

PENGUNAAN MEDIA VIDEO SPARKOL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI SMP

Silvia Bella Yolanda, I Ketut Mahardika, Iwan Wicaksono

Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember

Email: silviabella922@gmail.com

Diterima: 3 Juni 2021 **Direvisi:** 20 Agustus 2021 **Disetujui:** 30 September 2021

Abstrak

Pembelajaran IPA saat ini siswa diharuskan memiliki keterampilan abad-21 salah satunya kemampuan berpikir kreatif. Namun, kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia cenderung masih kurang. Solusi alternatif dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu melalui penggunaan media interaktif berupa video *sparkol* yang mampu memberikan gambaran materi lebih realistis, sehingga akan membangun rangsangan pemikiran kreatif siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengkaji pengaruh penggunaan media video *sparkol* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA di SMP menggunakan desain penelitian quasi eksperimen. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 3 Rambipuji. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data melalui *pretest-posttest*, observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik berupa uji normalitas dan uji *independent sample t-test*. Namun setelah diberikan perlakuan hasil rata-rata *post-test* kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yakni dengan kategori tinggi. Hasil analisis *post-test* kemampuan berpikir kreatif menunjukkan nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa kelas kontrol dengan siswa kelas eksperimen, dimana nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, hal ini menunjukkan bahwa media video *sparkol* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMP.

Kata Kunci: Media Video *Sparkol*, Kemampuan Berpikir Kreatif.

Abstract

Learning science at this time students are required to have 21st century skills, one of which is the ability to think creatively. However, students' creative thinking skills in Indonesia tend to be lacking. An alternative solution in overcoming these problems is through the use of interactive media in the form of sparkol videos which are able to provide a more realistic picture of the material, so that it will stimulate students' creative thinking. The purpose of this study was to examine the effect of using sparkol video media on students' creative thinking skills in science learning in junior high school using a quasi-experimental research design. The subjects of this study were students of class VIII SMPN 3 Rambipuji. The sampling technique used was purposive sampling. Data collection techniques through pretest-posttest, observation and documentation. The data obtained were analyzed using statistical tests in the form of normality test and independent sample t-test. However, after being given treatment, the average post-test result of the experimental class

had a higher value than the control class, namely the high category. The results of the post-test analysis of creative thinking skills showed the value of Sig. of 0.000 <0.05 which means that there is a difference in the average value of the creative thinking ability of the control class students with the experimental class students, where the average value of the experimental class is higher than the control class, this shows that the sparkol video media has a significant effect on thinking skills. creative junior high school students.
Keywords: Sparkol Video Media, Creative Thinking Ability.

PENDAHULUAN

IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai cara mencari tahu tentang alam secara sistematis melalui kumpulan penguasaan pengetahuan berupa fakta, konsep, prinsip, hukum, dan teori yang sudah dibuktikan kebenarannya melalui suatu studi dari sekumpulan data hasil observasi, eksperimen, penyimpulan, teori maupun hasil dari suatu proses penemuan (Harefa & Sarumaha, 2020). Pembelajaran IPA saat ini siswa diharuskan memiliki keterampilan abad-21 yang berfokus pada kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Pemecahan masalah tersebut mengarah pada kemampuan siswa dalam berpikir kreatif (Mayarni & Yulianti, 2020).

Berpikir kreatif merupakan kemampuan siswa untuk bisa memecahkan permasalahan dengan

menghasilkan ide berupa gagasan yang berkembang menjadi beberapa kemungkinan solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut (Lailiyah & Suliyanah, 2018). Indikator berpikir kreatif meliputi Indikator aspek *fluency* (kelancaran) yaitu siswa mampu memunculkan banyak ide dalam menjawab dan memecahkan permasalahan berupa pertanyaan yang diberikan oleh guru melalui gagasannya secara cepat dan lancar (Amtiningsih *et al.*, 2016). Aspek *flexibility* (Keluwesan) yaitu kemampuan siswa dalam mendapatkan ide dari gagasan kreatifnya yang bervariasi melalui sudut pandang yang berbeda dari berbagai kategori objek dan permasalahan. Aspek *elaboration* (elaborasi) yaitu kemampuan siswa dalam mengajukan berbagai macam pendekatan untuk menyelesaikan pemecahan masalah. Serta aspek *Originality* (keaslian) yaitu siswa

mampu untuk menghasilkan ide-ide yang tidak umum sehingga jawaban siswa tidak terpaku pada materi yang dijelaskan oleh guru dan buku pegangan siswa (Munandar, 2009).

