

PENERAPAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL IMAN

Dea Damayanti Lutva¹, Rhesti Laila Ulfa²

damayantidea9@gmail.com¹

Universitas Islam Negri Sultan Thaha Saifuddin Jambi

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial melalui penerapan media *Fun thinkers book* pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman. Subjek pada penelitian ini adalah pada siswa kelas IV B di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman dengan jumlah siswa 17 siswa terdiri dari 8 siswa laki – laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan model Jhon Elliot, sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, tes, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Pada siklus I, aktivitas guru dan siswa sebesar 57.31%, dan meningkat pada siklus II sebesar 22.69% menjadi 80%. Sedangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilihat dari evaluasi pada siklus I dan siklus II, dengan nilai kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus I sebesar 64.70% dan meningkat pada siklus II sebesar 18.53% menjadi 83.23%. Peningkatan indikator tertinggi terjadi pada indikator kelancaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dapat meningkat melalui penerapan media *Fun Thinkers Book*.

Kata Kunci: Kemampuan Berpikir Kreatif, *Fun Thinkers Book*, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

ABSTRACT

This classroom action research was conducted with the aim of improving creative thinking skills in thematic learning through the application of Fun thinkers book media for fourth grade students of Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman. The subjects in this study were students of class IV B at Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman with a total of 17 students consisting of 8 male students and 9 female students. This study used the John Elliot model, where the data collection was done by using interview, test, observation and documentation techniques. The results of this study indicate that the use of Fun Thinkers Book media can enhance students' creative thinking skills in the learning of Natural and Social Sciences. In Cycle I, teacher and student activity reached 57.31%, and increased by 22.69% in Cycle II to reach 80%. Meanwhile, students' creative thinking skills can be observed from the evaluations in Cycle I and Cycle II, with a score of 64.70% in Cycle I, which increased by 18.53% in Cycle II to reach 83.23%. The highest improvement occurred in the fluency indicator. Thus, it can be concluded that creative thinking skills in Natural and Social Science learning can be improved through the use of Fun Thinkers Book media.

Keywords: Creative Thinking Skills, *Fun Thinkers Book*, Thematic Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kebutuhan dasar manusia, karena dengan adanya pendidikan dapat mengembangkan potensi – potensi yang dimiliki manusia dalam pelaksanaan pembelajaran untuk menciptakan manusia generasi yang berkualitas dan berintelektual. Menurut UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah cara yang dilakukan secara terencana untuk mewujudkan manusia dengan potensi spiritual, keterampilan, akhlak, kecerdasan didalam dirinya melalui proses belajar mengajar. Sehingga proses belajar mengajar harus berjalan dengan suasana yang efektif dan efisien agar kualitas kegiatan belajar dapat

meningkat dalam mencapai tujuan pendidikan.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang fungsi pendidikan nasional yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui proses belajar mengajar agar peserta didik menjadi manusia yang bertakwa, mandiri, berkhlak mulia dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Oleh karena itu, proses belajar mengajar sangat menentukan keberhasilan siswa dan dapat bermanfaat bagi masyarakat, sehingga dapat dikatakan pendidikan sangat penting.

Pada intinya baik Ki Hadjar Dewantara maupun Nadiem Anwar Makarim sendiri memusatkan pentingnya pendidikan nasional ini kepada guru, guru dituntut untuk lebih sekedar yang baik tetapi harus memiliki kemampuan-kemampuan yang mampu mengembangkan pola pikir peserta didik, tanpa harus melakukan pemaksaan akan tetapi melakukan bimbingan untuk mengarahkan peserta didik untuk dapat mengembangkan kemampuan dan kecakapan yang dimilikinya.

Pendidikan merdeka tidak akan berjalan jika mengandalkan kecakapan siswa dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki siswa baik itu pengetahuan afektif, kognitif dan psikomotorik tentunya harus seimbang dengan kecakapan guru ketika menyesuaikan kurikulum dan materi dengan keadaan peserta didik maupun media, metode atau strategi yang digunakan sesuai dengan keadaan masyarakat disekitar (Wardhana et al., 2020). Dengan adanya kecakapan siswa dalam pembelajaran dan diimbangi dengan kecakapan guru tentunya ada alat atau media pembelajaran yang digunakan untuk merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga dapat mengembangkan gagasan siswa dalam pembelajaran.

Kemampuan berpikir kreatif siswa bisa berkembang jika ada dorongan. adapun dorongan yang dimaksudkan Hasanah adalah motivasi yang kuat / keinginan dari diri siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif nya dengan dibimbing oleh guru untuk menyelesaikan masalah. Cara untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yaitu media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Fun thinkers book tentunya bisa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.. Sehingga dalam pembelajaran siswa diminta untuk dapat megemukakan pendapat dan jawaban mengenai materi yang dipelajari dengan rasa percaya diri yang kuat dan cepat. (Abdurrozak & Jayadinata, 2016). Dengan adanya Fun thinkers book dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial siswa lebih mudah untuk memahami materi dan mencari jawaban dari materi yang dipelajari sehingga pembelajaran berkesan bermakna dalam proses pembelajaran.

