dimiliki.

b. Indikator Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah aktivitas berpikir untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif dan orisinil. Berpikir kreatif merupakan sinonim dari berpikir divergen. Ada 4 indikator berpikir divergen (Nurjan, 2018), yaitu:

1). *Fluence*, adalah kemampuan menghasilkan banyak ide.
2). *Flexibility,* adalah kemampuan menghasilkan ide-ide yang bervariasi.
3). *Originality,* adalah kemampuan menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya tidak ada.
4). *Elaboration,* adalah kemampuan mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dihasilkan ide yang rinci atau detail.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan peserta didik untuk menemukan jalan penyelesaian yang tidak biasa, unik dan belum pernah ditemukan oleh orang lain. Selain itu, (Siswono dalam Febrianingsih, 2022) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat dinilai oleh 4 indikator yaitu: *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (kebaruan/keaslian) dan *elaboration* (elaborasi/keterincian). Aktivitas seperti pemecahan masalah dan penghadapan masalah berhubungan erat dengan kreativitas, aspek yang dinilai meliputi: kelancaran, keluwesan, dan keaslian.

Sejalan dengan uraian di atas, teori milik Guilford dan Torrance dimana indikator atau komponen berpikir itu dapat meliputi kelancaran (*fluency),* keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*) dan kerincian *(elaboration*) (Widiansah, 2019). Kelancaran *(fluency)* adalah kemampuan untuk menghasilkan pemikiran atau pertanyaan dalam jumlah yang banyak. Keluwesan *(flexibility)* adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak macam pemikiran, dan mudah berpindah dari jenis pemikiran tertentu ke jenis pemikiran lainnya. Keaslian *(originality)* adalah kemampuan untuk berpikir dengan cara baru atau dengan ungkapan yang unik, dan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang tidak lazim daripada pemikiran yang jelas diketahui. Kerincian *(elaboration)* adalah kemampuan untuk menambah atau memerinci hal-hal yang detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi.

Melalui aspek-aspek di atas kemampuan berpikir kreatif dapat diukur ketercapaiannya dengan mengidentifikasi indikatornya, adapun indikator kemampuan berpikir kreatif matematis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Aspek Kemampuan Berpikir Kreatif	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif
Kelancaran *(Fluency)*	Peserta didik mampu dalam menyelesaikan masalah dengan jawaban yang tepat, benar dan tidak tunggal, namun memiliki cara/ penyelesaian yang tunggal.
Keluwesan *(Fleksibility)*	Peserta didik mampu dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan beberapa strategi/ cara/ penyelesaian yang berbeda dalam penyelesaiannya, namun memiliki jawaban benar yang tunggal.
Keaslian *(Originality)*	Peserta didik mampu menemukan solusi dengan menggunakan bahasa sendiri, cara yang baru, unik, dan tidak biasa.
Kerincian *(Elaboration)*	Peserta didik mampu menyelesaikan soal yang dilakukan dengan tahapan yang urut, lengkap, benar, komunikatif, dan terperinci.

Sumber: (Widiansah, 2019)

Berpikir kreatif adalah salah satu kebutuhan yang cukup penting bagi individu, seperti membantu menyelesaikan masalah dan mengambil sebuah keputusan juga memerlukan pemikiran yang kreatif. Berdasarkan indikator di atas, peserta didik memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif yang berbeda-beda dalam menyerap, menerima dan mengembangkan informasi yang diperolehnya ketika menyelesaikan masalah (Purwanti et al., 2019). Setiap orang memiliki gaya kognitif atau pola pemikiran yang bermacam-macam dan berbeda, sehingga proses informasi yang di dapat oleh setiap individu juga berbeda, namun bukan berarti bahwa karakteristik dalam hal cara berpikir, mengingat informasi, mengolah informasi, pengambilan keputusan dan memecahkan masalah mustahil untuk dirubah (O. I. Sari & Hariastuti, 2022).

Kemampuan berpikir kreatif seseorang memiliki level, level yang dimaksud dapat terlihat dari karya atau produk yang dihasilkan sesuai dengan indikator berpikir kreatif yang dicapainya (Purwanti et al., 2019). Diadaptasi dari karakteristik tingkat berpikir kreatif (Siswono dalam Widiansah, 2019) dan sedikit modifikasi sehingga diperoleh karakteristik tingkat berpikir kreatif yang terdiri dari 5 tingkat, yaitu:

1). Tingkat Berpikir Kreatif 4 (Sangat Kreatif)
Artinya peserta didik mampu menunjukkan aspek indikator kelancaran, keluwesan, keaslian dan kerincian dalam memecahkan atau menyelesaikan masalah dengan tepat dan benar.

2). Tingkat Berpikir Kreatif 3 (Kreatif)
Artinya peserta didik mampu menunjukkan 3 aspek indikator berpikir kreatif dalam memecahkan atau menyelesaikan masalah dengan tepat, meskipun beberapa jawaban kurang lengkap.

3). Tingkat Berpikir Kreatif 2 (Cukup Kreatif)
Artinya peserta didik mampu menunjukkan 2 aspek indikator berpikir kreatif dalam memecahkan atau menyelesaikan masalah dengan tepat, meskipun beberapa jawaban kurang lengkap.

