

**SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI *JOYFULL LEARNING* TERHADAP  
KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF  
ANIMASI KELAS V PADA MATERI RELIEF BUMI DI SDN 41 MATARAM  
TAHUN AJARAN 2023/2024**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi

Sarjana Strata Satu (1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

**BELLA BELINDA**  
**NIM.2020A1H039**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
TAHUN 2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**


**PENGARUH PENGGUNAAN *STRATEGI JOYFULL LEARNING* TERHADAP  
KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF  
ANIMASI KELAS V PADA MATERI RELIEF BUMI DI SDN 41 MATARAM  
TAHUN AJARAN 2023/2024**


Telah memenuhi syarat dan disetujui

Tanggal, 5 Januari 2023

**Dosen Pembimbing I**

**Dosen Pembimbing II**

  
**Haifaturrahmah, M.Pd**  
**NIDN.0804048501**

  
**Nursma Sari, M.Pd**  
**NIDN.0825059102**

**Menyetujui :**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**Ketua Program Studi,**

  
**Haifaturrahmah, M.Pd**  
**NIDN 0804048501**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI *JOYFULL LEARNING* TERHADAP  
KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF  
ANIMASI KELAS V PADA MATERI RELIEF BUMI DI SDN 41 MATARAM  
TAHUN AJARAN 2023/2024**

Skripsi Atas Nama Bella Belinda Telah Dipertahankan Di Depan Dosen Penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

Jum'at 5 Januari 2024

**Dosen Penguji:**

1. **Haifaturrahmah, M.Pd** (Ketua) (.....)   
NIDN. 0804048501
2. **Sintayana Muhardini, M.Pd** (Penguji I) (.....)   
NIDN. 0810018901
3. **Nanang Rahman, M.Pd** (Penguji II) (.....)   
NIDN. 0824038702

Mengesahkan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan,

  
**Dr. Mughasimad Nizaar, M.Pd. Si.**  
NIDN. 0821078501

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Bella Belinda

Nim : 2020A1H039

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Strategi Joyfull Learning* Terhadap Kemampuan

Berfikir Kreatif Berbantuan Media Interaktif Animasi Kelas V Pada Materi Relief Bumi Di SDN 41 Mataram.

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri yang belum pernah saya ajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini murni dari gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari dosen pembimbing. Jika terdapat kutipan-kutipan dan ringkasan-ringkasan yang telah dipublikasikan, maka diacu sebagai sumber dan semuanya sudah saya jelaskan sumbernya dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar dan dapat dibuktikan bahwa skripsi ini adalah hasil jiplakan, maka saya siap mepertanggung jawabkannya, bersedia untuk meninggalkan gelar sarjana dan ijazah yang saya peroleh.

Mataram, 05 Februari 2024

Yang membuat pernyataan,



Bella Belinda  
Nim.2020A1H039





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : BELLA BELINDA  
NIM : 2020A1H039  
Tempat/Tgl Lahir : JAKARTA, 24 DESEMBER 2000  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp : 087817274099  
Email : BELLA BELINDA 889 @ GMAIL . COM

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis\* saya yang berjudul :

PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI JOYFULL LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF ANIMASI KELAS V PADA MATERI RELIEF BUMI DI SDN 41 MATARAM TA. 2023 /2024 .

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 44%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis\* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikain surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 29 JANUARI .....2024

Penulis



BELLA BELINDA  
NIM. 2020A1H039

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A. uky  
NIDN. 0802048904

\*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : BELLA BELINDA  
NIM : 2020A1H039  
Tempat/Tgl Lahir : JAKARTA, 24 DESEMBER 2000  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 087817274099 / BELLA BELINDA 889 @ GMAIL.COM  
Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI  Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

PENGARUH PENGBUAAN STRATEGI JOYFULL LEARNING TERHADAP  
KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF ANIMASI  
KELAS V PADA MATERI RELIEF BUMI DI SDN 41 MATARAM TA. 2023/2024.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.  
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 29 JANUARI 2024  
Penulis

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



BELLA BELINDA  
NIM. 2020A1H039

Iskandar, S.Sos.,M.A.  
NIDN. 0802048904

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

“Perjuangan meraih mimpi adalah hal manis yang akan dikenang saat tercapai.”

### PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT, kita memuji-Nya, dan meminta pertolongan, pengampunan serta petunjuk kepada-Nya. Kita berlindung kepada Allah dari kejahatan diri kita dan keburukan amal kita. Barang siapa yang mendapat petunjuk dari Allah SWT, maka tidak akan ada yang menyesatkannya dan barang siapa yang sesat maka tidak ada petunjuk baginya. Aku bersaksi bahwa tiada tuhan selain Allah dan Muhammad adalah hamba dan Rasul-Nya. Semoga doa, shalawat tercurah pada junjungan dan suri tauladan kita Nabi Muhammad SAW.

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk orang-orang yang telah memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

1. Kepada Allah SWT atas segala kesempatan, kelancaran, kesehatan, kekuatan serta kesabaran yang sangat luar biasa sampai sekarang.
2. Kepada kedua orangtua saya tercinta bapak Syahrul Fajar dan ibu Nurhayati yang selalu mendoakan saya, selalu memberikan semangat dan dukungan terbaik, tidak pernah lelah dalam memberikan nasehat, membimbing dan menyayangi saya dalam keadaan apapun. Terimakasih atas perjuangan dan pengorbanan yang telah dilakukan dalam mendidik dan membesarkan saya selama ini sehingga saya berhasil sampai pada titik ini.
3. Teruntuk saudara saya terimakasih untuk semangat yang selalu diberikan selama ini untuk dapat meraih cita-cita saya.
4. Teruntuk nenek, paman dan bibi saya, yang selama ini selalu memberikan semangat dan dorongan untuk dapat menyelesaikan pendidikan saya tepat waktu dan terimakasih banyak karena selama ini ikut berjasa dalam perjuangan saya karena selalu menjadi donatur do'a dan materi dalam menyelesaikan studi saya.



5. Teruntuk dosen pembimbing saya Ibu Hifaturrahmah, M.Pd dan Ibu Nursina Sari M.Pd terimakasih banyak atas arahan dan bimbingan dalam membantu menyelesaikan tugas akhir saya.
6. Teruntuk dosen-dosen PGSD terimakasih banyak atas ilmu yang sangat bermanfaat dan pengalaman yang sangat luar biasa yang saya dapatkan selama duduk dibangku perkuliahan.
7. Teruntuk teman-teman kelas B PGSD angkatan 2020 saya ucapkan terimakasih banyak karena telah menjadi bagian dari cerita saya selama duduk dibangku perkuliahan.





## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena hanya atas izinnya lah penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “**Pengaruh Penggunaan *Strategi Joyfull Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Berbantuan Media Interaktif Animasi Kelas V Pada Materi Relief Bumi Di SDN 41 Mataram Tahun Ajaran 2023/2024***” tepat pada waktunya. Tidak lupa shalawat dan salam saya haturkan ke hadirat Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam jahiliah ke alam yang penuh ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar serjana PGSD pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas Muhammadiyah Mataram. Penulis menyadari bahwa proposal ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Drs. Abdhul Wahab, MA sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.S.i, sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Haifaturrahmah, M.Pd sebagai dosen pembimbing I
5. Nursina Sari, M.Pd sebagai dosen pembimbing II
6. Keluarga, khususnya kedua orang tua penulis yang telah memberikan dukungan sekaligus semangat, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan Namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi perbaikan dimasa depan agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Mataram, 2023

Bella Belinda  
2020A1H039

Bella Belinda. 2020A1H039. “**Pengaruh Penggunaan Strategi Joyfull Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Berbantuan Media Interaktif Animasi Kelas V Pada Materi Relief Bumi Di SDN 41 Mataram Tahun Ajaran 2023/2024**”. Skripsi Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Haifaturrahmah, M.Pd

Pembimbing 2 : Nursina Sari, M.Pd

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi *joyfull learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif berbantuan media interaktif animasi kelas V di SDN 41 Mataram. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan data kuantitatif dari desain penelitian *quasi eksperimental design*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 41 Mataram, dengan populasi sampel sebanyak 76 siswa yang terdiri dari 38 siswa di kelas VA sebagai kelas eksperimen dan 38 orang siswa di kelas VB sebagai kelas kontrol. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *teknik sampling random* atau sampel acak dengan sistem lempar dadu, sehingga diperoleh kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes soal essay, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pembelajaran dengan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* berbantuan media interaktif animasi memiliki pengaruh terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa pada materi relief bumi kelas V di SDN 41 Mataram. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang dilakukan peneliti yaitu nilai signifikansi 0.000, artinya  $< 0.05$ , yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Kata Kunci :** *Strategi Pembelajaran Joyfull Learning, Berbantuan Media Interaktif Animasi, Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa*

**Bella Belinda. 2020A1H039. "The Effect of Using Joyfull Learning Strategies on Creative Thinking Abilities Assisted by Animated Interactive Media for Class V on Earth Relief Material at SDN 41 Mataram in the 2023/2024 Academic Year". Thesis Mataram: Muhammadiyah Mataram University.**

**1st Supervisor: Haifaturrahmah, M.Pd**

**2nd Supervisor: Nursina Sari, M.Pd**

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of joyful learning strategies on creative thinking skills assisted by class V animated interactive media at SDN 41 Mataram. This study employs a quasi-experimental design to gather quantitative data for experimental research. The study was conducted at SDN 41 Mataram, utilizing a sample population of 76 students. Of these, 38 students were assigned to class VA, which served as the experimental group, and the remaining 38 were assigned to class VB, which acted as the control group. Random sampling techniques or a dice-throwing system were utilized to select samples for this study; therefore, class VA served as the experimental class and class VB as the control class. The data acquisition methods employed in this study encompassed documentation, observation, and essay tests. The findings indicated that the implementation of Joyful Learning strategies, complemented by animated interactive media, had an effect on the development of students' creative thinking abilities concerning earth relief content in grade V at SDN 41 Mataram. Researchers hypothesis testing yielded the following results: a significance value of 0.000, less than 0.05; therefore,  $H_0$  is rejected in favour of  $H_a$ .*

**Keywords: Joyful Learning Strategy, Assisted by Animated Interactive Media, Creative Thinking Ability of Students**

MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM \_\_\_\_\_

KEPALA  
UPT P3B  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	7
1.4.2 Manfaat Praktis.....	7
1.5 Batasan Operasional .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1 Penelitian Yang Relevan .....	9
2.2 Kajian Pustaka.....	12



2.2.1 Strategi Pembelajaran Joyfull Learning .....	12
2.2.2 Berfikir Kreatif .....	21
2.2.3 Hakikat Pembelajaran IPAS .....	27
2.2.4 Materi Relief Bumi.....	28
2.2.5 Multimedia Interaktif Animasi .....	30
2.2.6 Kerangka Berfikir .....	33
2.3 Hipotesis Penelitian .....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
3.1 Rancangan penelitian .....	37
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	39
3.3 Ruang Lingkup Penelitian .....	39
3.4 Populasi Dan Sampel.....	40
3.4.1 Populasi .....	40
3.4.2 Sampel .....	40
3.5 Variabel Penelitian .....	41
3.5.1 Variabel Bebas (Independen) .....	41
3.5.2 Variabel Terikat (Dependen).....	41
3.6 Metode Pengumpulan Data. ....	41
3.6.1 Observasi .....	41
3.6.2 Tes .....	42
3.6.3 Dokumentasi.....	43
3.7 Instrumen Penelitian.....	43
3.7.1 Lembar Observasi.....	43

3.7.2	Lembar Soal .....	50
3.8	Metode Analisis Data .....	52
3.8.1	Uji Instrumen.....	52
3.8.2	Uji Prasyarat .....	56
3.8.3	Uji Hipotesis.....	57
3.8.4	Analisis Hasil Kemampuan Berfikir Uji Gain .....	58
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>60</b>
4.1	Deskripsi Data .....	60
4.1.1	Pelaksanaan Penelitian .....	60
4.1.2	Data Keterlaksanaan Strategi Pembelajaran Joyfull Learning .....	61
4.1.3	Hasil Uji Coba Instrument.....	62
4.1.4	Deskripsi Keterampilan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa .....	66
4.1.5	Uji Prasyarat Analisis .....	70
4.1.6	Uji Hipotesis.....	72
4.1.7	Hasil Uji N-Gain Score .....	74
4.2.	Pembahasan .....	75
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>79</b>
5.1	Kesimpulan.....	79
5.2	Saran.....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>81</b>
<b>LAMPIRAN85</b>		

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berfikir Penelitian.....	35
---------------------------------------	----