Namun, kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia cenderung masih kurang (Abdurrozak & Jayadinata, 2016). Fakta di sekolah menunjukkan kemampuan berpikir kreatif siswa belum berkembang dengan baik (Susiningrum, 2018). Rendahnya kreativitas tersebut menjadi salah satu permasalahan pada bidang studi IPA, dimana dilihat dari hasil belajar siswa dalam menyelesaikan permasalahan pada soal dengan cara berpikir kreatif tergolong masih kurang optimal (Mulyadi *et al.*, 2016).

Hal tersebut terjadi salah satunya karena masih adanya sekolah yang pembelajarannya mengutamakan metode ceramah guru, dan juga pembelajaran masih berorientasi dengan media ajar yang kurang interaktif seperti buku. Hal tersebut membuat kemampuan berpikir siswa kurang berkembang (Abdurrozak *et al.*, 2016).

Seperti salah satu sekolah di Kabupaten Jember yakni SMP Negeri 3 Rambipuji, setelah dilakukan wawancara dengan guru IPA di sekolah tersebut kendala yang dialami dalam pembelajaran yaitu kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran. Pada sekolah tersebut guru hanya menggunakan bahan ajar berupa media buku paket saja dan hanya sesekali menggunakan PPT, sehingga pembelajaran yang masih berorientasi dengan media ajar yang kurang interaktif tersebut membuat kemampuan berpikir siswa kurang berkembang (Abdurrozak *et al.*, 2016). Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang dapat membangun pemikiran siswa agar dapat berpikir kreatif dengan cara memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi terlihat lebih kongkrit (Permatasari *et al.*, 2018).

Salah satu solusi alternatif yang dapat digunakan untuk membantu dalam mengkonkretkan visualisasi konsep IPA yang bersifat abstrak adalah melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berupa video (Romadhoni *et al.*, 2017). Salah satu media interaktif video yang bisa

digunakan yaitu media video *sparkol*. Media video *sparkol* memiliki karakteristik sebagai media audiovisual yang mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, gambar, audio, animasi yang mampu memberikan stimulus sehingga materi dapat tersampaikan lebih efektif, media *sparkol* juga mampu meningkatkan kreativitas dan produktivitas siswa dalam proses pembelajaran (Wicaksono & Indrawati, 2019: 23).

Video *sparkol* ini dapat membantu untuk memperjelas konsep-konsep materi yang abstrak serta mampu memberikan gambaran yang lebih realistik, yang akan membangun rangsangan pemikiran kreatif siswa (Wicaksono & Indrawati, 2019).

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu adanya uji coba penggunaan media video *sparkol* untuk melihat pengaruhnya sebagai media interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA di SMP.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMPN 3 Rambipuji pada siswa kelas VIII

pada topik tekanan zat dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari semester genap tahun ajaran 2020/2021.

Penentuan sampel penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling area* yaitu pengambilan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan peneliti (Huwaida, 2019). Kriteria yang dimaksudkan yaitu sampel yang akan digunakan harus homogen dan siswa tersebut sebagian besar memiliki handphone. Peneliti akan menggunakan dua kelas untuk dijadikan sampel yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video *sparkol*, sedangkan kelas kontrol pembelajaran tidak menggunakan media *sparkol* (tetapi menggunakan media PPT).