4). Tingkat Berpikir Kreatif 1 (Kurang Kreatif)
Artinya peserta didik mampu menunjukkan 1 aspek indikator berpikir kreatif saja dalam memecahkan atau menyelesaikan masalah dengan tepat, meskipun beberapa jawaban kurang lengkap.

5). Tingkat Berpikir Kreatif 0 (Tidak Kreatif)
Artinya peserta didik tidak mampu menunjukkan keempat aspek indikator berpikir kreatif dalam memecahkan atau menyelesaikan masalah.

Pada penelitian ini yang akan digunakan adalah 4 indikator kemampuan berpikir kreatif (Widiansah, 2019), yaitu:

1). Kelancaran *(Fluency)* yaitu peserta didik mampu dalam menyelesaikan masalah dengan jawaban yang tepat, benar dan tidak tunggal, namun memiliki cara/ penyelesaian yang tunggal.
2). Keluwesan *(Fleksibility)* yaitu peserta didik mampu dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan beberapa strategi/ cara/ penyelesaian yang berbeda dalam penyelesaiannya, namun memiliki jawaban benar yang tunggal.
3). Keaslian *(Originality)* yaitu peserta didik mampu menemukan solusi dengan menggunakan bahasa sendiri, cara yang baru, unik, dan tidak biasa.
4). Kerincian *(Elaboration)* yaitu peserta didik mampu menyelesaikan soal yang dilakukan dengan tahapan yang urut, lengkap, benar, komunikatif, dan terperinci.

B. Penelitian Relevan

Berikut ini adalah hasil-hasil penelitian terdahulu yang menjadi acuan bagi peneliti dalam melakukan penelitiannya, sebagai berikut:

Tabel 2. Penelitian Relevan

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Fima Ega Dita Br Tarigan dan Dinda Yarshal (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* pada Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Kelas VI SD	Menggunakan model penelitian dan pengembangan R&D *(Research and Development).*	Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box di Kelas VI SD yang di kembangkan peneliti dinyatakan Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

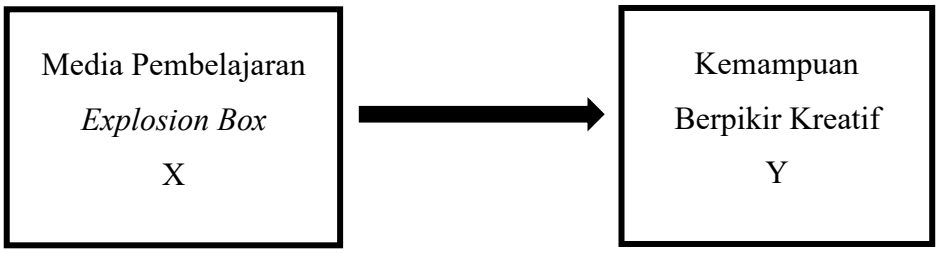
Tabel 2. (Lanjutan)

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
2.	Indah Yuliarti Sari dan Alberth Supriyanto Manurung (2021)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas III SDN Gudang Tigaraksa.	Metode penelitian kuantitatif dengan Teknik pengumpulan data tentang hasil berpikir kreatif diambil dengan menggunakan tes pada nilai pretest dan posttest.	Terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap kemampuan berpikir kreatif.
3.	Ikrima Ifarda Sujatmiko, Ifa Nur Hayati, dan Ilma Fahmi Aziza (2021)	Pengembangan Media Pendidikan *Explosion Box* dalam Meningkatkan Atensi Belajar.	Desain riset ini memakai model riset serta pengembangan ataupun *Research and Development (R&D).*	Media pendidikan interaktif *explosion box* bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik, juga efisien, serta layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
4.	Nani Efiani, Zaki Al Fuad, dan Cut Marlini (2020)	Penggunaan Media Explosion Box terhadap Keterampilan Membaca Nyaring SD Negeri 69 Banda Aceh.	Merupakan penelitian eksperimen, desain eksperimen yang digunakan adalah penelitian true experimental designs dengan bentuk pretest- posttest control design.	Terdapat peningkatan keterampilan membaca nyaring melalui penggunaan media *explosion box.*
5.	Cerliling Yuli Pratiwi dan Maryam Isnaini Damayanti (2019)	Pengembangan Media *Doodle Pop Up Explosion Box* untuk Keterampilan Menulis Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar.	Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development. (R & D).* Dalam penelitian tidak hanya menciptakan, tapi mengembangkan produk yang ada dan menjadikannya sebuah media pembelajaran.	Media *Doodle Pop Up Explosion Box* yang dikembangkan dengan menggunakan model *Bord and Gall* yang telah dimodifikasi, dinyatakan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran IPS pada materi menulis cerita.

C. Kerangka Pikir

Hal yang terpenting dalam proses belajar adalah peningkatan kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam proses belajar tanpa bantuan orang lain sehingga akhirnya perserta didik tidak tergantung pada pendidik ataupun teman dalam belajar. Oleh karena itu, perlu adanya metode pembelajaran yang tepat. Lebih lanjut, kegiatan pembelajaran tidak hanya membutuhkan metode pembelajaran yang tepat. Tetapi juga, media pembelajaran di dalamnya agar peserta didik dapat memahami materi secara mendalam dan pembelajaran menjadi bermakna.