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian .....	37
Table 3.2 Jumlah Populasi Siswa Kelas VA dan VB SDN 41 Mataram.....	40
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi Kelas Eksperimen.....	44
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Observasi Kelas Kontrol.....	48
Tabel 3.5 Lembar Soal Kemampuan Berfikir Kreatif.....	51
Tabel 3.6 Koefisien Reliabilitas .....	54
Tabel 3.7 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	55
Tabel 3.8 Kriteria Indeks Daya Pembeda.....	56
Tabel 3.9 Kriteria N-Gain Score.....	59
Tabel 4.1 Hasil Keterlaksanaan Strategi Pembelajaran Joyfull Learning.....	61
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas.....	63
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas.....	64
Tabel 4.4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	64
Tabel 4.5 Hasil Uji Daya Beda Soal.....	65
Tabel 4.6 Hasil Pre-Test dan Post-Test kelas Kontrol.....	66
Tabel 4.7 Hasil Pre-Test dan Post-Test kelas Eksperimen.....	68
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas.....	70
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas.....	71
Tabel 4.10 Rata-rata Hasil Uji Independent Sample T-Test.....	72
Tabel 4.11 Hasil Uji Independent Sample T-Test.....	73
Tabel 4.12 Nilai N-Gain Hasil Pre dan Post Test Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	74



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	86
Lampiran Modul Ajar Kelas Kontrol.....	97
Lampiran Soal Pre-test dan Post-test.....	106
Lampiran Lembar Observasi Kelas Eksperimen.....	107
Lampiran Lembar Observasi Kelas Kontrol.....	110
Lampiran Lembar Hasil Jawaban Pre-test VA.....	113
Lampiran Lembar Hasil Jawaban Post-test VA.....	114
Lampiran Lembar Hasil Jawaban Pre-test VB.....	115
Lampiran Lembar Hasil Jawaban Post-test VB.....	116
Lampiran Lembar Hasil Uji Validitas.....	117
Lampiran Lembar Hasil Uji Reliabilitas.....	121
Lampiran Lembar Hasil Uji Tingkat Kesukaarn.....	124
Lampiran Lembar Hasil Uji Daya Beda Soal.....	126
Lampiran Lembar Hasil Uji Normalitas Test.....	127
Lampiran Lembar Hasil Uji Homogenitas Test.....	130
Lampiran Lembar Hasil Uji Independent Sample T-Test.....	132
Lampiran Lembar Hasil Uji N-Gain Score Kelompok Eksperimen.....	133
Lampiran Lembar Hasil Uji N-Gain Score Kelompok Kontrol.....	135
Lampiran Lembar Tes Rubrik kemampuan berfikir Kreatif <i>Pre-test</i> Eksperimen.....	137
Lampiran Lembar Tes Rubrik kemampuan berfikir Kreatif <i>Post-test</i> Eksperimen.....	139
Lampiran Lembar Tes Rubrik kemampuan berfikir Kreatif <i>Pre-test</i> Kontrol.....	141
Lampiran Lembar Tes Rubrik kemampuan berfikir Kreatif <i>Post-test</i> Kontrol.....	143
Lampiran Lembar Dokumentasi.....	145

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan dipahami sebagai proses pembentukan pribadi. Pendidikan sebagai suatu kegiatan yang sistematis, yang terarah kepada terbentuknya kepribadian siswa. Artinya, pendidikan merupakan proses yang berkesinambungan karena berlangsung dalam segala situasi, baik dilingkungan rumah atau sekolah, maupun di lingkungan masyarakat. Pendidikan memainkan peran penting dalam mengembangkan individu yang utuh dengan karakter yang kuat, meningkatkan rasa bermartabat dan harga diri. Tanggung jawab ini dibagi antara orang tua, masyarakat, dan pemerintah.

Berdasarkan temuan survei Buku Tahunan Daya Saing Dunia (Naszh, 2012), terlihat jelas bahwa standar pendidikan di Indonesia mengalami penurunan selama periode 1997 hingga 2007. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Hal ini selaras dengan pengertian pendidikan sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003. Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan sistematis untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang berbudi luhur, dan keterampilan yang diperlukan untuk kepentingan dirinya sendiri, serta demi kemajuan masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan disekolah berkaitan erat dengan kegiatan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang sistematis harus dibuat agar kegiatan pembelajaran berjalan sesuai dengan yang diharapkan oleh guru. Menciptakan kegiatan pembelajaran dan mengembangkan hasil belajar yang maksimal sudah menjadi tugas dan kewajiban utama guru disekolah.

Kegiatan pembelajaran yang diciptakan guru haruslah bersifat menyenangkan agar tidak terlihat monoton.

Proses pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam konteks pendidikan interaksi dan komunikasi dua arah antara guru dan siswa yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Dalam hal ini keberhasilan guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Pendidikan melibatkan transformasi perilaku melalui perolehan pengetahuan. Perubahan dalam proses belajar meliputi perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan ini bertujuan untuk membawa perbaikan, seperti peralihan dari keadaan ketidaktahuan ke keadaan pengetahuan, dari ketidakmampuan ke kemampuan, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas hidup. Mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa sangat penting untuk membekali mereka dalam menghadapi tantangan masa depan dan berkembang dalam lingkungan yang kompetitif. Menurut D.N. Perkins (1991) dalam (Hassoubah, 2007:49).

Adapun yang dimaksud dengan keterampilan berfikir kreatif yaitu dapat mendorong seseorang untuk belajar melakukan sesuatu dengan memikirkan beberapa perspektif yang berbeda untuk suatu hasil yang baru dan positif (Enyinna, 2013). Berpikir kreatif penting ditanamkan dalam diri siswa sejak usia dini agar dikemudian hari siswa memiliki kemampuan berfikir original, luwes, merinci dan elaborasi sehingga siswa dapat mencari solusi dalam memecahkan masalah yang dihadapi dengan mudah. Sebagai pendidik penting untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa dengan cara melibatkan siswa dalam aktivitas yang dapat mengembangkan pola pikirnya baik didalam kelas maupun diluar kelas. Untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif, siswa harus menunjukkan ketekunan, disiplin diri, kepercayaan diri, dan perhatian penuh. Keterlibatan aktif ini sangat penting untuk pembelajaran yang efektif. Ketika siswa secara aktif berpartisipasi dalam pembelajaran mereka

sendiri, hal ini akan mendorong perkembangan keterampilan berpikir kritis mereka. Mengembangkan keterampilan berpikir kreatif pada siswa menumbuhkan rasa ingin tahu, yang berfungsi sebagai katalis untuk kegiatan investigasi dan eksperimental. Hal ini pada gilirannya mendorong partisipasi aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Hasil pembelajaran yang diantisipasi berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti di kelas V SDN 41 MATARAM bahwa kemampuan berfikir kreatif siswa masih belum optimal, hal ini disebabkan karena guru kurang memperhatikan aktivitas siswa yang mengarah kepada kemampuan berfikir kreatif. Kemampuan berfikir kreatif dalam aspek kognitif mencakup empat keterampilan yaitu siswa diharapkan memiliki keterampilan berfikir lancar, berfikir luwes atau fleksibel, berfikir original, dan keterampilan merinci yang berarti semakin kreatif seseorang maka keterampilan tersebut semakin melekat pada dirinya. Dilihat dari proses belajar mengajar didalam kelas, guru jarang menerapkan pembelajaran yang mengarah kepada kemampuan berfikir kreatif siswa dan guru juga tidak membiasakan siswa dalam melatih kemampuan berfikirnya seperti memunculkan ide atau gagasan baru dalam mengerjakan soal-soal khususnya dalam pembelajaran IPAS. Pada saat pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas guru menggunakan aplikasi quizizz untuk memberikan soal kepada siswa, terlihat dari tampilan layar soal yang digunakan belum mencakup keempat indikator berfikir kreatif, soal terlihat monoton dan hanya berfokus dengan satu jawaban saja. Sehingga terlihat dari hasil jawaban siswa belum menunjukkan adanya keterampilan berfikir kreatif karena secara umum kemampuan berfikir kreatif siswa masih kurang. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam berfikir *lancar (Fluency)* yaitu mencetuskan banyak gagasan dan memikirkan lebih dari satu jawaban yang berarti menghasilkan jawaban berbeda, tidak terlihat dari diri siswa karena dalam



menjawab soal-soal yang diberikan guru, siswa cenderung mengandalkan jawaban dari buku. Siswa tidak menunjukkan keterampilan berfikir *luwes* (*Flexibility*) dalam memberikan jawaban yang bervariasi dari sudut pandang yang berbeda-beda, hal ini disebabkan karena siswa tidak percaya diri dengan jawabannya sendiri sehingga kebanyakan siswa menjawab tidak dari hasil pemikirannya sendiri yaitu hanya meniru dan mengandalkan jawaban dari temannya yang lebih pandai dan cenderung mengandalkan penjelasan dari guru. Kemampuan berfikir *orisinil* (*Originality*) yaitu mampu melahirkan ungkapan baru dan unik serta mampu mengembangkan ide-ide dari hasil pemikirannya sendiri, dilihat dari hasil jawaban siswa saat mengerjakan soal-soal yang diberikan guru, tidak menunjukkan adanya kemampuan berfikir orisinil karena jawaban yang diberikan siswa cenderung bersifat monoton sehingga tidak terlihat adanya perubahan atau perkembangan baru pada jawaban yang dihasilkan. Dan siswa juga tidak menunjukkan adanya kemampuan *merinci* (*elaboration*) yaitu mengembangkan gagasan, hal ini terlihat dari hasil jawaban siswa yang cenderung tidak memberikan jawaban dengan penjelasan yang rinci karena siswa tidak menjawab soal dengan caranya sendiri melainkan lebih mengikuti apa yang diucapkan guru dan mengandalkan jawaban yang ada didalam buku.

Dalam dunia pendidikan guru diwajibkan untuk aktif, kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran baru sesuai perkembangan zaman. Guru harus mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa yang masih rendah, tentunya dengan memilih metode atau strategi dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan dapat memungkinkan siswa aktif dalam memusatkan pembelajaran secara penuh saat proses belajar mengajar berlangsung didalam kelas. Hal ini sangat berpengaruh karena jika fokus siswa sepenuhnya ada pada pelajaran, maka akan menimbulkan kemampuan siswa dalam berfikir kreatif.

Salah satu alternatif yang memungkinkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam pelajaran IPAS di SD dengan tidak mengabaikan tingkat kebahagiaan siswa, khususnya mutu pembelajaran, adalah pembelajaran menggunakan strategi *Joyfull Learning*. Pembelajaran *Joyfull Learning* dalam penerapannya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga kegiatan pembelajaran itu lebih bermakna dan tidak monoton. *Joyfull learning* juga merupakan pembelajaran yang sangat baik di gunakan untuk melibatkan siswa dalam mempelajari materi yang telah di sampaikan. Penggunaan strategi *joyfull learning* akan lebih baik jika dipadukan dengan media interaktif animasi, karena peserta didik akan lebih cepat memahami materi jika materi yang disampaikan dengan video dengan suasana yang menyenangkan. Media interaktif animasi merupakan sistem pembelajaran berbasis multimedia yang dapat menyanyikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.

Strategi pembelajaran *joyfull learning* adalah metode yang digunakan oleh pendidik untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan menumbuhkan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai. Hal ini bertujuan untuk membangkitkan minat siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam pengalaman belajar. Cara efektif untuk menumbuhkan apresiasi positif terhadap nilai-nilai adalah dengan menciptakan lingkungan belajar yang bebas dari segala bentuk tekanan, baik fisik maupun psikologis. Pendekatan ini memastikan bahwa suasana kelas tetap menyenangkan dan menarik, bukan membosankan dan berulang-ulang (Wahono, 2012). Wahono menegaskan, strategi pembelajaran menyenangkan merupakan proses pembelajaran yang merangsang dan bermakna. Menyenangkan mengacu pada pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, bebas dari tekanan yang tidak semestinya. Di sisi lain, pembelajaran bermakna memerlukan perolehan pengetahuan dan keterampilan yang memiliki penerapan praktis dalam kehidupan siswa

(Wahono, 2012). Strategi pembelajaran yang menyenangkan mengacu pada kegiatan belajar yang terjadi dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Lingkungan belajar yang mengundang dan merangsang akan melibatkan siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran dengan menggunakan strategi joyful learning tidak hanya dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar, strategi ini juga dapat membuat siswa berfikir kreatif. Penggunaan strategi *joyfull learning* dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa bersemangat dan gembira dalam belajar serta proses belajar mengajar menjadi menyenangkan sehingga hal tersebut membuat siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada saat belajar.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Strategi *Joyfull Learning* Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Berbantuan Media Interaktif Animasi Kelas V Pada Materi Relief Bumi Di SDN 41 MATARAM.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penelitian mengambil sebuah rumusan masalah yaitu: “Bagaimana Pengaruh Penggunaan Strategi *Joyfull Learning* Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Berbantuan Media Interaktif Animasi Kelas V Pada Materi Relief Bumi Di SDN 41 Mataram ?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *strategi joyfull learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif berbantuan media interaktif animasi kelas V pada materi relief bumi di SDN 41 Mataram.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini dibagi atas manfaat teoritis dan praktis.