Jenis penelitian ini quasi eksperimen yaitu jenis penelitian dimana peneliti tidak melakukan randomisasi (acak) dalam penentuan subjek kelompok penelitian (Yusuf, 2017). Rancangan desain yang digunakan adalah *non equivalent control group design* dengan

menggunakan dua kelas, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Langkah pertama diadakan *pre-test* sebelum diberikan perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kemudian setelah dilakukan pembelajaran diadakan *post-test* untuk mengetahui pengaruh pemberian perlakuan. Desain penelitian *non equivalent control group design* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Desain Penelitian *Non Equivalent Control Group Design*

Grup	Pre-test	Variabel Terikat	Post-test
Eksperimen	O ₁	X (<i>treatment</i> video sparkol)	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes berupa soal berindikator kemampuan berpikir kreatif. Pada penelitian ini ada 4 indikator kemampuan berpikir kreatif yang digunakan yaitu meliputi aspek *fluency* (kemampuan berpikir lancar), *flexibility* (kemampuan berpikir luwes), *elaboration* (kemampuan berpikir memerinci), dan *originality* (kemampuan berpikir orisinil) (Munandar, 2009).

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan pengukuran kemampuan berpikir kreatif pada setiap aspek yakni (*fluency, flexibility, originality, dan elaboration*). Pada setiap butir soal menyangkut satu aspek indikator

kemampuan berpikir kreatif, soal berupa *pre-test* dan *post test*. Setiap soal diberikan rentang skor 1-4. Adapun penilaian dan kriteria skor untuk kemampuan kreatif yaitu :

$$P = \frac{A}{B} \times 100$$

Dengan P merupakan tingkat kemampuan berpikir kreatif tiap aspek, A adalah jumlah total skor per aspek yang diperoleh siswa, dan B adalah jumlah skor maksimum tiap aspek (Faelasofi, 2017).

Selanjutnya akan dikategorikan sesuai dengan kategori pada Tabel 2 (Arikunto, 2011). Data hasil *post-test* kemampuan berpikir kreatif selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji independent sample t-test untuk mengetahui pembelajaran

setelah menggunakan media video sparkol berpengaruh atau tidak terhadap kemampuan berpikir kreatif. Sebelum dilakukan uji t-test, data

terlebih dahulu di uji normalitas untuk menentukan uji apa yang akan digunakan selanjutnya.

Tabel 2 Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif

Interval Nilai Kreatif Siswa	Kriteria kreatif
81-100	Sangat tinggi
61-80	Tinggi
41-60	Sedang
21-40	Rendah
0-20	Sangat rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Populasi dalam penelitian ini seluruh kelas VIII yang terdiri dari 4 kelas. Hasil uji homogenitas menunjukkan hasil signifikan sebesar $0,726 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa empat kelas tersebut homogen.

Selanjutnya adalah menentukan sampel penelitian menggunakan metode *purposive sampling area*, dimana pemilihan sampel ini bertujuan berdasarkan kriteria tertentu, yaitu sampel yang dipilih harus homogen dan sebagian besar siswa pada kelas tersebut memiliki handphone. Dikarenakan data yang didapatkan sudah homogen maka

peneliti dapat memilih dari keempat kelas tersebut, dan didapatkan dua kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan VIII B sebagai kelas kontrol, kedua kelas tersebut memiliki kemampuan yang homogen untuk dijadikan sampel penelitian.

Pada kelas eksperimen yakni kelas yang pembelajaran menggunakan media video *sparkol*, siswa lebih aktif pada saat pembelajaran, dapat dilihat siswa lebih antusias dalam memperhatikan video yang diberikan karena didalamnya terdapat penjelasan materi disertai suara, gambar, tulisan, animasi yang

bergerak, juga musik yang mampu menarik siswa untuk memperhatikan penjelasan yang ada dalam video tersebut.

Fadhashar dan Indriyanti (2017) mengatakan siswa akan lebih memahami pembelajaran yang tidak hanya menggunakan audio saja namun juga tampilan visual yang diberikan, menghasilkan kesan lebih menarik dan efektif yakni terdapat gambar yang bergerak sehingga mampu membantu siswa menjadi lebih fokus dan berdampak pada pemahaman materi yang akan membantu menuntaskan hasil belajar siswa.