Salah satu penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, serta pembelajaran yang cenderung hanya satu arah sehingga pembelajaran yang berlangsung cenderung pasif dan peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan oleh pendidik. Penggunaan media dalam pembelajaran menekankan peserta didik untuk aktif dalam kegiatan belajarnya dan melakukan interaksi dalam kelompok. Sehingga diharapkan peserta didik mampu berpikir secara mandiri dan mengasah kepekaan serta keterampilan dalam berpikir kreatif dalam memecahkan masalah.



Gambar 2. Kerangka Berpikir

Keterangan :

X = Variabel bebas

Y = Variabel terikat

⟶ = Pengaruh

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap masalah dalam penelitian. Berdasarkan kajian pustaka, penelitian relevan, dan kerangka pikir maka peneliti menetapkan hipotesis yaitu “Terdapat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *explosion box* pada pembelajaran Tematik muatan IPA terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SDN 4 Metro Utara”.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penilitian ini merupakan kuantitatif. Penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif berarti penelitian yang telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis (Balaka, 2022). Metode yang digunakan *Quasi Experiment*. Desain penelitian ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol yaitu kelas yang tidak mendapat perlakuan, kelas ini menggunakan media gambar dalam pembelajaran. Sedangkan kelompok eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan, berupa adanya media *explosion box* dalam pembelajaran.

Metode *Quasi Experiment* digunakan untuk mengetahui dampak yang muncul ketika perlakuan atau treatment tertentu diberikan di dalam kelas atau setelah perlakuan. Pada.desain penelitian ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. *Non equivalent control group design* digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. *Nonequivalen control group design*

Eksperimen	**O_1**	**X**	**O_2**
Kontrol	**O_3**	**-**	**O_4**

Keterangan:
O_1 : Kondisi awal kelompok eksperimen
O_2 : Kondisi akhir kelompok eksperimen
O_3 : Kondisi awal kelompok kontrol
O_4 : Kondisi akhir kelompok kontrol
X : Perlakuan metode eksperimen
\- : Tidak diberikan perlakuan metode eksperimen
(Sugiyono, 2018)

Gambar desain tersebut dapat dijelaskan bahwa, O_1 dan O_3 merupakan keadaan dimana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol belum mendapatkan perlakuan *(treatment)*, X sebagai gambaran perlakuan *(treatment),* O_2 dan O_4 merupakan keadaan dimana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sudah mendapatkan perlakuan *(treatment)*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

SD Negeri 4 Metro Utara dengan alamat Jl. Dr. Sutomo, Purwosari, Kec. Metro Utara, Kota Metro, Lampung 34113.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini diawali dengan observasi penelitian pendahuluan pada bulan November 2022 dan pelaksanaan penelitian berlangsung pada tanggal 29 hingga 31 Mei 2024 di kelas V SD Negeri 4 Metro Utara.

3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SD Negeri 4 Metro Utara, peserta didik kelas V B dengan jumlah 26 peserta didik dan V C dengan jumlah 27 peserta didik.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas byek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Garaika & Darmanah, 2019). Lebih lanjut populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan obyek dan subyek yang akan diteliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Utara.

Tabel 4. Populasi Penelitian

No		Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
1.		V A	12	15	27
2.		V B	10	16	26
3.		V C	11	16	27
	Jumlah				80

Sumber: Dokumen Kelas V SD Negeri 4 Metro Utara Tahun Pelajaran 2022/2023.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Garaika & Darmanah, 2019). Apabila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, karena mempunyai keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi yang mewakili.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu sampel random yaitu menggunakan teknik *Cluster Sampling*. Teknik *cluster sampling* disebut juga teknik sampel berkelompok, teknik ini dilakukan dengan cara memilih cluster bukan individunya. Peneliti memilih sampel secara acak dari jumlah populasi yang ada. Dalam penelitian ini sampel berjumlah 53 peserta didik dari 2 kelas yang terdiri dari kelas V B sebagai kelas eksperimen dengan 26 peserta didik dan kelas V C sebagai kelas kontrol dengan 27 peserta didik. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan atau menggunakan media pembelajaran *explosion box* sedangkan kelas kontrol yaitu kelas yang hanya menggunakan gambar sebagai media pembelajaran.

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab atau timbulnya variabel terikat dan dilambangkan dengan (X).

Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas, variabel terikat dilambangkan dengan (Y).

Berdasarkan judul penelitian, maka terdapat dua variabel yaitu:

1. **Variabel Bebas *(Independent)***

   Variabel bebas adalah variabel yang dapat mempengaruhi variabel dependen (variabel terikat) hubungannya dapat positif atau negative dengan variabel dependen (Garaika & Darmanah, 2019). Bentuk hubungan antara variabel bebas dengan terikat dapat berupa hubungan korelasi atau sebab akibat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah Media Pembelajaran *Explosion Box* (X).