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini berfungsi sebagai sumber berharga bagi peneliti masa depan yang mempelajari dampak strategi pembelajaran menyenangkan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dapat digunakan sebagai bahan referensi dan tinjauan literatur untuk menginformasikan penelitian mereka sendiri.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan siswa dalam penerapan Strategi pembelajaran *joyfull learning* terhadap keterampilan berfikir kreatif siswa.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Guru  
Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu landasan bagi guru dalam mengembangkan proses pembelajaran dengan strategi menyenangkan agar peserta didik tidak merasa bosan dan tetap aktif selama proses pembelajaran berlangsung khususnya dalam mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
- b. Bagi Peserta Didik  
Dalam rangka meningkatkan kemampuan berfikir kreatif, maka penelitian ini diharapkan mampu menjadi evaluasi sekaligus menjadi motivasi untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa.



c. Bagi Peneliti

Untuk memberikan wawasan berharga dan belajar dari permasalahan yang dibahas. Selain itu, sumber daya ini diharapkan dapat berfungsi sebagai alat yang berharga untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang keadaan yang di hadapi siswa.

## 1.5 Batasan Operasional

Batasan operasional dalam penelitian ini sebagai berikut :

**1.5.1** Strategi pembelajaran *joyfull learning* merupakan strategi yang digunakan untuk membangkitkan minat dan semangat, serta memacu kreativitas siswa yang dilaksanakan dalam suasana menyenangkan (Wahono, 2012). Kelebihan dari strategi *joyfull learning* ini yaitu suasana belajar yang rileks dan menyenangkan dengan melibatkan kerja otak kiri dan kanan sehingga siswa tidak mengalami stres dalam belajar dan dapat merangsang kreativitas siswa. Hal lainnya adalah pendidik tidak membuat siswa merasa salah, merasa takut ditertawakan, serta takut dianggap sepele. Sehingga dalam penerapannya tidak ada siswa yang merasa pasif dikelas, merasa tertekan dengan tugas, dan merasa bosan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

**1.5.2** Berpikir kreatif melibatkan serangkaian proses kognitif sistematis yang bertujuan untuk menghasilkan ide-ide baru atau unik, baik dengan membayangkan konsep-konsep yang sepenuhnya baru atau dengan menggabungkan konsep-konsep yang sudah ada. Berfikir kreatif merupakan cara baru dalam melihat dan mengerjakan sesuatu yang memuat 4 aspek antara lain, *fluency* (lancar), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (keterincian).

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Penelitian Yang Relevan

Penelitian sebelumnya berfungsi sebagai landasan untuk melakukan penelitian yang relevan, memberikan dukungan dan konteks yang berharga. Berikut ringkasan penelitian sebelumnya:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Aulia Ivada Agustine dkk, (2022), berdasarkan judul “Pengaruh Strategi *Joyfull Learning* Melalui Cards Games Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi Stoikiometri”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh strategi *joyfull learning* melalui card games terhadap keterampilan berfikir kreatif siswa pada materi stoikiometri yang dilakukan di SMA Negeri 47 Jakarta. Bentuk tehnik yang dipakai untuk penelitian ini ialah quasi experiment dengan desain penelitian nonequivalent control group design. Populasi penelitian ini ialah siswa SMA kelas X MIPA 2 (kelas kontrol) dan kelas X MIPA 3 (kelas eksperimen) dengan masing-masing sebanyak 36 siswa. Instrumen yang digunakan ialah instrumen keterampilan berpikir kreatif sebanyak 25 soal. Hasil uji hipotesis posttest menggunakan uji Mann-Whitney didapatkan nilai Signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 ( $0,000 < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Hal tersebut menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil rata-rata keterampilan berpikir kreatif yang signifikan antara kelas dengan metode konvensional (kontrol) dan pada kelas yang diberikan pembelajaran dengan strategi *joyfull learning* melalui card games (eksperimen) setelah mendapat perlakuan.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan strategi pembelajaran *joyfull learning*, dan variabel bebasnya yaitu, strategi pembelajaran *joyfull learning* dan variabel terikatnya yaitu, berfikir kreatif siswa, sedangkan perbedaan dalam penelitian ini adalah pada jenjang pendidikan, kelas yang digunakan, isi pembelajaran, dan mata pelajaran.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Nur Islameytrusli dkk, (2019), berdasarkan judul “Pengaruh Penerapan Strategi *Joyfull Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Sumber Bunyi Kelas IV Negeri Kota Makassar”. Penelitian ini merupakan penelitian pra-eksperimental, desain penelitian one-group pretest-posttest design yang melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Manggasa , Kota Makassar sebanyak 27 orang. Analisis data menggunakan statiska deskriptif dan inferensial. Uji normalitas pada statika inferensial menggunakan taraf signifikan 5% atau 0,05 dan uji hipotesis menggunakan uji dua pihak. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa dari 27 siswa yang mengikuti pretest individu, hanya satu siswa yaitu sebesar 28,57% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) dan masuk dalam kategori rendah. Secara tradisional, pemenuhannya masih kurang karena nilai rata-rata yang diperoleh adalah 61,86%. Pada posttest sebanyak 27 siswa, sebanyak 17 siswa atau 80,47% memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Secara klasikal, tingkat kelulusan sebesar 80,24% termasuk dalam kategori tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi *Joyfull Learning* telah memberikan peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Manggasa. Persamaan penelitian Nur Islameytrusli, dengan penelitian ini yakni selaras menerapkan strategi belajar *joyfull learning*, sementara perbedaannya dalam penelitian ini terletak pada kelas, isi pembelajaran, dan variabel terikat.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Lisharianti, (2020/2021), Berdasarkan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematika Siswa Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Di SD”. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, yang melibatkan total 18 siswa di kelas kontrol dan 19 siswa di kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain kelompok Pre-Test dan Post-Test. Berbagai metode digunakan untuk mengumpulkan data, antara lain tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model

Open Ended memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada materi bangun datar kelas IV tingkat sekolah dasar. Hasil uji hipotesis yang dilakukan peneliti menunjukkan diperoleh nilai thitung sebesar 11,167 lebih besar dari 0,324 pada taraf signifikansi 5%. Hasilnya hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak.

Persamaan dalam penelitian ini sama-sama jenis penelitian eksperimen dengan data kuantitatif, desain penelitian quasi eksperimental, terdapat persamaan pada variable terikat yaitu kemampuan berfikir kreatif siswa, instrument penelitian, dan pada rumus uji penelitian. Sementara perbedaanya terletak pada judul, pemilihan kelas, variabel terikat dan pengolahan data.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Sulastri, (2021), Berdasarkan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Pada Tema 8 Kelas IV SDN 43 AMPENAN”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas VIII kelas IV SDN 43 Ampenan. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu dengan desain penelitian pre-test dan post-test. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 43 Ampenan. Penelitian ini melibatkan total 28 siswa, dengan rincian 14 siswa di kelas IVa dan 14 siswa di kelas IVb. Dalam pengumpulan sampel, peneliti menggunakan random sampling atau sampel acak. Pengundian dilakukan oleh guru kelas dengan sistem arisan untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas Iva dipilih sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas IVb dijadikan sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi metode tes dan non tes. Berdasarkan hasil uji analisis data yang dilakukan, terlihat bahwa uji t menghasilkan thitung sebesar 6,738 melampaui nilai ttabel sebesar 1,705. Berdasarkan analisis statistik, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan mendukung hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe “make a



match” memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada tema 8 kelas IV.

Penelitian ini mengeksplorasi persamaan antara dua jenis penelitian eksperimen, dengan fokus pada data kuantitatif dan desain penelitian eksperimen semu. Penelitian ini menguji persamaan variabel dependen khususnya kemampuan berpikir kreatif siswa, serta instrumen penelitian dan rumus tes yang digunakan. Di sisi lain terdapat variasi pada judul, lokasi penelitian, pemilihan kelas, variabel terikat, dan pengolahan data.

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Strategi Pembelajaran *Joyfull Learning***

#### **2.2.1.1 Pengertian Strategi Pembelajaran *Joyfull Learning***

Strategi pembelajaran *Joyfull Learning* merupakan proses pembelajaran yang dinamis dan terarah. Menyenangkan mengacu pada pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, bebas dari tekanan yang tidak semestinya. Di sisi lain, pembelajaran bermakna mencakup pengetahuan dan keterampilan yang praktis dan dapat diterapkan dalam kehidupan siswa. Strategi pembelajaran yang menyenangkan mengacu pada kegiatan belajar yang terjadi dalam lingkungan yang menyenangkan dan menarik. Lingkungan belajar yang menarik dan merangsang akan menarik perhatian siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam upaya pendidikan, yang pada akhirnya mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. (Wahono, 2012).

Pembelajaran yang efektif lebih dari sekadar hiburan, mencakup hubungan harmonis antara pendidik dan peserta didik dalam lingkungan bebas stres yang mendorong komunikasi terbuka. Saling mendukung. Instruktur sering menggunakan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan untuk menciptakan suasana santai dan menyenangkan bagi

siswa, yang meningkatkan kemampuan mereka untuk menyerap dan terlibat dengan materi yang disajikan (Hermansyah, 2009).

Menurut Mulyasa, pembelajaran yang menyenangkan merupakan suatu proses kerjasama antara pendidik dan peserta didik yang ditandai dengan adanya rasa kekompakan dan tidak adanya paksaan atau tekanan. Sederhananya, pembelajaran yang menyenangkan difasilitasi oleh hubungan guru-siswa yang positif dan efektif selama proses pembelajaran.

Agus Nurjaman menjelaskan bahwa pembelajaran yang menyenangkan adalah metode pengajaran dimana guru menciptakan suasana yang menyenangkan dan santai agar siswa lebih terlibat dan reseptif terhadap materi yang disampaikan. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan rasa gembira selama proses pembelajaran. Baik siswa maupun guru merasakan perasaan gembira ini. Sebaliknya, proses pembelajaran ini akan mengungkap sejauh mana kreativitas siswa sebagai pembelajar dan kepiawaian guru sebagai pendidik.

Dave Meier menegaskan bahwa pembelajaran yang menyenangkan adalah suatu sistem pembelajaran yang bertujuan untuk merangsang minat, partisipasi aktif, dan menumbuhkan makna, pemahaman, dan nilai-nilai positif dalam diri siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, *Strategi Joyfull Learning* merupakan strategi pembelajaran menyenangkan yang terdapat kohesi kuat antara pendidik dan peserta didik. *Joyfull learning* dalam penggunaannya guru harus menciptakan suasana menyenangkan dan mengesankan tanpa adanya tekanan yang akan menarik minat siswa agar aktif dalam pembelajaran. Dengan ini siswa akan merasa senang sehingga materi yang disampaikan guru dapat diserap baik oleh siswa, rasa senang saat belajar akan membangkitkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Dalam hal ini pembelajaran menyenangkan dapat terwujud apabila guru

dapat mendesain materi pembelajaran dengan baik agar mencapai tujuan pembelajaran yang di tetapkan.

### **2.2.1.2 Tujuan Strategi Pembelajaran *Joyfull Learning***

Rusman mengusulkan strategi pembelajaran menyenangkan dengan tujuan untuk menumbuhkan motivasi siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan. Pendekatan ini melibatkan keterlibatan siswa baik secara fisik maupun psikologis. Guru harus membangun lingkungan belajar optimal yang memenuhi minat individu dan kemampuan kognitif siswa. Tujuan utama pembelajaran yang menyenangkan adalah untuk merangsang kemampuan belajar dan meningkatkan kebahagiaan, kompetensi, kecerdasan, dan keberhasilan akademik siswa (Rusman, 2013).

Tujuan dari strategi pembelajaran menyenangkan adalah agar guru dapat membuka potensi siswa dan mengembalikan esensi proses pembelajaran yang sebenarnya. Hal ini melibatkan kebangkitan kemampuan siswa melalui penyampaian pengetahuan yang tidak di pengaruhi oleh bias guru, seperti yang dijelaskan oleh Uno (2011).

Dalam karyanya, Mulyasa (2006) menyoroti beberapa faktor yang harus dipertimbangkan guru:

- a) Guru memastikan bahwa informasi yang diberikan bermakna dan berkesan bagi siswa. Pembelajaran yang efektif melibatkan siswa secara aktif terlibat dengan pengalaman mereka sendiri untuk memperdalam pemahaman mereka dan menciptakan kesan abadi.
- b) Penguatan dicapai melalui pengulangan latihan guru dan siswa. Dengan memperkuat ingatan siswa melalui latihan berulang-ulang, mereka dapat secara efektif melawan proses alami lupa. Pembelajaran yang efektif memerlukan penguatan yang teratur.
- c) Umpan balik berfungsi sebagai alat pembelajaran yang berharga, memungkinkan siswa memperoleh wawasan dan membuat

penyesuaian yang diperlukan dalam pemahaman mereka. Ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperbaiki kesalahan atau kesalahpahaman yang mungkin mereka miliki.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan strategi pembelajaran *joyfull learning* adalah membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa dengan menciptakan kondisi pembelajaran yang sesuai minat dan kecerdasan siswa tentunya dengan pembelajaran yang di selenggarakan secara nyaman dan menyenangkan. Tujuan lain *joyfull learning* yaitu menekankan pembelajaran yang berkesan dan bermakna sehingga mampu membangkitkan potensi-potensi siswa terutama dalam kemampuan berfikir kreatif.