Pada kelas kontrol pembelajaran menggunakan media PPT siswa kurang aktif, dimana dilihat saat guru

memberikan pertanyaan siswa kurang merespon, siswa kurang memperhatikan PPT yang didalamnya hanya ada verbal dan gambar. Hal tersebut membuat siswa cenderung bosan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, kelas kontrol maupun kelas eksperimen diberikan *pre-test* yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Pada akhir pertemuan siswa akan diberikan tes berupa *post-test* untuk mengetahui adanya pengaruh dari pemberian *treatment* pada proses pembelajaran terhadap kemampuan siswa berpikir kreatif.

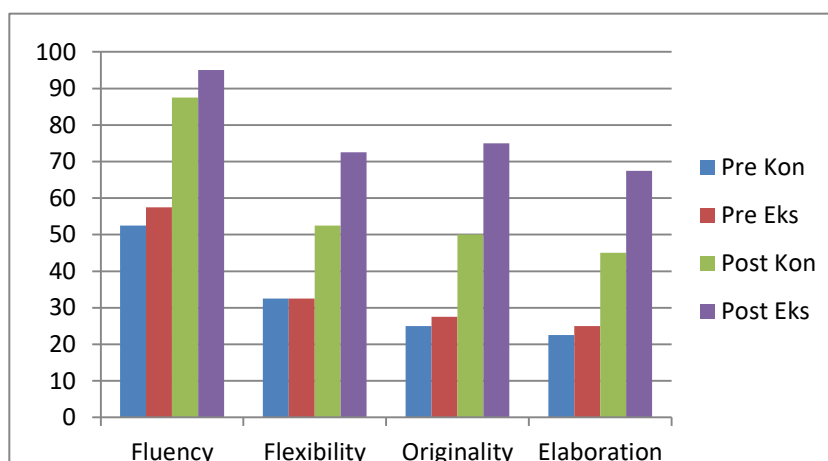
Hasil *pre-test* dan *post-test* kemampuan berpikir kreatif yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Data	Kelas			
	Kontrol		Eksperimen	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah Siswa	30	30	29	29
Nilai Tertinggi	50	88	25	94
Nilai Terendah	20	38	50	50
Rata-Rata	33,80	60,40	36,50	79,44

Berdasarkan data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa (*pre-test*) dalam menyelesaikan soal kemampuan berpikir kreatif baik itu pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen tidak terdapat perbedaan nilai rata-rata yang cukup jauh. Namun rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki nilai yang eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Selanjutnya untuk hasil kemampuan siswa berpikir kreatif pada setiap indikator juga menunjukkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen memiliki peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Rincian hasil kemampuan siswa berpikir kreatif pada setiap indikator dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Nilai *Pre/Post* Kemampuan Berpikir Kreatif setiap Indikator

Berdasarkan data pada Gambar 1 dapat diketahui terdapat perbedaan hasil tes sebelum pemberian *treatment* dengan sesudah pemberian *treatment*, terdapat peningkatan jawaban yang lebih baik dan benar dalam *post-test*. Hasil *pre-test* dan *post test* pada kelas eksperimen dan

kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi pada indikator *fluency* dan nilai terendah pada indikator *elaborasi*.

Hasil *pre-test* dan *post test* pada kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi pada indikator *fluency*, dengan nilai *pre-test* sebesar 57,5 yang tergolong kategori sedang,

sedangkan pada *post-test* siswa mengalami peningkatan dengan mendapat nilai rata-rata sebesar 95 yang tergolong kategori sangat tinggi. Pada indikator tersebut siswa dalam menjawab *post-test* sudah sebagian besar dapat mengerjakan dengan baik, siswa sudah cukup banyak dan bervariasi dalam menjawab, mereka memberikan 5 atau lebih jawaban benar pada setiap soal, pada saat pembelajaran juga siswa dapat menjawab ketika diberikan pertanyaan terkait contoh-contoh dari penerapan tekanan hukum pascal dengan jawaban yang mendekati benar. Sedangkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen diperoleh nilai terendah pada indikator *elaborasi*, dimana nilai *pre-test* sebesar 25 yang tergolong rendah, sedangkan nilai rata-rata pada *post-test* siswa mengalami peningkatan dengan mendapat nilai rata-rata sebesar 67 yang tergolong kategori sedang. Hal tersebut dapat dilihat pada saat guru memberikan suatu permasalahan dan meminta siswa untuk memberikan jawaban berupa gagasan ide yang sistematis siswa masih kesulitan menjawab dan keluar