2. **Variabel Terikat *(Dependent)***

   Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Garaika & Darmanah, 2019). Variable bebas akan memberi peluang kepada perubahan variabel terkait/ terikat yaitu sebesar koefisien (besaran) perubahan dalam variabel bebas. Artinya, setiap kali terjadi perubahan sekian satuan pada variabel bebas, maka diharapkan akan mengakibatkan perubahan variabel terikat sekian satuan juga. Variabel terikat pada penelitian ini adalah Kemampuan Berpikir Kreatif (Y).

E. Definisi Konseptual Variabel

1. Definisi Konseptual Media Pembelajaran *Explosion Box*

Explosion box disebut sebagai kotak misterius atau *magic*, yang mana media ini berbentuk kotak, saat kotak tersebut di buka tutupnya, keempat sisi kotak tersebut akan muncul beberapa sisi seperti jaring-jaring kotak dan menampilkan materi/ tulisan ataupun gambar sesuai dengan materi (Deviana, 2021).

2. Definisi Konseptual Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menganalisa ketika dihadapkan suatu permasalahan dengan mencari solusi bagaimana

menyelesaikan permasalahan tersebut (I. Y. Sari & Manurung, 2021). Kemampuan berpikir kreatif dapat dinilai oleh 4 indikator yaitu: *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (kebaruan/keaslian) dan *elaboration* (elaborasi/keterincian) (Siswono dalam Febrianingsih, 2022).

F. Definisi Operasional Variabel

1. Definisi Operasional Media Pembelajaran *Explosion Box*

Media *explosion box* dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik. Cara penggunaan media *explosion box* pada pendidik yaitu:

a. Hadapkan kotak di depan peserta didik.
b. Buka tutup kotak.
c. Setelah kotak dibuka, perintahkan peserta didik pada sisi depan.
d. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, KI dan KD.
e. Selanjutnya peserta didik melihat materi pada sisi kotak.
f. Jelaskan materi kepada peserta didik pada sisi berikutnya sampai pada sisi terakhir.
g. Pendidik membuka kotak berikutnya dan menjelaskan materi pada sisi paling depan.
h. Jelaskan materi pada setiap sisi (lakukan sampai pada sisi kotak terakhir).
i. Pada kotak terakhir perintahkan peserta didik untuk mengambil *reward* pada kotak yang berada di bagian tengah.

Cara penggunaan media *explosion box* bagi peserta didik (kelompok) yaitu:

a. Peserta didik membentuk kelompok.
b. Letakkan kotak di tengah meja.
c. Buka tutup kotak.
d. Peserta didik memperhatikan dan membaca isi setiap sisi kotak.
e. Lakukan sampai pada sisi terakhir.
f. Jika sudah selesai, ambil *reward* yang terdapat pada kotak di sisi bagian tengah.
g. Tutup kembali kotak setelah selesai menggunakan *explosion box*.

2. Definisi Operasional Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini adalah skor yang diperoleh peserta didik setelah menjawab instrument tes dengan materi IPA yang berbentuk uraian. Hasil kemampuan berpikir kreatif dinilai berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Indikator atau komponen berpikir itu dapat meliputi kelancaran (*fluency),* keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*) dan kerincian *(elaboration*).

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Pada penelitian ini instrument yang digunakan berupa instrument tes butir-butir soal uraian berjumlah 5 soal yang mengacu pada indikator kemampuan berpikir kreatif. Tes terdiri dari tes awal *(pre-test)* dan tes akhir *(post-test)*. Sebelum soal tes digunakan, maka soal tes diuji cobakan terlebih dahulu untuk mengetahui validitas dan reliabilitas. Tes yang telah diuji cobakan kemudian digunakan untuk memperoleh data kemampuan berpikir kreatif peserta didik untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh media pembelajaran *explosion box*.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Soal

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Penilaian		
		Ranah Kognitif	Nomor Soal	Skor Maksimal tiap Soal
Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.	Peserta didik dapat menelaah proses terjadinya siklus air.	C4	1,2,3,4,5	16
	Peserta didik dapat membuat bagan sederhana proses siklus air.	C5	10	16
	Peserta didik dapat menyimpulkan dampak siklus air bagi peristiwa di bumi.	C6	6,7,8,9	16

Sumber: Analisis Data Peneliti

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi yaitu teknik yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data-data tentang keadaan sekolah peserta didik, dokumentasi kegiatan pembelajaran di kelas dan lainnya yang berhubungan dengan penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah.

H. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Coba Instrumen Soal

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian (Habibi, 2018). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tes, untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan pokok bahasan siklus air. Peneliti melakukan uji instrumen pada tanggal 23 Mei 2023 di kelas V SD Negeri 5 Metro Utara dengan jumlah 31 peserta didik. Uji instrumen dilakukan untuk menentukan kumpulan soal yang valid yang akan diujikan kepada sampel penelitian.

2. Uji Validitas

Validitas berkaitan dengan tujuan pengukuran suatu penelitian. Validitas adalah ketepatan atau kecermatan suatu instrumen dalam pengukuran (Dewi, 2018). Validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatau alat ukur tersebut valid atau tidak valid. Pengujian validitas pada penelitian ini digunakan perhitungan menggunakan program SPSS 26.