### **2.2.1.3 Kelebihan Dan Kekurangan *Joyfull Learning***

#### 1) Kelebihan Strategi Pembelajaran *Joyfull Learning* :

Beberapa kelebihan strategi pembelajaran *joyfull learning* adalah sebagai berikut (Munayasari, 2013: 10-11).

##### a. Suasana belajar rileks dan menyenangkan.

Dengan melibatkan kedua belahan otak, pembelajaran siswa dapat ditingkatkan, sehingga menghasilkan pengalaman pendidikan yang lebih menyenangkan dan bebas stres.

##### b. Banyak strategi yang bisa diterapkan.

Ada berbagai metode yang tersedia untuk pembelajaran menyenangkan yang dapat diterapkan dan dikombinasikan sesuai preferensi kita.

##### c. Merangsang kreativitas dan aktivitas.

Untuk menumbuhkan kreativitas, penting untuk memanfaatkan pengetahuan yang ada dan mengintegrasikannya dengan informasi



lain untuk menghasilkan ide-ide baru yang memberikan kontribusi signifikan. Demikian pula, menggunakan pendekatan pembelajaran ilmiah dan ringkas memungkinkan kita menjalin hubungan antara pengetahuan yang ada, menggabungkan dan menggabungkan informasi untuk menghasilkan wawasan baru.

- d. Lebih bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Ketika guru mempunyai pemahaman yang kuat terhadap materi pelajaran, maka mereka dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan beragam. Hal ini membantu menjaga motivasi dan antusiasme guru.

- 2) Kekurangan Strategi Pembelajaran *Joyfull Learning*

Beberapa kekurangan strategi pembelajaran *joyfull learning* adalah sebagai berikut (Hatmawati, 2021: 24).

- a) Jika guru tidak berhasil mengendalikan kelas maka kelas akan menjadi sangat ramai dan susah dikendalikan.
- b) Guru harus mempunyai kreatifitas yang tinggi agar siswa tidak bosan.

#### **2.2.1.4 Langkah-langkah Strategi Pembelajaran *Joyfull Learning***

Langkah-langkah strategi pembelajaran *joyfull learning* menurut (Munayasari, 2013; 9-10).

- a. Guru menggunakan teknik pengajaran seperti ceramah dan sesi tanya jawab interaktif untuk menjelaskan materi pelajaran.
- b. Siswa disusun dalam kelompok-kelompok kecil dan diberikan soal-soal latihan untuk segera diselesaikan.
- c. Setelah menyelesaikan soal, siswa diharapkan mempresentasikan karyanya di depan kelas.

- d. Guru mempunyai pilihan untuk memilih siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas di depan.
- e. Siswa menyelesaikan pembelajaran materinya.
- f. Guru dengan cermat mengevaluasi kesimpulan yang diambil siswa dan memberi penghargaan kepada siswa yang dengan percaya diri mempresentasikan jawabannya di depan kelas.

Langkah-langkah strategi pembelajaran *joyfull learning* menurut (Sholikhah, 2012) sebagai berikut :

1. Tahap persiapan bertujuan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dengan menumbuhkan rasa ingin tahunya, menghilangkan hambatan belajar, dan menciptakan lingkungan belajar yang positif. Ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan berpartisipasi dalam komunitas belajar kolaboratif.
2. Tahap penyampaian merupakan bagian krusial dalam proses pembelajaran, dimana materi pembelajaran disajikan secara efektif dan menarik. Pada tahap ini, guru memberikan materi pembelajaran relevan yang menghubungkan dengan situasi kehidupan nyata dan membangun pengetahuan dan ingatan siswa yang sudah ada.
3. Selama tahap pelatihan, siswa didorong untuk terlibat dalam praktik keterampilan berulang dan menerima umpan balik yang konstruktif. Siswa diminta untuk mendiskusikan pengalaman pribadi mereka dan menyarankan bidang-bidang potensial untuk peningkatan kinerja akademik mereka. Pembelajaran dirancang untuk melibatkan siswa dan mendorong partisipasi aktif. Guru dapat memasukkan humor untuk meningkatkan pengalaman belajar.
4. Pada tahap akhir, guru memperkuat materi yang telah diterima siswa dengan mengarahkan perhatiannya padanya. Pada tahap ini,

siswa didorong untuk menarik kesimpulan melalui ekspresi verbal seperti kata, lagu, atau pantun.

Mulyasa (2006:302) mengemukakan ada empat tahapan pembelajaran *joyfull learning* yaitu sebagai berikut :

#### 1) Tahapan Persiapan

Tahap persiapan berkaitan dengan persiapan siswa untuk belajar. Tanpa itu siswa akan lambat dan bahkan bisa berhenti begitu saja.

Tujuan dari persiapan pembelajaran adalah untuk :

- a) Mengajak siswa keluar dari keadaan mental yang pasif.
- b) Menyingkirkan rintangan belajar
- c) Memotivasi minat dan rasa ingin tahu siswa.
- d) Memberi siswa perasaan positif dan hubungan yang bermakna dengan topic pelajaran.
- e) Menjadikan siswa aktif dan tergugah untuk berpikir, belajar, menciptakan dan tumbuh.
- f) Mengajak siswa masuk kedalam komunitas belajar.

Hal ini akan sangat mempengaruhi rasa percaya diri seseorang dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Selama fase ini, guru memberikan dorongan melalui isyarat verbal dan lagu yang menarik untuk mengurangi stres siswa dan menumbuhkan minat yang tulus dalam belajar.

#### 2) Tahap Penyampaian

Tahap penyampaian dalam pendidikan bertujuan untuk menggabungkan pembelajaran dengan bahan ajar yang melibatkan

peserta didik dengan cara yang merangsang dan menawan. Selama fase ini, guru menyajikan konten pendidikan yang terhubung dengan aspek praktis kehidupan siswa sehari-hari dan membangun pengetahuan dan ingatan mereka yang sudah ada.

### 3) Tahap Pelatihan

Pembelajaran terjadi pada tahap ini. Penciptaan pembelajaran didorong oleh pikiran, perkataan, dan tindakan siswa, bukan pemikiran, perkataan, dan tindakan guru. Selama tahap ini, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka dengan melakukan latihan keterampilan berulang-ulang, meskipun upaya awal tidak berhasil. Penting untuk segera memberikan umpan balik dan mendorong praktik lebih lanjut guna mendorong pengembangan keterampilan. Dorong siswa untuk mendiskusikan pengalaman mereka, emosi yang mengelilingi mereka, dan persyaratan tambahan apa pun yang mungkin mereka miliki untuk meningkatkan kinerja mereka.

Pembelajaran difasilitasi melalui strategi menarik seperti pendekatan Brayn Gym, kegiatan interaktif, dan penggunaan humor. Metode tambahan, seperti memasukkan visual atau animasi, juga dapat meningkatkan minat dan kesenangan siswa dalam proses pembelajaran. Khususnya strategi Brayn Gym (senam otak), ekspresi vokal, dan bentuk humor yang digunakan selama proses pembelajaran. Untuk meningkatkan keterlibatan dan menumbuhkan partisipasi siswa, penghargaan dan pengakuan diberikan kepada siswa yang aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dapat ditingkatkan dengan memasukkan humor, yang dapat menumbuhkan pengalaman pendidikan yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa.



#### 4) Tahap Penutup

Seringkali, ketika menutup pembelajaran menjelang akhir semester atau masa perkuliahan, guru memberikan penjelasan untuk menjamin selesainya materi. Namun demikian, pendekatan ini tidak akan memberikan hasil yang diinginkan. Penting untuk diketahui bahwa guru dalam *joyfull learning* hendaknya memperkuat materi yang telah diterima siswa dengan mengarahkan perhatiannya. Pada tahap ini guru dan siswa merangkum pelajaran yang telah dipelajari. Akhiri pelajaran dengan memasukkan kata-kata, nyanyian, atau lagu yang menyenangkan bagi siswa. Jika sumber daya dan waktu yang diperlukan tersedia, guru dapat mempertimbangkan untuk memasukkan lagu atau film di akhir pelajaran untuk memberikan pengalaman yang menyegarkan bagi siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah *strategi joyfull learning* pada dasarnya sama dengan pembelajaran biasa hanya saja yang membedakannya yaitu *joyfull learning* lebih mementingkan tingkat kebahagiaan siswa. Pada tahap penyampaian materi, guru memberikan humor untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan cara bermain, seperti melakukan yel-yel, menggunakan gambar animasi yang dapat menarik perhatian siswa serta memberikan permainan secara kelompok dengan memberikan pujian atau hadiah yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

## **2.2.2 Berfikir Kreatif**

### **2.2.2.1 Pengertian Kemampuan Berfikir Kreatif**

Berpikir kreatif sangat penting untuk mendorong inovasi dan menghasilkan ide-ide pemecahan masalah. Mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dapat membantu siswa menghasilkan banyak ide dan argumen, serta mendorong mereka untuk mengajukan pertanyaan yang menggugah pikiran. (Khoiriyah & Husamah, 2018). Menurut penelitian Djupanda dkk. (2015), siswa dengan kemampuan berpikir kreatif lebih cenderung mengembangkan pola pikir kreatif, meningkatkan kemampuan pemahaman, mengoptimalkan hasil belajar, dan terlibat dalam berpikir divergen. Sederhananya, siswa yang memiliki keterampilan berpikir kreatif menunjukkan pola berpikir dan kemampuan pemahaman yang lebih unggul jika dibandingkan dengan teman sebayanya yang tidak memiliki keterampilan tersebut.

Berdasarkan penelitian Tilaar (Fazriyah, 2016), proses berpikir dapat dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu proses berpikir tingkat rendah dan proses berpikir tingkat tinggi. Berpikir kreatif dianggap sebagai proses kognitif tingkat tinggi. Intinya, berpikir kreatif melibatkan proses menghasilkan sesuatu yang benar-benar baru, orisinal, dan bermakna (Munandar, 2014). Berpikir kreatif melibatkan analisis data atau informasi yang diberikan dan menghasilkan berbagai tanggapan yang efektif dan beragam terhadap suatu masalah.

Dalam penelitian yang dilakukan Krulik (seperti dikutip dalam Rahmi, 2017) ditegaskan bahwa pemahaman yang komprehensif terhadap suatu mata pelajaran atau kemampuan merancang strategi pemecahan masalah yang efektif menuntut siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kreatif yang kuat. Keterampilan ini dianggap tingkat yang lebih tinggi, yang dibangun di atas landasan kemampuan berpikir dasar dan kritis. Berpikir kritis melibatkan kapasitas untuk menghasilkan berbagai

solusi terhadap suatu masalah, menyoroti nilai dari perspektif yang luas. Tingkat kreativitas seseorang dapat ditentukan oleh banyaknya kemungkinan tanggapan yang dapat dihasilkannya terhadap suatu permasalahan tertentu. Penting untuk memastikan bahwa solusi yang diberikan sesuai dengan permasalahan yang ada.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Mosseley dkk. (2005), ditemukan bahwa berpikir kreatif adalah proses menumbuhkan pemikiran inovatif. Keyakinan memiliki kekuatan untuk membentuk situasi, menghasilkan lingkungan baru, memberikan penjelasan yang cermat, dan menawarkan strategi pemecahan masalah.

Dapat disimpulkan bahwa, berfikir kreatif adalah kemampuan dalam menyelesaikan suatu masalah sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang belum pernah ada. Berfikir kreatif juga dapat dikatakan sebagai berfikir taraf yang tinggi sesudah berfikir basic dan kritis. Dalam hal ini guru diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa agar siswa dapat mengemukakan pendapat atau ideide berdasarkan hasil pemikirannya sendiri.

#### **2.2.2.2 Ciri-ciri Berfikir Kreatif**

Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif menurut Munandar (2012, hlm. 192) sebagai berikut:

- 1) Berpikir lancar (*fluency*), ciri-ciri berpikir lancar di antaranya adalah :
  - a. Mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak pertanyaan dengan lancar.
  - b. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.
  - c. Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
- 2) Berpikir luwes (*flexibility*), ciri-ciri berpikir luwes di antaranya adalah:

- a. Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.
  - b. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda.
  - c. Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
- 3) Berpikir orisinal (originality), ciri-ciri berpikir orisinal di antaranya adalah :
- a. Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.
  - b. Memikirkan cara yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
- 4) Memperinci (elaboration), ciri-ciri memperinci di antaranya adalah :
- a. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk.
  - b. Menambah atau memperinci detail-detail dari suatu obyek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Menurut Guilford, ciri-ciri anak kreatif dapat dilihat berdasarkan dua aspek yaitu *aptitude* dan *nonaptitude*. Ciri-Ciri *aptitude* merupakan ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berfikir, yaitu fluensi, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Kefasihan mengacu pada kemampuan untuk menghasilkan banyak ide dengan cepat. Fokus dalam kelancaran berpikir adalah pada kuantitas daripada kualitas. Fleksibilitas mengacu pada kapasitas untuk menggunakan beragam metode dalam pemecahan masalah, menghasilkan berbagai ide, solusi, atau pertanyaan. Ini melibatkan kemampuan untuk mempertimbangkan suatu masalah dari berbagai perspektif, mengeksplorasi alternatif atau pendekatan alternatif, dan memanfaatkan berbagai pemikiran atau strategi. Orisinalitas mengacu pada kapasitas untuk menghasilkan ide-ide yang berbeda dan inovatif.