dari konsep topik pembahasan serta terdapat beberapa siswa yang tidak dapat menjawab. Siswa pada kelas eksperimen dikategorikan sebagai siswa yang kreatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan, karena setelah diberikan *treatment* hasil *post-test* siswa mampu menunjukkan tiga aspek kategori tinggi pada indikator *fluency*, *flexibility*, *originality*.

Selanjutnya hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol menunjukkan nilai tertinggi pada indikator *fluency*, dimana nilai *pre-test* sebesar 52,5 yang tergolong kategori sedang, sedangkan pada *post-test* mengalami peningkatan sebesar sebesar 87,5 yang tergolong sangat tinggi. Pada indikator tersebut siswa dalam menjawab soal juga mengalami peningkatan dilihat dari jawaban *post-test* siswa sudah mampu memberikan banyak jawaban dalam menyelesaikan permasalahan pada soal, akan tetapi rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi. Sedangkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol juga diperoleh nilai terendah pada indikator *elaborasi* dengan nilai *pre-test* sebesar 22,5 yang tergolong

sangat rendah, dan pada *post-test* memiliki nilai sebesar 45 tergolong rendah. Dalam hal ini siswa kesulitan menjawab pertanyaan, dilihat dari hasil jawaban siswa yang belum mengarah pada kesesuaian konsep materi pada gagasan ide yang seharusnya di kembangkan menggunakan pemikiran siswa sendiri, siswa lebih banyak menjawab tidak sesuai dengan konsep.

Dari hasil rata-rata aspek indikator tersebut menunjukkan bahwa siswa pada kelas kontrol dikategorikan siswa cukup kreatif karena setelah diberikan *treatment* hasil *post-test* siswa menunjukkan aspek indikator dalam kategori sedang.

Berdasarkan uraian tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen tergolong kategori kreatif sedangkan siswa kelas kontrol tergolong kategori cukup kreatif dengan hasil nilai tertinggi pada indikator *fluency* dan nilai terendah pada indikator *elaborasi*. Hal tersebut sejalan dengan Azhari dan Somakim (2014) yang mengatakan bahwa salah satu penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam berpikir kreatif yakni kurangnya kemampuan

mengelaborasi, dimana siswa belum mampu untuk memperdalam pemahaman suatu konsep dan mengembangkan konsep tersebut untuk dijadikan solusi dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, pembelajaran menggunakan media video *sparkol* lebih efektif dan berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam berpikir kreatif. Hal ini dapat dilihat dari hasil *post-test* siswa kelas eksperimen yaitu kelas yang pembelajarannya menggunakan media video *sparkol* menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Namun, untuk menguji apakah pembelajaran menggunakan media video *sparkol* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di SMP Negeri 3 Rambipuji, maka harus dilakukan uji statistik.

Data *pre-test* dan *post-test* kemampuan berpikir kreatif diuji kenormalannya terlebih dahulu untuk mengetahui sebaran data. Berikut merupakan hasil uji normalitas dengan menggunakan bantuan SPSS 24 dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
<i>pre test</i> kontrol	.153	30	.071
<i>post test</i> kontrol	.156	30	.059
<i>pre test</i> eksperimen	.162	29	.051
<i>post test</i> eksperimen	.158	29	.063

Berdasarkan data yang ditunjukkan Tabel 2 bahwa nilai signifikansi skor *pre-test* dan *post-test* baik pada kelas kontrol maupun pada kelas eksperimen memiliki signifikansi lebih besar dari 0,05. Berdasarkan pedoman pengambilan keputusan uji normalitas, maka data

untuk nilai *pre-test* dan *post-test* pembelajaran diadakan *post-test* kedua kelas tersebut terdistribusi normal, sehingga analisis data selanjutnya dapat menggunakan uji statistik parametrik yaitu *Independent Sample T-Test*.