Validitas instrumen ini dilakukan dengan kriteria pengujian $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0{,}05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{tabel} \leq r_{hitung}$ maka alat ukur tersebut tidak valid.

Tabel 6. Klasifikasi Validitas

No.	r_{xy}	Kategori
1	$0.00 > r_{xy}$	Tidak valid
2	$0.00 < r_{xy} < 0,199$	Sangat rendah
3	$0.20 < r_{xy} < 0,399$	Rendah
4	$0.40 < r_{xy} < 0,599$	Sedang
5	$0.60 < r_{xy} < 0,799$	Tinggi
6	$0.80 < r_{xy} < 1,000$	Sangat tinggi

Sumber: (Arikunto, 2014)

Uji coba instrumen dilakukan kepada 31 peserta didik di SD Negeri 5 Metro Utara. Berdasarkan hasil data perhitungan validitas instrumen soal tes dengan n = 31 dengan signifikansi 0,05 rtabel adalah 0,355.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Soal

No.	r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas	Keterangan
1	0,526	0,355	Valid	Dapat Digunakan
2	0,479	0,355	Valid	Dapat Digunakan
3	0,302	0,355	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
4	0,570	0,355	Valid	Dapat Digunakan
5	0,758	0,355	Valid	Dapat Digunakan
6	0,486	0,355	Valid	Dapat Digunakan
7	0,247	0,355	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
8	0,768	0,355	Valid	Dapat Digunakan
9	0,231	0,355	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
10	0,657	0,355	Valid	Dapat Digunakan

Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan uji validitas instrumen soal tes diperoleh 7 butir soal dinyatakan valid dan 3 butir soal dinyatakan tidak valid. Selanjutnya peneliti memilih 5 butir soal valid tersebut digunakan untuk soal *pretest* dan *postest*. Perhitungan validitas dapat dilihat pada (lampiran 25 halaman 139).

3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang (Dewi, 2018). Tes dikatakan *reliable* apabila instrumen di uji coba kepada subjek secara ulang-ulang dan

hasilnya tetap sama. Uji reliabilitas instrumen soal dilakukan dengan memanfaatkan program SPSS 26.

Tabel 8. Kriteria Reliabilitas Soal

Nilai Reliabilitas	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: (Arikunto, 2014)

Bersumber pada hasil uji reliabilitas instrumen soal tes, diperoleh bahwa koefisien reliabilitas intrumen r11 = 0,636 dengan kategori tinggi sehingga instrumen soal tes dikatakan reliable dan dapat digunakan. Perhitungan reliabilitas dapat dilihat pada (lampiran 27 halaman 141).

4. Taraf Kesukaran

Taraf kesukaran dibuat untuk melihat tingkat setiap unsur pada soal dari soal mudah hingga soal sulit. Pada penelitian ini untuk menguji tingkat kesukaran soal digunakan perhitungan yang memanfaatkan program SPSS 26.

Tabel 9. Tingkat Kesukaran Butir Soal

Tingkat Kesukaran	Kategori
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: (Arikunto, 2014)

Bersumber pada hasil uji tingkat kesukaran soal, dapat diperoleh hasil pada tabel 12 berikut.

Tabel 10. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Instrumen Soal

No.	Indeks Kesukaran	Klasifikasi	Jumlah
1	-	Sukar	-
2	3,4,5,6,7	Sedang	5
3	1,2,8,9,10	Mudah	5

Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan analisis taraf kesukaran butir soal diperoleh 0 kategori sukar, 5 kategori sedang, dan 5 kategori mudah. Perhitungan analisis taraf kesukaran soal dapat dilihat pada (lampiran 28 halaman 142).

5. Uji Daya Pembeda Soal

Daya beda soal mengacu pada sejauh mana suatu item atau soal dalam tes atau ujian dapat membedakan peserta didik dengan tingkat kemahiran atau pengetahuan yang berbeda. Pada penelitian ini uji daya beda soal didapatkan dengan menggunakan perhitungan yang memanfaatkan program SPSS 26.

Tabel 11. Kriteria Uji Daya Pembeda

Daya Pembeda	Kriteria
0,70 – 1,00	Sangat Baik
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Buruk
< 0,00	Tidak Baik

Sumber: (Arikunto, 2014)

Bersumber pada hasil uji daya pembeda soal, dapat diperoleh hasil pada tabel berikut.

Tabel 12. Hasil Analisis Daya Pembeda Instrumen Soal

No.	Butir Soal	Klasifikasi	Jumlah
1	-	Tidak Baik	0
2	-	Buruk	0
3	1,2,4,6	Cukup	4
4	5,8,10	Baik	3
5	-	Sangat Baik	0

Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis daya beda diperoleh 0 soal kategori tidak baik, 0 soal kategori buruk, 4 soal kategori cukup, 3 soal kategori baik, dan 0 soal kategori sangat baik. Perhitungan analisis daya pembeda instrumen soal dapat dilihat pada (lampiran 29 halaman 143).