Selain itu, elaborasi melibatkan penggabungan detail spesifik untuk meningkatkan daya tarik dan intrik suatu objek, ide, atau situasi. Kreativitas non-bakat terutama dipengaruhi oleh faktor internal seperti sikap, emosi, dan motivasi pribadi atau dorongan diri.

Ciri-ciri berfikir kreatif menurut Wilson sebagai berikut :

1. Kelancaran (Fluency) yaitu kemampuan untuk membangkitkan sebuah ide sehingga terjadi peningkatan solusi atau hasil karya.
2. Fleksibelitas (Flexibility) yaitu kemampuan untuk memproduksi atau menghasilkan suatu produk, persepsi, atau ide yang bervariasi terhadap masalah.
3. Elaborasi (Elaboration) yaitu kemampuan untuk mengembangkan atau menumbuhkan suatu ide atau hasil karya.
4. Orisinalitas (Originality) yaitu kemampuan untuk menciptakan ide-ide, hasil karya yang berbeda atau betul-betul baru.
5. Kompleksitas (Complexity) yaitu kemampuan memasukan suatu konsep, ide, atau hasil karya yang sulit, ruwet, berlapis-lapis atau berlipat ganda ditinjau dari berbagai segi.
6. Keberanian mengambil risiko (Risk-Taking) yaitu kemampuan bertekad dalam mencoba sesuatu yang penuh risiko.
7. Imajinasi (Imagination) yaitu kemampuan untuk berimajinasi, menghayal, menciptakan barang baru melalui percobaan yang dapat menghasilkan produk sederhana, dan
8. Rasa ingin tahu (Curiosity) yaitu kemampuan mencari, meneliti, mendalami, dan keinginan mengetahui tentang sesuatu lebih jauh.

Berdasarkan uraian diatas bahwa kemampuan berfikir kreatif memiliki beberapa ciri-ciri yaitu, berfikir lancar, berfikir luwes, berfikir orisinal dan merinci. Seseorang yang memiliki kemampuan berfikir kreatif akan memiliki keinginan yang kuat, memiliki

pendapat sendiri mempunyai daya imajinasi yang kuat dan tidak terpengaruh oleh orang lain.

### 2.2.2.3 Indikator Kemampuan Berfikir Kreatif

Menurut Munandar (1999), berfikir kreatif melibatkan integrasi pemikiran logis dan divergen, memanfaatkan intuisi sambil mempertahankan kesadaran. Penerapan pemikiran kreatif dalam pemecahan masalah akan menghasilkan banyak ide melalui pemikiran divergen. Informasi ini berharga untuk mengidentifikasi resolusi. Oleh karena itu, pemikiran divergen berfungsi sebagai ukuran kreativitas yang dapat diandalkan.

Menurut Munandar (Kurniasih, 2015), berfikir kreatif dapat diukur dengan berbagai indikator, seperti kelancaran berfikir, keluwesan berfikir, orisinalitas ide, kemampuan mengelaborasi, dan keterampilan dalam penilaian.

Menurut penelitian Nurlaela dkk. (2019), aspek penting dalam berfikir kreatif adalah kemampuan menghasilkan ide atau pemikiran dengan lancar dan fleksibel. Menurut Filsaime (Nurlaela, dkk, 2019), berfikir kreatif dapat diukur dengan indikator seperti kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi.

Penelitian Guilford mengungkapkan lima ciri berbeda yang berfungsi sebagai indikator berfikir kreatif yang dapat diandalkan:

#### 1. Kelancaran (*Fluency*)

Kefasihan seseorang diukur dari kemampuannya menghasilkan banyak ide. Kefasihan biasanya dikaitkan dengan kapasitas untuk menghasilkan berbagai alternatif sesuai kebutuhan.

## 2. Keluwesan (*Flexibility*)

Fleksibilitas mengacu pada kapasitas untuk menghasilkan beragam solusi atau pendekatan terhadap permasalahan saat ini. Fleksibilitas berkaitan dengan kapasitas untuk mengadaptasi ide-ide dan bakat yang melekat untuk memperoleh berbagai pendekatan.

## 3. Keaslian (*Originality*)

Keaslian mengacu pada kapasitas untuk mengekspresikan ide dengan cara yang unik dan inovatif. Keaslian terkait erat dengan kemampuan untuk memberikan respons yang unik dan berbeda, yang menyimpang dari praktik umum.

## 4. Penguraian (*Elaboration*)

Dekomposisi melibatkan pemberian deskripsi yang lebih rinci tentang sesuatu. Elaborasi melibatkan pemberian rincian tambahan untuk menyempurnakan ide yang sudah ada.

## 5. Perumusan Kembali (*Redefinition*)

Reformulasi melibatkan analisis kritis terhadap isu-isu yang telah dibahas sebelumnya dari sudut pandang yang segar dan unik, yang menyimpang dari pengetahuan umum.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa indikator berfikir kreatif ada 4 yaitu, Berfikir lancar yaitu menghasilkan ide yang berasal dari pemikiran sendiri, Berfikir luwes yaitu menghasilkan ide-ide baru dan keluar dari pemikiran lama, Berfikir original yaitu mengembangkan suatu gagasan, dan Berfikir terperinci yaitu mampu meyelesaikan sebuah permasalahan yang dihadapi.

## **2.2.3 Hakikat Pembelajaran IPAS**

### **2.2.3.1 Pengertian Pembelajaran IPAS**

Sains dan Teknologi merupakan suatu disiplin ilmu dalam kerangka kurikulum. Mata pelajaran ini merupakan tambahan terbaru pada kurikulum sekolah dasar, yang mengintegrasikan konsep-konsep dari sains dan ilmu sosial. Sekolah dasar wajib menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS, sebagaimana tertuang dalam keputusan BKSAP nomor 033/H/KR/2022 tentang MAPEL. Hasil pembelajaran sains sangat penting karena tantangan yang dihadapi umat manusia terus berkembang. Tantangan saat ini sangat berbeda dengan tantangan di masa lalu, baik satu dekade atau bahkan satu abad yang lalu. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terus dilakukan untuk mengatasi berbagai tantangan. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengubah struktur pendidikan IPAS untuk membekali generasi mendatang dengan keterampilan yang diperlukan untuk mengatasi dan mengatasi tantangan yang akan datang.

Bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berfokus pada studi tentang organisme hidup, makhluk tak hidup, dan interaksinya di alam semesta. Ia juga mendalami penelaahan terhadap kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Sains biasanya digambarkan sebagai kumpulan pengetahuan yang disusun secara logis dan sistematis, dengan mempertimbangkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Kumpulan pengetahuan ini mencakup fenomena alam dan dinamika sosial.

### **2.2.3.2 Tujuan Mata Pelajaran IPAS**

Adapun yang menjadikan tujuan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah peserta didik mengembangkan dirinya sebagai sesuai dengan profil pelajaran pancasila sebagai berikut :



- a. Menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterlibatan untuk mendorong siswa menjelajahi dunia sekitar dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam semesta dan hubungannya dengan keberadaan manusia.
- b. Berperan aktif dalam melestarikan dan melindungi lingkungan alam, mengambil keputusan yang bijaksana mengenai pengelolaan sumber daya alam dan lingkungan hidup.
- c. Menumbuhkan kemampuan menganalisis, menciptakan, dan menyelesaikan permasalahan melalui penerapan praktis;
- d. Mendapatkan wawasan tentang identitas pribadi, konteks sosial, dan evolusi kehidupan manusia dan masyarakat;
- e. Memahami kriteria siswa untuk berpartisipasi aktif dalam komunitas dan bangsanya, serta memahami pentingnya menjadi bagian dari komunitas global. Pemahaman ini memberdayakan mereka untuk mengatasi tantangan pribadi dan lingkungan.
- f. Memperoleh pemahaman komprehensif tentang konsep IPAS dan penerapan praktisnya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan gabungan pengetahuan alam dan sosial yang dapat membantu peserta didik belajar menumbuhkan keingintahuan terhadap fenomena yang terjadi didalam kehidupan sehari-hari dan dapat membantu peserta didik memecahkan permasalahan yang dihadapi dengan mencari solusi dari lingkungan sekitar karena pada hakikatnya pembelajaran IPAS mengkaji manusia sebagai makhluk sosial dan mengkaji benda mati dialam semesta.

#### **2.2.4 Materi Relief Bumi**

Bentuk bumi tidak seragam. Beberapa wilayah memiliki ketinggian yang berbeda-beda dibandingkan wilayah lainnya. Relief mengacu pada variasi ketinggian di permukaan bumi. Penelitian yang dilakukan para

ilmuwan mengungkapkan bahwa permukaan bumi tidak datar dan mulus, melainkan memperlihatkan berbagai bentuk. Berbagai ciri topografi dapat diamati, antara lain daerah meninggi, daerah tertekan, daerah dipenuhi air, dan daerah kering. Bumi terbagi menjadi tiga bagian utama: litosfer, yang mengacu pada daratan; hidrosfer, yang meliputi air; dan atmosfer, termasuk udara. Ada berbagai wilayah di permukaan bumi yang dikategorikan berdasarkan istilah tertentu:

**Bukit** : Tumpukan tanah yang lebih tinggi dari pada tempat sekelilingnya, lebih rendah daripada gunung. Contohnya, Bukit Asah di Karangasem, Bali;

Bukit Merese di Lombok, Nusa Tenggara Barat; dan sebagainya.

**Gunung** : Bukit yang sangat besar dan tinggi (biasanya tingginya lebih dari 600 m). Contohnya, Gunung Rinjani di Nusa Tenggara Barat; Gunung Semeru di Jawa Timur; dan sebagainya.

**Lembah** : Wilayah bentang alam yang berada di sekitaran gunung (di bagian kaki gunung). Contohnya, Lembah Baliem di Papua; Lembah Harau di Sumatera Barat; dan sebagainya.

**Dataran rendah** : Bagian permukaan Bumi yang berada di daerah rendah dan memiliki permukaan yang rata. Contohnya, Dataran rendah Pantura di Jawa

Tengah; Dataran rendah Palembang di Sumatera Selatan; dan sebagainya.

**Dataran tinggi** : Bagian permukaan Bumi yang berada di daerah tinggi (sekitar 700 m di atas permukaan laut) dan memiliki permukaan yang rata. Contohnya, Dataran tinggi Dieng di Jawa Tengah; Dataran tinggi Alas di Aceh; dan sebagainya.

Selain litosfer, ada beberapa bagian di permukaan Bumi yang digenangi air dan disebut hidrosfer. Istilah ini berasal dari kata hidro yang artinya air dan sphere yang artinya lapisan. Secara harfiah, hidrosfer adalah lapisan air di seluruh permukaan Bumi. Seluruh air yang ada di permukaan Bumi, seperti sungai, danau, rawa-rawa, mata air merupakan bagian dari hidrosfer. Di

perairan (hidrosfer) terdapat beberapa daerah di permukaan Bumi yang memiliki istilah-istilah berikut ini.

Sungai : Bagian dari permukaan Bumi yang digenangi air mengalir. Contoh, Sungai Kapuas di Kalimantan Barat; Sungai Batanghari yang melintasi dua provinsi, yaitu Sumatera Barat dan Jambi; dan sebagainya.

Danau : Genangan air yang sangat luas dan dikelilingi daratan. Contohnya, Danau Toba di Sumatera Utara; Danau Towuti di Sulawesi Selatan; dan sebagainya.

Rawa : Tanah rendah (umumnya ada di daerah dekat pantai) yang digenangi air. Contohnya, Rawa Bayu di Banyuwangi, Jawa Timur; Rawa Lakkok di Jawa Barat; dan sebagainya.

Laut : Kumpulan air asin (dalam jumlah banyak) yang menggenangi dan membagi daratan atas benua atau pulau. Contohnya, Laut Maluku; Laut Jawa; Laut Banda; dan sebagainya.

## **2.2.5 Multimedia Interaktif Animasi**

### **2.2.5.1 Pengertian Multimedia**

Istilah “multimedia” berasal dari gabungan kata “multi” dan “media”. Salah satu cara untuk memahami multimedia adalah dengan menganggapnya sebagai kumpulan berbagai bentuk media. Sebagaimana dikemukakan Rosch dalam buku M. Suyanto (2005:20), multimedia terdiri dari tiga komponen penting: suara, gambar, dan teks.