Tabel 3. Hasil Analisis Uji *Independent Sample T-Test* Kemampuan Berpikir Kreatif

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
hasil	Equal variances assumed	.025	.876	-5.531	57	.000	-19.04828
	Equal variances not assumed			-5.533	56.996	.000	-19.04828

Berdasarkan hasil uji *Independent samples t-test* pada Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai F Pada *Lavene's test* sebesar 0,025 dengan signifikansi sebesar 0,876 atau lebih

besar dari 0,05 ($0,876 > 0,05$) maka data dapat dikatakan bahwa data tersebut homogen sehingga lajur yang digunakan adalah *Equal variances assumed*. Ditinjau dari *Equal*

variances assumed Sig. (2-tailed) pada tabel *t-test for Equality of Means* didapatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 atau ($0,000 < 0,05$ atau lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif sesudah perlakuan antara siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol. Karena kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi dari kelas kontrol maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media video *sparkol* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di SMP Negeri 3 Rambipuji.

Berdasarkan nilai *post-test* dan juga hasil uji statistik pembelajaran menggunakan media video *sparkol* terbukti lebih efektif dan berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam berpikir kreatif, karena membantu siswa untuk melatih kemampuan berpikir kreatif meliputi *fluency*, *flexibility*, *elaborasi*, dan *originality*. Hal tersebut dikarenakan media video *sparkol* yang diberikan menyajikan efek visual yang melekat dalam ingatan siswa dalam jangka panjang

karena tampilannya yang dapat menggabungkan gambar, teks, animasi, dan suara yang membuat siswa mengikuti pembelajaran dengan perasaan senang dan tertarik sehingga siswa akan lebih fokus dan materi lebih mudah diingat lagi oleh siswa hal tersebut dapat membantu siswa untuk berpikir lancar (*Fluency*) dalam menyampaikan gagasan dalam pemecahan masalah.

Video *sparkol* yang disampaikan menyajikan objek belajar yang lebih konkret dan penyampaian materi pembelajaran lebih terlihat realistik sehingga siswa akan lebih memahami konsep dari materi tersebut, hal itu baik untuk menambah pengetahuan siswa, sehingga mampu membuat siswa menghasilkan variasi-variasi gagasan ide dalam penyelesaian masalah atau jawaban suatu pertanyaan (*flexibility*).

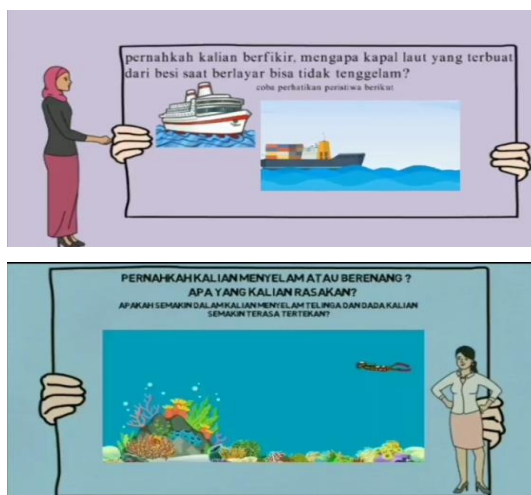
Video *sparkol* yang disampaikan mampu menggabungkan suara, gambar, musik, dan desain animasi menarik hal tersebut akan memudahkan siswa untuk memahami materi sehingga membuat siswa mampu untuk memecahkan masalah sesuai dengan konsep yang ada agar

siswa nantinya mampu menggunakan bahasa mereka sendiri sesuai dengan pemahaman konsep yang mereka dapat (*elaborasi dan originality*).

Hal ini didukung oleh penelitian Apsari *et al* (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan video *sparkol* mampu membuat siswa lebih termotivasi dan antusias dalam merangsang pemikirannya untuk memecahkan suatu permasalahan, karena pembelajaran menggunakan video *sparkol* mampu menyajikan obyek belajar yang lebih kongkret dan penyampaian materi pembelajaran

lebih terlihat realistik sehingga baik untuk menambah pengetahuan siswa.