Saat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial siswa diminta untuk berpikir kreatif ketika mengerjakan berbagai pertanyaan maupun persoalan yang diamati untuk menghasilkan hasil yang memuaskan. Berbagai faktor yang dapat mendorong kesuksesan siswa dalam belajar, yaitu teknik yang digunakan guru dalam menyampaikan materi masih tidak efektif sehingga menjadikan peserta didik mudah bosan dan cepat jenuh dalam proses pembelajaran. Salah satu solusinya dengan menerapkan alat pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, dimana dengan alat yang berupa media pembelajaran akan membuat siswa menjadi tertarik, menyenangkan, serta efektif, dan bisa dimengerti. Guru berperan penting dalam proses pembelajaran untuk tujuan pendidikan tercapai yaitu agar kemampuan berpikir kreatif siswa dapat terwujud, yang meliputi media pembelajaran, metode yang digunakan dalam pembelajaran. Adapun media pembelajaran dapat membantu siswa mengungkapkan ide atau gagasannya sehingga dapat memicu kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan serta wawancara dengan guru kelas IV B MIS Nurul

Iman, peneliti memperoleh berbagai informasi yang dihadapi guru ketika kegiatan pembelajaran. Salah satunya kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah dikarenakan minimnya media ataupun alat yang digunakan guru dalam pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Pada saat proses pembelajaran guru hanya berbantu buku ajar, modul, lembar kegiatan peserta didik dan tidak ada media pembelajaran yang menarik. Guru terkadang tidak melakukan kegiatan belajar yang memusat pada kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pada saat proses pembelajaran siswa yang kurang lancar dalam memecahkan masalah dan mengungkapkan ide atau gagasan dengan cepat dalam proses pembelajaran mengenai materi yang dipelajari dan siswa kurang memahami perintah yang diberikan guru mengenai pembelajaran dan kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran yakni dalam menjawab pertanyaan dari guru mengenai contoh soal yang dipelajari, siswa yang hanya menjawab dengan jawaban sekedar saja tanpa adanya ulasan yang memperkuat jawaban tersebut. Terkadang dalam proses pembelajaran siswa melakukan hal atau kegiatan yang lain seperti mengganggu teman saat belajar, mengobrol yang membuat kondisi ataupun situasi yang memunculkan perilaku yang tidak terkontrol didalam kelas.

Dilihat berdasarkan hasil observasi awal dilakukan pre test dari 17 siswa kelas IV B hanya 3 siswa yang mencapai indikator ketuntasan kemampuan berpikir kreatif, data tersebut dianalisis secara kuantitatif, hal ini menunjukkan masih kurang kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV B maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas yang dimulai dari siklus I dengan 4 tahapan dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Apabila pada siklus I berdasarkan hasil refleksi belum mencapai indikator ketuntasan kemampuan berpikir kreatif siswa yang ditetapkan oleh peneliti maka peneliti melanjutkan untuk melakukan penelitian pada siklus II. Siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I.

Dari pengamatan yang dilakukan adapun upaya yang dilakukan agar kemampuan berpikir kreatif siswa dapat meningkat yaitu melalui penerapan media pembelajaran Fun thinkers book pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Sehingga dapat memudahkan siswa dalam mengembangkan ide berpikir kreatif melalui media Fun thinkers book dalam pembelajaran. Media Fun thinkers book bertujuan untuk agar dapat membuat siswa tertarik, siswa belajar secara berkelompok, menjadikan pembelajaran sangat menyenangkan (Riani et al., 2019). Dengan adanya media Fun thinkers book dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa dengan berinteraksi dengan teman sekelompoknya yang membuat kondisi dalam kelas terkontrol dan menyenangkan.

Salah satu media yang digunakan agar menghadirkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran yaitu berupa serangkaian buku yang disusun yang dinamakan media Fun thinkers book. Media Fun thinkers book ini digunakan dengan konsep belajar sambil bermain dengan lembar kerja siswa yang terdapat pertanyaan dan jawaban dilengkapi dengan bingkai peraga, kotak ubin. Permainan ini dilakukan dengan membuka lembar kerja siswa, lalu menyusun perkakas lainnya diatas lembar kerja siswa sesuai petunjuk. Siswa diminta untuk membuka kotak ubin dan menjawab pertanyaan tersebut dengan jawaban yang telah disediakan di halaman kanan dengan cepat. Kemudian balik bingkai dan memeriksa jawaban dengan melihat pola kotak ubin yang telah dikerjakan dengan pola jawaban yang terdapat dipojok kanan atas (Ketut et al., 2021).