Dalam karyanya, Geyeskyi dalam Munir (2013:2) memberikan definisi tentang multimedia. Menurutnya, multimedia mengacu pada kompilasi media berbasis komputer yang digunakan dalam sistem komunikasi. Media ini berfungsi untuk membuat, menyimpan, mengirimkan, dan menerima informasi dalam berbagai format seperti teks, grafik, audio, video, dan lainnya. Dalam penelitiannya Daryanto (2013:51) memberikan penjelasan mengenai dua kategori multimedia dapat dibagi menjadi:

#### a) Multimedia Linear

Multimedia linier mengacu pada konten multimedia yang tidak memiliki pengontrol yang dioperasikan pengguna. Multimedia ini beroperasi secara berurutan, seperti melalui televisi dan film.

#### b) Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif mengacu pada multimedia yang menggabungkan pengontrol yang dioperasikan pengguna, memungkinkan pengguna untuk memilih tindakan yang diinginkan untuk proses selanjutnya. Beberapa contoh multimedia interaktif antara lain aplikasi game dan CD interaktif.

Multimedia terdiri dari berbagai komponen antara lain teks foto, gambar, audio, video, dan animasi (Illahi, Sukartiningsih, & Subroto, 2018). Penggabungan berbagai elemen dalam multimedia memungkinkan pemanfaatan berbagai indera, baik secara individu maupun secara bersamaan. Menurut Trilaksono dkk (2018), efektivitas retensi informasi dalam pembelajaran dipengaruhi oleh banyaknya alat indera yang digunakan saat menggunakan media.

#### 2.2.5.2 Pengertian Media Interaktif

Daryanto mendefinisikan multimedia interaktif sebagai multimedia yang mencakup pengontrol yang dioperasikan pengguna, memungkinkan pengguna memilih opsi yang diinginkan untuk proses selanjutnya. Munir menjelaskan, multimedia interaktif merupakan salah satu jenis tampilan multimedia yang dibuat oleh desainer dengan tujuan menyampaikan pesan informatif dan memberikan interaktivitas bagi pengguna.

Munir (2012:134) mengartikan multimedia interaktif sebagai multimedia yang dapat dikontrol atau diproses lebih lanjut. Beberapa contoh multimedia interaktif antara lain pembelajaran interaktif dan aplikasi permainan.



Multimedia interaktif mengacu pada media yang meningkatkan proses pembelajaran bila dipasangkan dengan materi pembelajaran yang menarik. Dengan menangkap minat dan perhatian siswa, maka terciptalah lingkungan belajar yang dinamis dan mudah beradaptasi. Selain itu, siswa memiliki kemampuan untuk mengontrol dan menyesuaikan urutan materi pembelajaran sesuai dengan preferensi mereka. Melalui integrasi berbagai elemen seperti teks, grafik, audio, dan video/animasi, multimedia interaktif dalam pendidikan dapat memfasilitasi pembelajaran yang efektif dengan melibatkan siswa dengan demonstrasi dinamis dan visual yang merangsang. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk maju dan berkembang berdasarkan kemampuan individunya. Sumber yang dikutip adalah Bintas dan Gelibolu (2010) serta Kustandi dan Sutjipto (2011).

Fitri Rahmawati (2020) mendefinisikan media interaktif sebagai produk dan layanan digital yang terdapat pada sistem berbasis komputer. Sistem ini merespons tindakan pengguna dengan menyajikan berbagai bentuk konten, termasuk teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game. Media animasi mengacu pada pemanfaatan gambar dan suara bergerak yang merupakan hasil kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Animasi dan peralatan komputer saling terkait erat. Animasi melibatkan serangkaian gambar yang dimanipulasi untuk menciptakan ilusi gerakan.

### **2.2.5.3 Pengertian Animasi**

Istilah "animasi" berasal dari kata Latin "anima", yang berarti konsep jiwa, kehidupan, dan roh. Selain itu, istilah "animasi" berasal dari kata kamus Indonesia-Inggris "anime" yang berarti tindakan menghidupkan sesuatu. Animasi adalah proses menghidupkan benda mati melalui gerakan. Animasi mengacu pada proses menciptakan gerakan pada suatu objek, memberikan kesan hidup.

Animasi mengacu pada penciptaan gambar bergerak melalui penataan dan manipulasi objek yang berbeda, mengikuti garis waktu yang telah ditentukan. Objek yang dibahas antara lain gambar animasi, teks tertulis, gambar binatang, gambar tumbuhan, bangunan, dan lain-lain (Prakosa, 2013:11).

Menurut analisis Suheri, animasi adalah representasi visual suatu objek melalui gambar, objek, atau teks, yang menciptakan ilusi gerakan. Menurut Mayer dan Moreno, animasi adalah jenis representasi visual yang menggunakan gambar bergerak untuk mensimulasikan pergerakan objek.

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Menurut Mayer dan Morene animasi memiliki tiga fitur utama:

1. Gambar, animasi merupakan sebuah penggambaran
2. Gerakan, animasi menggambarkan sebuah pergerakan
3. Simulasi, animasi terdiri atas obyek-obyek yang dibuat dengan digambar atau dengan metode simulasi lain.

Berdasarkan penjelasan beberapa para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, Media interaktif animasi adalah media yang dapat digunakan untuk membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran karena gabungan dari beberapa aspek media termasuk animasi, Penggunaan dari media ini dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi karena didalamnya mengandung materi pembelajaran yang dipadukan dengan animasi.

### **2.2.6 Kerangka Berfikir**

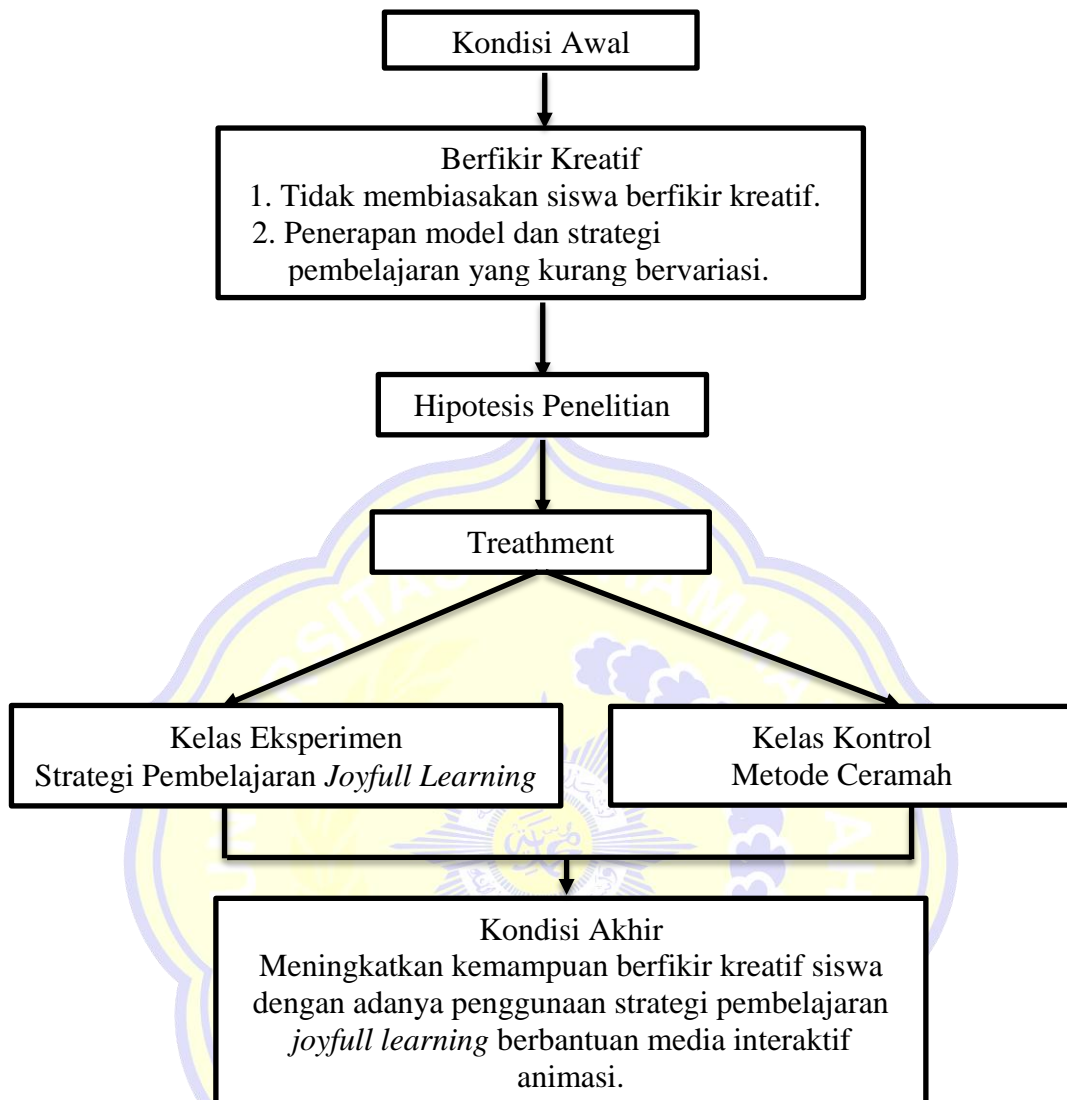
Pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk membekali siswa dengan lebih dari sekedar pengetahuan; itu juga mengajarkan mereka bagaimana memahami pengetahuan secara mendalam melalui proses

penemuan diri melalui kegiatan pembelajaran yang menarik. Ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, pembelajaran menjadi bermakna. Hanya sebagai fasilitator dan motivator, guru dilibatkan. Siswa akan terlibat langsung dalam mencapai hakikat belajar, yang tidak hanya mencakup produk akhir tetapi juga proses dan pembentukan sikap.

Dalam dunia Pendidikan saat ini kemampuan berfikir kreatif sangat penting untuk dikembangkan melalui pembelajaran agar siswa memiliki kemampuan yang keluar dari pola berfikir biasa, memunculkan ide-ide baru untuk memecahkan suatu permasalahan dan memiliki kemampuan dalam mengakses, mengolah data atau informasi yang tersedia. Pada kenyataannya kemampuan berfikir kreatif siswa kurang ditekankan pada diri siswa karena guru tidak membiasakan siswa dalam berfikir kreatif sehingga kemampuan berfikir kreatif siswa kurang optimal.

Guru perlu menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan siswa dalam belajar, mengarahkan siswa untuk mengemukakan gagasan-gagasan kreatif dan mengembangkan pertanyaan-pertanyaan terbuka atau permasalahan yang menantang.

Guru perlu menciptakan situasi atau kondisi yang dapat membuat siswa memperoleh manfaat dari keterlibatan dalam pengalaman belajar yang bermakna dengan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dalam membantu meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam belajar mengajar.



**Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian**

### 2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah solusi jangka pendek untuk rumusan masalah peneliti di mana kebenaran masalah belum ditetapkan tetapi telah diajukan sebagai pertanyaan. Peneliti dapat mengembangkan hipotesis berikut dalam penelitian berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir :

Ho = Tidak terdapat pengaruh pembelajaran *joyfull learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif berbantuan media interaktif animasi di kelas V SDN 41 MATARAM.



Ha = Terdapat pengaruh pembelajaran *joyfull learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif berbantuan media interaktif animasi di kelas V SDN 41 MATARAM.



## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Rancangan penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian eksperimen, dengan memanfaatkan data kuantitatif yang diperoleh dari desain penelitian eksperimen semu. Penelitian eksperimen semu melibatkan penggunaan kelompok kontrol, meskipun kelompok kontrol tidak memiliki kendali penuh terhadap variabel-variabel yang mungkin mempengaruhi pelaksanaan penelitian., Sugiyono (2010: 114).

Penelitian ini menggunakan *tipe nonequivalent control group design*. Dua kelas digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dalam penelitian ini diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan *strategi joyfull learning berbantuan media interaktif animasi*, sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan menggunakan metode *ceramah dan tanya jawab*. Penelitian ini secara prosedural menggunakan pola rancangan penelitian *quasi eksperimental tipe nonequivalent control group design* seperti pada tabel 3.1 berikut :

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

<b>Kelompok</b>	<b>Pre-Test</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Post-test</b>
<b>Eksperimen</b>	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
<b>Kontrol</b>	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

(Sugiyono,2016:206)

Keterangan :

$O_1$  : Pemberian tes awal *Pre-test* pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan menggunakan strategi pembelajaran *joyfull Learning*.

$O_2$  : Pemberian tes akhir *Post-test* pada kelas eksperimen sesudah diberikan perlakuan menggunakan strategi pembelajaran *joyfull learning* berbantuan media interaktif animasi.

$O_3$  : Pemberian tes awal *Pre-test* kelas kontrol sebelum diberikan, perlakuan menggunakan metode pembelajaran langsung yaitu ceramah dan tanya jawab.

$O_4$  : Pemberian tes akhir *Post-test* pada kelas kontrol sesudah diberikan perlakuan menggunakan metode pembelajaran langsung yaitu ceramah dan tanya jawab.

X : Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* Berbantuan Media Interaktif Animasi.

- : Kondisi wajar yaitu kondisi mengajar secara langsung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

Penelitian ini dilaksanakan secara langsung dengan melibatkan dua kelas yaitu V-A sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan strategi pembelajaran *joyfull learning* berbantuan media interaktif animasi, dan V-B sebagai kelas kontrol dengan melakukan pembelajaran secara langsung yaitu hanya menggunakan metode ceramah disertai tanya jawab, diskusi dan penugasan. Dalam pelaksanaannya desain penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali dengan memberikan tes awal ( $O_1$ ) yang disebut *Pre-test* dan tes akhir ( $O_2$ ) *Post-test* dengan menggunakan soal yang sama pada kedua kelas.

### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 41 MATARAM. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tepat pada tanggal 23 Oktober 2023 sampai dengan tanggal 31 Oktober 2023. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pembelajaran kurikulum merdeka dengan memilih salah satu materi pada mata pelajaran IPAS.

### 3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah :

1. Ruang lingkup objek penelitian

Ruang lingkup objek penelitian yang digunakan peneliti adalah pengaruh penggunaan strategi *joyfull learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif berbantuan media interaktif animasi kelas V pada materi relief bumi di SDN 41 Mataram Tahun Ajaran 2023/2024.

2. Ruang lingkup waktu penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tanggal 23 oktober – 31 oktober tahun pelajaran 2023-2024.

3. Ruang lingkup tempat penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dilaksanakan di SDN 41 MATARAM.

4. Ruang lingkup disiplin ilmu

Ruang lingkup disiplin ilmu dalam penelitian ini adalah pembelajaran terpadu kurikulum merdeka.



### 3.4 Populasi Dan Sampel

#### 3.4.1 Populasi

Populasi adalah suatu wilayah yang digeneralisasikan yang terdiri dari objek atau objek, yang di dasarkan pada kualitas tertentu yang ditentukan oleh peneliti Sugiyono (2013:177).

Arikunto (2010:173) mengartikan populasi sebagai keseluruhan objek penelitian. Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan dari objek yang akan diukur dalam suatu penelitian, yang menjadi perhatian dan memiliki kaitan dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VA dan kelas VB yang keseluruhan berjumlah 76 orang siswa.

**Tabel 3.2**  
**Jumlah Populasi Siswa Kelas V A dan V B SDN 41 Mataram.**

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	perempuan	
1.	V-A (Eksperimen)	18	20	38
2.	V-B (Kontrol)	15	23	38
<b>Jumlah Keseluruhan Kelas V</b>				76

#### 3.4.2 Sampel

Menurut (Sugiyono, 2011:118) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VA dan VB. Sampel ditentukan melalui teknik *random sampling* yaitu pemilihan kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui sistem lempar dadu. Hasil yang diperoleh yaitu kelas VA sebagai kelompok kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menerapkan strategi pembelajaran *joyfull learning* berbantuan media interaktif animasi dan kelas VB sebagai kelompok kelas kontrol yang

dalam pelaksanaan pembelajarannya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi dengan seluruh siswa yang masing-masing kelas berjumlah 38 dengan total keseluruhan berjumlah 76 orang siswa.

### **3.5 Variabel Penelitian**

Terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

#### **3.5.1 Variabel Bebas (*Independen*)**

Pada penelitian ini variabel independen adalah variabel yang dapat mempengaruhi atau menyebabkan faktor-faktor yang diukur, dimanipulasi, atau dipilih oleh peneliti untuk memastikan bagaimana fenomena yang diamati berhubungan satu sama lain (Sugiyono, 2018: 55). Pembelajaran *Joyfull Learning* berbantuan media interaktif animasi berfungsi sebagai variabel independen penelitian.

#### **3.5.2 Variabel Terikat (*Dependen*)**

Faktor-faktor yang diamati dan diukur untuk mengetahui pengaruh variabel bebas disebut variabel terikat (Sugiyono, 2018: 55). Variabel dependen dalam penelitian ini yaitu kemampuan berfikir kreatif pada siswa kelas V SDN 41 MATARAM.

### **3.6 Metode Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2016: 137) teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data peneliti menggunakan teknik tes essay, observasi dan dokumentasi sebagai berikut :

#### **3.6.1 Observasi**

Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sutrisno Hadi (1986)

mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Observasi ini dilakukan oleh guru untuk melihat keterlaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas yang bertujuan untuk menganalisis.

### 3.6.2 Tes

Tes merupakan rangsangan (Stimulus) yang di berikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi skor angka.

Dalam bidang pendidikan, Sudijono (2005:139) menjelaskan suatu teknik yang dikenal dengan tes. Teknik ini melibatkan pemberian tugas atau serangkaian tugas, yang dapat berupa instruksi atau pertanyaan, untuk mengukur dan menilai pengetahuan dan keterampilan siswa. Dengan mengikuti petunjuk ini dan memberikan jawaban, siswa mampu membuahkan hasil. Nilai dapat dilihat sebagai cerminan tindakan atau pencapaian. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes *essay*. Tes *essay* atau tes subjektif merupakan bentuk tes tertulis yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang mengandung permasalahan dengan tuntutan dijawab siswa dalam bentuk pembahasan atau uraian kata yang mencerminkan tingkat kemampuan berfikir siswa.

Dalam penelitian ini tes yang dilakukan adalah test awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) dengan soal berupa *essay* yang masing-masing terdiri dari 5 butir soal untuk mengetahui kemampuan berfikir kreatif siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan strategi *joyfull learning* berbantuan media interaktif animasi pada materi relief bumi di kelas V SDN 41 Mataram.

### **3.6.3 Dokumentasi**

(Ridwan, 2015:77) Dokumen berupaya mengumpulkan informasi langsung dari lokasi penelitian, seperti laporan kegiatan, foto dokumenter, dan data terkait penelitian. Dokumentasi digunakan oleh peneliti untuk memperoleh dan memenuhi data yang diperlukan untuk penelitian mereka. Pemanfaatan film dokumenter ini meningkatkan kredibilitas temuan penelitian dengan menyertakan bukti visual seperti foto, video, dan dokumen pendukung lainnya. Dokumentasi dilakukan untuk meningkatkan kredibilitas dan keandalan data penelitian.

### **3.7 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian bertujuan untuk mengukur suatu gejala yang terjadi selama proses penelitian. Jumlah instrumen yang dibutuhkan akan tergantung pada variabel yang diselidiki. Bila variabel yang diteliti berjumlah tiga, maka instrument yang digunakan juga tiga. Dalam situasi ini, penting untuk mendefinisikan instrumen penelitian sebagai peralatan atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk memudahkan pengumpulan data yang dibutuhkan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan lembar soal essay sebagai berikut :

#### **3.7.1 Lembar Observasi**

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran IPAS dengan menggunakan strategi joyfull learning berbantuan media interaktif animasi. Pengambilan data aktivitas siswa dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung di dalam kelas.

**Tabel 3.3**  
**Kisi-Kisi Lembar Observasi Kelas Eksperimen**

<b>Pembelajaran Dengan Strategi <i>Joyfull Learning</i></b>	<b>Langkah-Langkah Pembelajaran</b>	<b>Aspek Yang Diamati</b>
<p>Pembelajaran dikelas eksperimen dengan menerapkan strategi <i>joyfull learning</i> berbantuan media interaktif animasi.</p>	<p style="text-align: center;">Kegiatan Pendahuluan</p>	<p><b><u>Tahap 1 : Tahap Persiapan</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik melakukan persiapan dengan merapikan tempat duduk dan mengeluarkan alat tulis sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung.</li> <li>2. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.</li> <li>3. Peserta didik berdo'a bersama menurut agama dan kepercayaan masing-masing sebelum memulai pembelajaran.</li> <li>4. Peserta didik menyanyikan lagu wajib nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme.</li> <li>5. Guru mengkondisikan peserta didik agar siap menerima materi yang akan dipelajari dengan melakukan <i>ice breaking</i> *<i>senam otak</i>*.</li> </ol> <p><b><u>Tahap 2 : Tahap Penyampaian</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Guru melakukan kegiatan apersepsi pengenalan topik dengan</li> </ol>



		<p>gambar/video yang dikaitkan dengan pengalaman peserta didik.</p> <p>7. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dipelajari.</p>
	<p>Kegiatan Inti</p>	<p><b><u>Tahap 3 : Tahap Pelatihan</u></b></p> <p>8. Peserta didik menyimak video animasi kisah banu mendaki gunung. (<i>mengamati</i>)</p> <p>9. Peserta didik menggambarkan bentuk muka bumi dipapan tulis seperti, gunung, bukit, lembah, danau, dan laut.</p> <p>10. Guru meminta peserta didik mengelompokkan bentuk muka bumi tersebut menjadi dua kelompok (daratan dan perairan). Peserta didik diberikan kesempatan untuk berfikir dan menerka secara mandiri.</p> <p>11. Peserta didik diarahkan untuk mengamati materi dalam bentuk video mengenai litosfer dan hidrosfer.</p> <p>12. Peserta didik mencari tahu bentuk relief alam yang pernah mereka temui saat berada diluar sekolah.</p> <p>13. Siswa dibagi menjadi beberapa</p>

		<p>kelompok yang terdiri dari 5-7 orang.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>14. Peserta didik bersama kelompoknya menggambar peta dan mencantumkan relief alam yang ditemui dalam peta yang mereka buat.</li><li>15. Peserta didik diberikan waktu selama 20 menit untuk menggambar peta diluar kelas.</li><li>16. Setelah kegiatan selesai, setiap kelompok diberikan kesempatan untuk menggambarkan peta yang telah dibuat dipapan tulis.</li><li>17. Peserta didik dan guru berdiskusi mengenai relief- relief bumi yang terdapat pada peta.</li><li>18. Setelah kegiatan selesai, guru melakukan <i>ice breaking</i> melatih konsentrasi siswa. <b>Joyfull learning.</b></li><li>19. Peserta didik menyimak video pembelajaran tambahan mengenai atmosfer.</li><li>20. Peserta didik akan bermain *kuis jawab cepat* melalui PPT yang ditayangkan oleh guru. <b>Joyfull Learning</b></li><li>21. Dalam PPT ada lima pertanyaan siswa yang menjawab benar akan mendapatkan 2 poin.</li><li>22. Peserta didik yang memiliki poin terbanyak akan mendapatka</li></ol>
--	--	---

		n reward.
	Kegiatan Penutup	<p><b><u>Tahap 4 : Tahap Penutup</u></b></p> <p><b>Refleksi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memandu peserta didik untuk menyimpulkan poin-poin penting yang terdapat pada materi yang telah dipelajari selama kegiatan pembelajaran berlangsung.</li> <li>2. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran.</li> <li>3. Peserta didik menyampaikan saran dan pendapat terkait materi yang telah dipelajari.</li> <li>4. Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama yang dipimpin oleh salah satu peserta didik.</li> <li>5. Pembelajaran diakhiri dengan pantun dan salam.</li> </ol>

Tabel 3.4

## Kisi-kisi Lembar Observasi Kelas Kontrol

Pembelajaran Kontekstual	Langkah-langkah Pembelajaran	Aspek Yang Diamati
Pembelajaran dikelas kontrol menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan.	Kegiatan Pendahuluan	<p><b>Orientasi :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam.</li> <li>2. Peserta didik merapikan meja dan bangku sebelum belajar.</li> <li>3. Guru meminta salah satu peserta didik memimpin do'a sebelum belajar.</li> <li>4. Guru mengecek kehadiran siswa.</li> </ol> <p><b>Apersepsi :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Guru menanyakan kabar peserta didik.</li> <li>6. Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.</li> <li>7. Peserta didik menyanyikan salah satu lagu nasionalisme.</li> <li>8. Guru mengaitkan motivasi dengan materi pembelajaran.</li> </ol>
	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>9. Peserta didik membaca dan mengamati gambar pembuka topik A pada buku siswa.</li> <li>10. Peserta didik menggambar bentuk muka bumi.</li> <li>11. Peserta didik mengelompokkan bentuk muka bumi (Daratan dan Perairan).</li> <li>12. Guru menjelaskan materi pembelajaran mengenai litosfer dan hidrosfer.</li> </ol>