I. Teknik Analisis Data dan Uji Prasyarat Analisis Data

Analisis data merupakan proses terakhir dari kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan, membuktikan hipotesis, dan menjelaskan fenomena yang menjadi latar belakang penelitian. Sebelum melakukan analisis terhadap data yang telah dikumpulkan, perlu dilakukan edit data, pengodean dan pengategorian data (Garaika & Darmanah, 2019).

1. Teknik Analisis Data

a. Nilai Hasil Belajar

Hasil belajar individual peserta didik dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Skor Akhir} = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Total\ skor\ maksimal} \text{ x } 100$$

Sumber: (Maryati & Parani, 2021)

b. Pedoman Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Kegiatan pengumpulan data melalui tes digunakan untuk mendapatkan data nilai hasil tes. Setelah dilakukan penskoran terhadap jawaban peserta didik untuk seluruh butir soal, maka diberikan skor akhir. Selain itu, hasil penskoran juga diolah dengan menghitung persentase dari skor yang diperoleh peserta didik pada setiap indikator kemampuan berpikir kreatif menggunakan rumus yang diadaptasi dari (Mukaromah, 2023) sebagai berikut.

1). Kelancaran (*Fluency*)

$$P_f = \frac{\sum TSpd}{TSm} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:
P_f = Persentase *Fluency*
TSpd = Total skor peserta didik
TSm = Total skor maksimal

2). Keluwesan (*Flexibility*)

$$P_{fx} = \frac{\sum TSpd}{TSm} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:
P_{fx} = Persentase *Flexibility*
TSpd = Total skor peserta didik
TSm = Total skor maksimal

3). Keaslian (*Originality*)

$P_o = \frac{\sum TSpd}{TSm}$ x 100%

Keterangan:
P_o = Persentase *Originality*
TSpd = Total skor peserta didik
TSm = Total skor maksimaL

4). Keterincian (*Elaboration*)

$P_e = \frac{\sum TSpd}{TSm}$ x 100%

Keterangan:
P_e = Persentase *Elaboration*
TSpd = Total skor peserta didik
TSm = Total skor maksimal

Selanjutnya, untuk mendapatkan hasil akhir dari persentase kemampuan berpikir kreatif peserta didik maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus rata-rata (*mean*). Adapun rumusnya adalah sebagai berikut.

$P_{kbk} = \frac{P_f + P_{fx} + P_o + P_e}{TPm}$ x 100%

Keterangan:

P_{kbk} = Persentase kemampuan berpikir kreatif
P_f = Persentase *Fluency*
P_{fx} = Persentase *Flexibility*
P_O = Persentase *Originality*
P_e = Persentase *Elaboration*
TPm = Total persentase maksimal

Hasil total skor dan nilai persentase yang telah dihitung menggunakan rumus-rumus di atas, dijadikan sebagai dasar dalam menentukan tingkat kreatif. Acuan yang digunakan dalam menentukan tingkat kreatif pada tabel berikut ini :

Tabel 13. Penentuan Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif

Level	Kategori	Kriteria Berdasarkan Persentase
Tingkat 0	Tidak Kreatif	0% - 20%
Tingkat 1	Kurang Kreatif	21% - 40%
Tingkat 2	Cukup Kreatif	41% - 60%
Tingkat 3	Kreatif	61% - 80%
Tingkat 4	Sangat Kreatif	81% - 100%

Sumber: (Mukaromah, 2023)

c. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (N-Gain)

Setelah memberikan perlakuan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen maka diperoleh data berupa hasil *Pretest, Posttest,* dan peningkatan pengetahuan *(N-Gain).* Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan adalah sebagai berikut.

$$N\text{-}gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Kategori perolehan nilai N-Gain dapat ditentukan berdasarkan nilai N-Gain, tertera pada tabel berikut ini.

Tabel 14. Katagori *N-Gain* Skor

Nilai N-Gain	Kriteria
0,7 ≤ N-Gain ≤ 1	Tinggi
0,3 ≤ N-Gain ≤ 0,7	Sedang
N-Gain ≤ 0,3	Rendah

(Sumber: Arikunto, 2014)

2. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur statistik yang digunakan untuk menguji apakah suatu sampel data atau distribusi data mengikuti atau mendekati distribusi normal. Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan uji kolmogorov smirnov yang memanfaatkan program SPSS 26 dengan mengacu pada kriteria pengujian jika nilai signifikansi > α = 0,05 maka data berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi < α = 0,05 maka data dikatakan tidak bersistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menentukan apakah varian atau keragaman beberapa kelompok data atau populasi serupa atau homogen. Uji homogenitas pada penelitian ini memanfaatkan program SPSS 26 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi *(sig)* pada *based on mean* > α = 5% atau lebih besar dari 0,05 maka data yang digunakan bersifat homogen. Sebaliknya jika hasil nilai signifikansi *(sig)* pada *based on mean* < α = 5% atau lebih kecil dari 0,005 maka dapat dikatakan data tidak bersifat homogen.