Tampilan video *sparkol* tersebut dapat dilihat pada gambar 1. Hasil penggunaan media video *sparkol* sebagai video interaktif dalam kegiatan pembelajaran ini sangat efektif, hal ini sejalan dengan penelitian Kurniati *et al.* (2018). Hal ini dikarenakan video *sparkol* mampu menyajikan obyek belajar secara kongkret atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga membantu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif (Kurniati *et al.*, 2018).



Gambar 1. Tampilan Video *Sparkol*

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Nilai signifikansi *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas

kontrol, serta hasil analisis data menunjukkan kemampuan berpikir kreatif memiliki hasil 0,000 atau $\leq 0,05$ yang dapat disimpulkan bahwa

terdapat pengaruh signifikan penggunaan media video *sparkol* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA di SMP.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diajukan yakni bagi guru dalam kegiatan pembelajaran media video *sparkol* dapat dijadikan alternatif sebagai media pembelajaran IPA yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrozak, R., & Jayadinata, A. K. (2016). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 871-880.
- Amtiningsih, S., Dwiastuti, S., & Sari, D. P. (2016). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif melalui penerapan guided inquiry dipadu brainstorming pada materi pencemaran air. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* (Vol. 13, No. 1, pp. 868-872).
- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, I., Novaliyosi, N., & Yandari, I. A. V. (2018). Video pembelajaran berbasis sparkol videoscribe: Inovasi pada perkuliahan sejarah matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127-135.
- Arikunto, S. 2011. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Penelitian)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Azhari, A., & Somakim, S. (2014). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematik siswa melalui pendekatan konstruktivisme di kelas VII sekolah menengah pertama (SMP) negeri 2 Banyuasin III. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 1-12.
- Fadhashar, R., Indriyanti, D. R., & Lisdiana, L. (2017). Penerapan Model *Guided Note Taking* dengan Video Pada Pembelajaran Sistem Saraf di SMP. *Journal of Biology Education*. 6(1): 19-25.
- Faelasofi, R. (2017). Identifikasi kemampuan berpikir kreatif matematika pokok bahasan peluang. *JURNAL e-DuMath*, 3(2).
- Harefa, Darmawan., & Sarumaha, Muniharti. 2020. *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Pada Anak Usia Dini*. Banyumas: Penerbit Embrio.
- Huwaida, H. 2019. *Statistika Deskriptif*. Banjarmasin: Poliban Press.
- Kurniati, S. Rohayati., & G. G. Gunawan. (2018). Tinjauan Teoretis Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Dalam

-
- Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif pada Siswa SMU. *Prosiding SNTP. PKM Uika Bogor*
- Lailiyah, Q., & Suliyannah. (2018). Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Ilmiah Siswa Pada Materi Momentum Dan Impuls Kelas XI SMA Negeri 1 Tarik Sidoarjo. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*. 7(1): 47-50.
- Mayarni, & Y. Yulianti. (2020). Hubungan antara Kemampuan Berpikir Kritis dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Ekologi. *Journal of Science Education*. 4(3): 39-45.
- Mulyadi, D. U., & Wahyuni, S. (2016). Pengembangan media flash flipbook untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), 296-301.
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Permatasari, R. D., & Rosdiana, L. (2018). Keefektifan Media KIT Hidrostatik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tekanan Zat Cair. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 6(02).
- Romadhoni, I., Mahardika, I. K., & Harijanto, A. (2017). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) disertai media CD interaktif terhadap hasil belajar dan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran fisika SMA di kabupaten Bondowoso. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(4), 329-336.
- Susiningrum, D. (2018). Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Hang Tuah 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3).
- Wicaksono, I., dan Indrawati. 2019. *Videoscribe-Sparkol Sebagai Media Pembelajaran TPACK*. Jember: Pustaka Abadi.
- Yusuf, A. M. 2017. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.