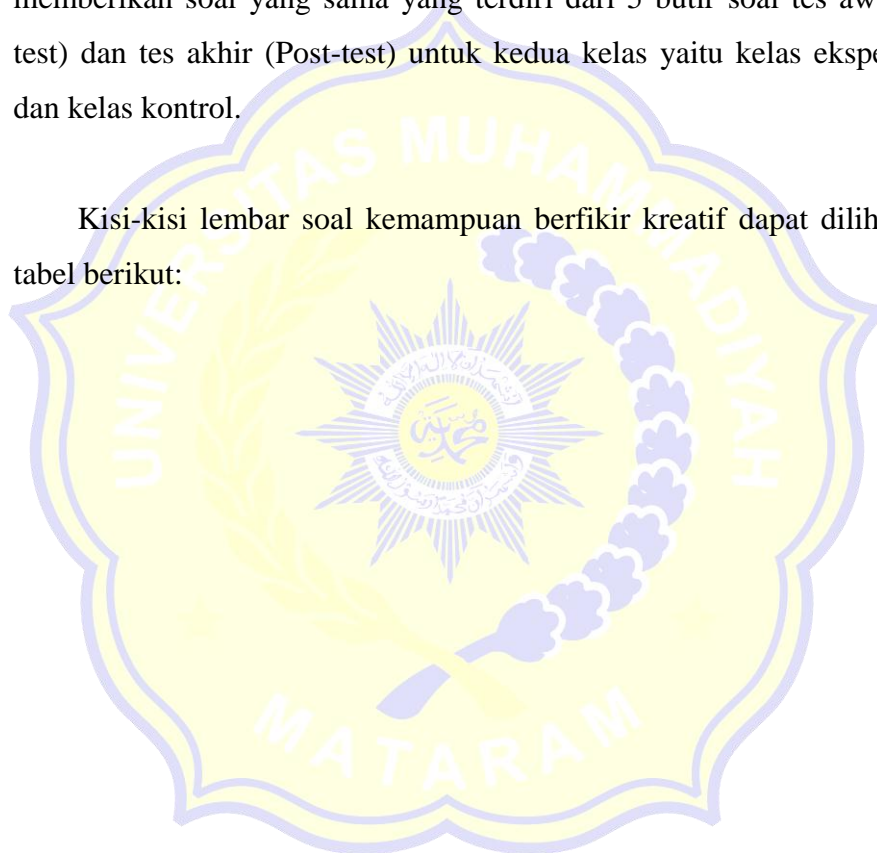
		<p><b>Kegiatan Kelompok</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>13. Guru membagi kelompok siswa yang terdiri dari 5-7 orang peserta didik.</li> <li>14. Masing-masing kelompok menggambar peta daerah relief alam yang pernah mereka temui saat berada diluar sekolah.</li> <li>15. Guru meminta siswa mempresentasikan hasil gambar peta yang dibuat.</li> <li>16. Guru melakukan pembahasan terkait relief-relief bumi yang terdapat pada peta tersebut.</li> <li>17. Guru menjelaskan pembelajaran lebih lanjut mengenai atmosfer.</li> <li>18. Peserta didik mencatat poin-poin penting dari materi yang sudah dipelajari.</li> </ol>
	<p><b>Kegiatan Penutup</b></p>	<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik membuat resume secara kreatif.</li> <li>2. Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami.</li> <li>3. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.</li> <li>4. Guru menutup proses pembelajaran dengan do'a yang dipimpin salah satu peserta didik.</li> <li>5. Pembelajaran diakhiri dengan salam.</li> </ol>



### 3.7.2 Lembar Soal

Lembar soal adalah lembar yang digunakan peserta didik sebagai pedoman dalam proses belajar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal essay untuk mengukur kemampuan berfikir kreatif siswa. Soal-soal yang digunakan akan memuat empat indikator didalamnya yaitu, Kelancaran (*Fluency*), Keluwesan (*Flexibility*), Keaslian (*Originality*), dan Merinci atau elaborasi (*Elaboration*). Peneliti akan memberikan soal yang sama yang terdiri dari 5 butir soal tes awal (Pre-test) dan tes akhir (Post-test) untuk kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kisi-kisi lembar soal kemampuan berfikir kreatif dapat dilihat pada tabel berikut:



Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Soal Kemampuan Berfikir Kreatif

No	Capaian Kompetensi (CP)	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif Kemampuan Berfikir Kreatif
1.	Siswa dapat mengidentifikasi bentuk permukaan bumi serta menjelaskan lapisan-lapisan bumi.	Relief bumi, Litosfer, Hidrosfer dan Atmosfer.	<p>1. Jelaskan perbedaan antara litosfer, hidrosfer, dan atmosfer dalam lapisan bumi ?</p> <p>2. Gambarkan dalam bentuk ilustrasi sederhana bagaimana litosfer, hidrosfer dan atmosfer bekerjasama dalam membentuk kenampakan alam yang beragam di bumi. Contohnya kalian dapat menggambar gunung, sungai, dan cuaca serta menjelaskan bagaimana bentuk kerjanya!</p> <p>3. Bagaimana kehidupan di bumi jika tidak memiliki atmosfer, apa yang akan terjadi ?</p> <p>4. Jelaskan bagaimana atmosfer berperan dalam menjaga kehidupan di bumi.</p>	<p>Kelancaran Berfikir (<i>Fluency</i>) (C3)</p> <p>Berfikir Luwes (<i>Flexibility</i>) (C4)</p> <p>Berfikir Orjinal (<i>Originality</i>) (C5)(C4)</p> <p>Berfikir Terperinci (<i>Elaboration</i>) (C6)</p>

			<p>Mengapa atmosfer sangat penting bagi kehidupan di planet kita ?</p> <p>5. Berikan contoh dua cara manusia dapat mempengaruhi atmosfer dengan tindakan mereka. Jelaskan dampak dari tindakan tersebut pada iklim dan kualitas udara ?</p>	<p>Kelancaran Berfikir (<i>Fluency</i>) (C3)</p>
--	--	--	---	--

### 3.8 Metode Analisis Data

Analisis data meliputi pengkategorian data berdasarkan variabel dan jenis responden, penyajian data setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab pertanyaan penelitian, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan.

Dalam penelitian ini teknik analisis data dapat dijabarkan sebagai berikut :

#### 3.8.1 Uji Instrumen

##### 3.8.1.1 Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2005), Validitas merupakan suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Uji validitas yang dilakukan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dapat dinyatakan valid atau tidak valid setelah penelitian mengukur kemampuan berfikir kreatif siswa dilakukan.

Validitas dalam penelitian ini dapat dihitung dengan rumus *product moment* sebagai berikut :

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

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara x dan y, dua variabel yang korelasikan.

N = Jumlah Siswa

$\sum X$  = Jumlah nilai variabel x

$\sum Y$  = Jumlah nilai variabel y

$\sum XY$  = Jumlah nilai perkalian variabel x dan y

Ketentuan uji validitas adalah jika  $r_{xy} \geq r_{tabel}$ , maka soal tersebut dikatakan valid dan jika  $r_{xy} < r_{tabel}$ , maka soal tersebut dikatakan tidak valid. Nilai  $r_{tabel}$  diperoleh dari tabel nilai *product moment* dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan  $db=n-2$ , dengan jumlah sampel.

### 3.8.1.2 Uji Realiabilitas

Reliabilitas adalah metrik yang menunjukkan tingkat kepercayaan dan ketergantungan suatu alat ukur. Hal ini menunjukkan tingkat konsistensi hasil pengukuran ketika melakukan beberapa pengujian pada gejala yang sama, dengan menggunakan alat ukur yang sama (Notoatmodjo 2005). Alat ukur yang andal secara konsisten menghasilkan hasil yang konsisten pada berbagai pengukuran.

Dalam penelitian ini untuk menentukan reliabilitas instrument menggunakan rumus koefisien *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[ \frac{K}{(K-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_i^2} \right]$$

Keterangan :

$n$  = Jumlah Sampel

$X_i$  = Jawaban responden untuk setiap butir pertanyaan

$\sigma_t^2$  = Varian Total

$\sigma_b^2$  = Jumlah Varian Butir

$K$  = Jumlah Butir Pertanyaan

$r_{11}$  = Koefisien Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *SPSS version 23.0 for windows* dengan ketentuan, instrument dikatakan reliabel jika nilai  $r_{11} > 0,5$  dan reliabilitas suatu konstruk variabel dikatakan baik jika memiliki nilai *Alpha Cronbach's*  $>$  dari 0,60.

**Tabel 3.6 Koefisien Reliabilitas**

Nilai	Keterangan
$r_{11} < 0.20$	Sangat Rendah
$0.20 \leq r_{11} < 0.40$	Rendah
$0.40 \leq r_{11} < 0.70$	Sedang
$0.70 \leq r_{11} < 0.90$	Tinggi
$0.90 \leq r_{11} < 1.00$	Sangat Tinggi

### 3.8.1.3 Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui sukar atau tidaknya suatu butir soal. Soal yang baik yaitu tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Indeks kesukaran merupakan bilangan yang menunjukkan mudah atau sulitnya suatu soal. Tingkat kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya suatu soal (Arikunto,



1999;207). Untuk menghitung tingkat kesukaran tiap butir soal dihitung dengan bantuan *aplikasi SPSS 23.0 for windows* digunakan persamaan :

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

Keterangan :

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

J = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Indeks kesukaran diklasifikasikan seperti tabel berikut :

**Tabel 3.7 Klasifikasi Tingkat Kesukaran**

<b>P-P</b>	<b>Klasifikasi</b>
0,00-0,29	Soal Sukar
0,30-0,69	Soal Sedang
0,70-1,00	Soal Mudah

(Arikunto, 1999;207)

#### 3.8.1.4 Uji Daya Pembeda

Daya beda soal adalah kemampuan untuk membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi (menguasai materi) dan memiliki kemampuan rendah (kurang menguasai materi). Angka yang menunjukkan daya pembeda disebut indeks diskriminasi (DP), (BA) merupakan jumlah peserta tes kelompok atas yang menjawab benar item soal, (BB) Jumlah peserta tes bawah yang menjawab item soal dengan benar, (JA) menandakan jumlah peserta tes pada kelompok atas dan (JB) menandakan jumlah peserta tes pada kelompok bawah. Adapun untuk menghitung

daya uji pembeda menggunakan *aplikasi SPSS 23.0 for windows* dengan rumus :

$$Dp = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

**Tabel 3.8 Kriteria Indeks Daya Pembeda**

DP	Kualifikasi
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik Sekali
Negatif	Tidak Baik Harus Di Buang

(Subino dalam sunardi, 2003:27)

### 3.8.2 Uji Prasyarat

Uji prasyarat dilakukan untuk menilai normalitas dan homogenitas variabel data. Untuk menganalisis uji t secara efektif, diperlukan homogenitas. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 3.8.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan sebelum mengolah data sesuai dengan model penelitian yang digunakan. Uji normalitas dirancang untuk mendeteksi sebaran data pada salah satu variabel yang digunakan dalam penelitian dan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berdistribusi normal atau tidak.

Dalam penelitian ini uji normalitas data dilakukan dengan uji *Kolmogorof-smirnov* dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 23.0 *for windows*.

Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, ( $\text{sig} > 0,05$ ). Sebaliknya, apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada ( $\text{sig} < 0,05$ ) maka data dikatakan tidak normal.

### 3.8.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menilai apakah beberapa kelompok data sampel berasal dari populasi dengan varian yang sama. Uji ini diperlukan sebelum melakukan uji lainnya, misalnya uji beda sampel berpasangan. Uji homogenitas merupakan uji penting dalam analisis statistik yang menentukan apakah dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari suatu populasi yang mempunyai varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan Levene Test dengan menggunakan software SPSS 23.0 for Windows untuk memperlancar proses perhitungan.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas *Levene Test* yaitu, jika nilai  $\text{sig} \geq 0.05$ , maka data dapat dikatakan homogen, dan jika nilai  $\text{sig} < 0.05$ , maka data tidak dapat di katakan homogen.

### 3.8.3 Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono, (2016:379) uji hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan. Dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis digunakan uji statistik t dan dibantu program *SPSS 23.0 for windows* dengan statistik uji *independent sample t-test* yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh strategi joyfull learning terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS materi relief bumi.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji Independent sample T-Test yaitu, :

1. Jika nilai signifikan (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Jika nilai signifikan (2-tiled)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Kemungkinan hasil hipotesis penelitian sebagai berikut :

Ho = Tidak terdapat pengaruh pembelajaran joyfull learning terhadap kemampuan berpikir kreatif berbantuan media interaktif animasi di kelas V SDN 41 MATARAM.

Ha = Terdapat pengaruh pembelajaran joyfull learning terhadap kemampuan berpikir kreatif berbantuan media interaktif animasi di kelas V SDN 41 MATARAM.

### 3.8.4 Analisis Hasil Kemampuan Berfikir Uji Gain

Uji gain ternormalisasi (N-gain score) dilakukan untuk menilai kemanjuran penggunaan metode dalam penelitian yang menggunakan desain one-group pre-test dan post-test, serta penelitian yang melibatkan kelompok eksperimen dan kontrol.

Penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tes skor N-gain digunakan untuk menilai perbedaan antara rata-rata skor post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji-t sampel independen digunakan untuk tujuan ini.

Uji N-gain dilakukan dengan rumus sebagai berikut :

$$(g_1) = \left( \frac{X_2 - X_1}{X_{maks} - X_1} \right)$$

Keterangan :

$X_1$  = Pre-Test

$X_2$  = Post-Test

X maks = Nilai Maksimal

**Tabel 3.9 Kriteria Gain Score**

<b>Nilai N-Gain</b>	<b>Katagori</b>
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber : Melzer dalam Syahfitri, 2008:33