J. Uji Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pemanfataan media pembelajaran *explosion box* pada pembelajaran Tematik muatan IPA terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V. Secara statistik hipotesis diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik). Jadi maksudnya adalah taksiran keadaan populasi melalui data sampel (Sugiono, 2018). Berikut uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Uji Regresi Linier Sederhana

Untuk menguji hipotesis digunakan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh variabel (X) yaitu media pembelajaran *explosion box* terhadap variabel (Y) yaitu kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Pengujian regresi linier sederhana dilakukan dengan memanfaatkan program SPSS 26 dengan mengacu pada kriteria pengujian jika nilai tingkat signifikansi pada *regression* < 0,05 maka variabel (X) berpengaruh terhadap variabel (Y), sebaliknya jika nilai signifikansi pada *regression* > 0,05 maka dinyatakan variabel (X) tidak berpengaruh terhadap variabel (Y).

Uji regresi linier sederhana pada penelitian ini akan menguji hipotesis. Hipotesis yang akan diuji yaitu pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *explosion box* pada pembelajaran Tematik muatan IPA terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Utara.

Rumusan Hipotesis

Rumusan hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ha : $\rho \neq 0$ (terdapat pengaruh)

Ho : $\rho = 0$ (tidak terdapat pengaruh)

Ha : Terdapat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *explosion box* pada pembelajaran Tematik muatan IPA terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Utara tahun pelajaran 2022/2023.

Ho : Tidak terdapat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *explosion box* pada pembelajaran Tematik muatan IPA terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Utara tahun pelajaran 2022/2023.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada pemanfaatan media pembelajaran *explosion box* pada pembelajaran Tematik muatan IPA terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Utara. Memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,55 dengan kategori "Sedang". Hal ini didukung dengan jumlah nilai persentase rata-rata kemampuan berpikir kreatif sebesar 71,25 sehingga masuk pada kategori "Kreatif". Selanjutnya diperkuat dengan nilai Fhitung yaitu 12,259 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,002 < 0,05 dan diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,338 yang artinya pengaruh variabel media pembelajaran *explosion box* (X) terhadap variabel kemampuan berpikir kreatif (Y) yaitu sebesar 33,8%.

B. Saran

1. Peserta Didik

Diharapkan peserta didik belajar lebih aktif dan kreatif, menunjukan keterlibatan yang sungguh-sungguh dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis.

2. Pendidik

Pendidik dapat membimbing dan mendampingi peserta didik dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Pendidik juga diharapkan dapat terus

mengembangkan diri untuk aktif dalam pelatihan dan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan modern.

3. **Kepala Sekolah**

   Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengembangkan diri mengikuti pelatihan, workshop, dan menyediakan fasilitas yang memadai bagi sekolah dalam mengoordinasikan pendidik dan memberikan dukungan aktif terhadap kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran inovatif.

4. **Peneliti Lanjutan**

   Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya dalam membuat sebuah penelitian yang serupa terkait dengan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan media pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

Aghni, R. I. 2018. Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *16*(1). https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. 2023. Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Asnawati, A. 2019. Upaya Peningkatan Kemampuan Guru Untuk Menggunakan Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran Melalui Supervisi Akademik Kepala Sekolah Sd Negeri 63 Pekanbaru. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, *10*(1), 44–58. https://doi.org/10.25299/perspektif.2019.vol10(1).3098

Balaka, M. Y. 2022. Metode penelitian Kuantitatif. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*, *1*, 130.

Basyir, M. S., Aqimi Dinana, & Diana Devi, A. 2022. Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, *7*(1), 89–100. https://doi.org/10.14421/jpm.2022.71.12

Deviana, E. 2021. *P*enerapan Media Explosion Box Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X IIS di SMA Negeri 12 Banda Aceh. *6*(4).

Dewi, D. A. N. N. 2018. Modul Uji Validitas Dan Hormonal. *Universitas Diponegoro*, *October*, 14.

Djamaluddin, A., & Wardana. 2019. Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.

Efiani, N., Al, Z., & Marlini, C. 2020. Penggunaan Media Explosion Box terhadap Keterampilan Membaca Nyaring SD Negeri 69 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, *1*(1), 1–15.

Fauziyyah, L. A. 2018. Pengaruh Penggunaan Alat Peraga terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Rulung Raya Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2016/2017. *Bitkom Research*, *63*(2), 1–105. h

Febrianingsih, F. 2022. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, *11*(1), 119–130. https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.1174

Garaika, & Darmanah. 2019. *Metodologi penelitian*. Lampung. CV Hira Tech.

Habibi, M. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Menengah Pertama Swasta Muslimat Yayasan Pendidikan Wanita Islam Kota Jambi. *Journal of Materials Processing Technology*, *1*(1), 131.

Islamy, C., & Suputra, I. N. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box pada Mata Pelajaran Korespondensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *10*(1), 1–15. https://doi.org/10.26740/jpap.v10n1.p1-15

Jonimar, J. 2020. Pemanfaatan alat peraga IPA untuk meningkatkan kemampuan guru dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *ISEJ: Indonesian Science Education Journal*, *1*(2), 69–84. https://siducat.org/index.php/isej/article/download/45/36

Karima, E. M., Firza, Basri, W., & Astriani, F. 2021. Teori Belajar dalam Sejarah. *Educational Theory Application In History Learning. Santhet*, *5*(2), 115–124. https://doi.org/10.36526/js.v3i2.Research

Kleruk, I. D., Muriati, S., & Jamaluddin, J. 2021. Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Media Barang Bekas pada Siswa Kelas IV SD Inpres Lanraki 1 Kota Makassar. *Jurnal IPA Terpadu*, *5*(1), 85–95. https://doi.org/10.35580/ipaterpadu.v5i1.23922

Mahpudin. 2018. Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Eksperimen pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, *4*(2), 12–26.

Maryati, I., & Parani, C. E. 2021. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Trigonometri. *Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (JES-MAT)*, *7*(2), 143–156. https://doi.org/10.25134/jes-mat.v7i2.4253

Maulidya, A. 2018. Anita Maulidya : Berpikir dan Problem Solving. *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, *4*(1), 11–29. http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ihya/article/view/1381

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

Mukaromah, A. 2023. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar pada Materi Pecahan.

Munawarah, R. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2021/2022*. *33*(1), 1–12.

Nabilla, F., & An, D. N. 2022. *Penerapan Media Explosion Box dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas XI IPS 1 Pada Pelajaran Sosiologi di SMA N 6 Padang*. *1*, 305–314.

Nurjan, S. 2018. Pengembangan Berpikir Kreatif. *Photosynthetica*, *2*(1), 1–13.

Nurlina, Nurfadilah, & Bahri, A. 2021. Teori Belajar dan Pembelajaran Inovatif. In *Si Buku Makassar* (Vol. 2, Issue 1).

Nurrita. 2018. Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, *03*, 171–187.

Prawijaya, W. 2018. Teori Belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(9), 1689–1699.

Priscilla, C., & Yudhyarta, D. Y. 2021. Implementasi Pilar-Pilar Pendidikan UNESCO. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, *2*(1), 64–76. https://doi.org/10.46963/asatiza.v2i1.258

Purwanti, D., Fakhri, J., & Negara, H. S. 2019. Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik Ditinjau dari Gaya Belajar Kelas VII SMP. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *8*(1), 91–102. https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1733

Raharja, G., Kristiantari, R., & Manuaba, S. 2019. Model Pembelajaran Think Pair Share Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *9*(3), 95–103.

Rohani. 2019. Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.

Rusmilah, D. S., Yusuf, Y., & Jaenudin, A. 2022. Model Pembelajaran Diskursus Multy Reprecentacy (Dmr) Berbantuan Alat Peraga Tangkis Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *5*(1), 120–126. https://doi.org/10.30605/proximal.v5i1.1642

Sapriyah. 2019. Peran Media Pembelajaran Mmeningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, *2*(1), 470–477.

Sarapung, R. R., Sibua, A., & Kader, D. Do. 2023. Penggunaan Alat Peraga IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 6 Pulau Morotai. 02, 9–17.

Saraswati, P. M. S., & Agustika, G. N. S. 2020. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Menyelesaikan Soal HOTS Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *4*(2), 257. https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25336

Sari, I. Y., & Manurung, A. S. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas III SDN Gudang Tigaraksa. *Inovasi Penelitian*, *2*(3), 1015–1024.

Sari, O. I., & Hariastuti, R. T. 2022. Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Negeri di Surabaya Barat. *Jurnal BK UNESA*, *12*(3), 896–905.

Shofiyah, N., & Wulandari, F. E. 2018. Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Melatih Scientific Reasoning Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *3*(1), 33. https://doi.org/10.26740/jppipa.v3n1.p33-38

Sujatmiko, I. I., Hayati, I. N., & Aziza, I. F. 2021. Pengembangan Media Pendidikan Explosion Box dalam Meningkatkan Atensi Belajar. *International Seminar On Islamic Education & Peace*, *1*, 171–177. https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/isiep/article/view/1324

Tauhid, R. 2020. *Dasar-dasar Teori Pembelajaran*. *1*(2), 32–38.

Tembang, Y., Harmawati, D., & Rahajaan, J. P. 2019. Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *3*(2), 230. https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17643

Turiman, T. 2018. Pengaruh Pembelajaran Dengan Metode Demontrasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Koneksi Matematik Serta Motivasi Belajar Siswa Smp. *Prisma*, *7*(2), 206. https://doi.org/10.35194/jp.v7i2.374

Vianda, U. 2020. Penggunaan Media Explosion Box Pada Materi Protista Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMAN 4 Aceh Barat Daya. 169.

Vivilia, A. L., Suryanti, S., & Prahani, B. K. 2024. *The Effect of Problem Based Learning (PBL) based LKPD on Students' Creative Thinking Ability. International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 11(2), 303. https://doi.org/10.18415/ijmmu.v1

Wati, P. R. 2023. Penerapan Media Explosion Box dalam Pembelajaran Gaya dan Gerak untuk Mengukur Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Sitiharjo.

Widiansah, K. N. 2019. Pengembangan Instrumen Asesmen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Tesis.

Yeni, H. O., Anggraini, C., & Meilina, F. 2020. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Media Visual pada Siswa Kelas IV SDN 002 Tebing Kabupaten Karimun Tahun Ajaran 2017/2018. 21(1), 1–9. http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203

Yuli Pratiwi, C., & Isnaini Damayanti, M. 2019. Pengembangan Media *Doodle Pop Up Explosion Box* untuk Keterampilan Menulis Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *7*(5), 3327–3336.