Media Fun thinkers book adalah serangkaian alat yang terdiri dari lembar kerja siswa, kotak ubin, bingkai peraga untuk membentuk keterampilan psikologi otak kiri dan kanan anak, sehingga dapat membuat belajar menjadi menyenangkan dan meningkatkan intensitas berpikir anak dan media Fun thinkers book sesuai dengan karakteristik anak - anak (Ketut

et al., 2021). Untuk menghadirkan suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa yaitu menggunakan Fun thinkers book. Media Fun thinkers book dapat menarik minat siswa karena dibuat dengan tampilan yang menarik dan berwarna-warni. Mengenai karakteristiknya terdiri dari atas, lembar kerja siswa, rangka peraga dan kotak ubin yang terdiri dari nomor 1 sampai 16 dengan bagian belakangnya berwarna - warni (ada 4 kotak ubin berwarna merah, 4 kotak ubin berwarna kuning, 4 kotak ubin berwarna biru, dan 4 kotak ubin berwarna hijau).

Karakteristik siswa disekolah dasar sesuai dengan media yang digunakan yaitu media Fun thinkers book dengan konsep bermain sembari belajar. Sebagaimana, dalam penggunaan media ini siswa diminta menyesuaikan pertanyaan dengan jawaban yang telah disediakan di Fun thinkers book secara tidak langsung siswa diajak bermain sembari belajar. Pada bingkai sebelah kanan terdapat jawaban dan sebelah kiri terdapat pertanyaan. Dengan demikian siswa dilatih untuk menyesuaikan pertanyaan dan jawaban yang telah disediakan dengan cepat dan menyenangkan. Kemudian, siswa diminta untuk menyesuaikan pola jawabannya dengan pola jawaban yang tertera dipojok kanan atas (Anjarani et al., 2020). Sehingga kegiatan pembelajaran seperti ini kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan dan siswa dapat termotivasi agar belajar serta dapat menghadirkan suasana yang menyenangkan dalam belajar.

Dari uraian yang dijelaskan tersebut peneliti mengangkat judul “Penerapan Media Fun thinkers Book Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Peduli terhadap lingkungan Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman”.

METODE PENELITIAN

(Supardi, 2012) jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau classroom action research. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dikelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. PTK berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar yang terjadi dikelas. Bukan pada input kelas (modul ajar, materi dan lain-lain) atau output (hasil belajar). PTK harus tertuju mengenai hal-hal yang terjadi didalam kelas.

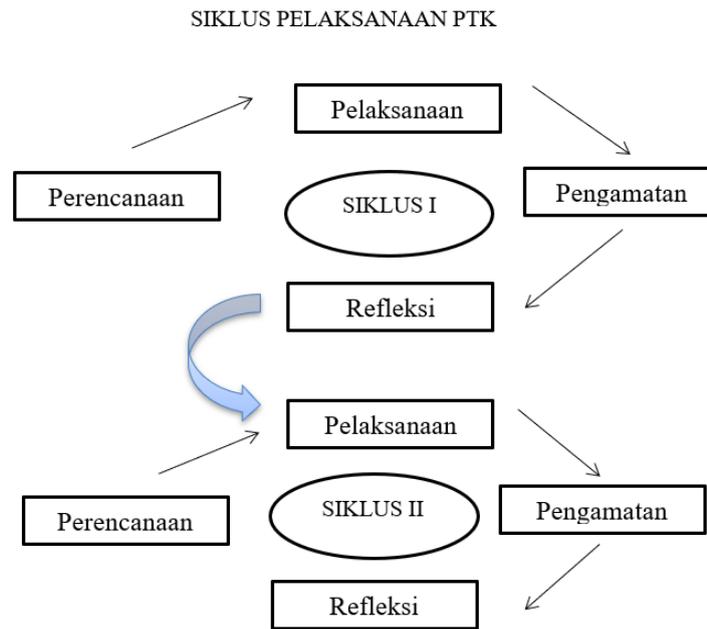
Menurut Daryanto (2018) penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran dikelas, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Tujuan tindakan ini adalah untuk meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya. Penerapan PTK dimaksudkan untuk mengatasi permasalahan yang terdapat didalam kelas.

Suharsimi menjelaskan PTK melalui paparan gabungan defenisi dari tiga kata, penelitian + tindakan + kelas sebagai berikut :

1. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan adalah sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan.
3. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru. (Supardi, 2012).

Desain penelitian terdapat berbagai macam, antara lain desain penelitian Kemnis Dan Taggart, Jhon Elliot, Kurt Lewin, Hopkins Dan Mc Kunan. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Jhon Elliot, Konsep pokok tindakan model Jhon Elliot terdiri 4 komponen yaitu : Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan,

Refleksi.



Gambar 1. Desain model Jhon Elliot

HASIL DAN PEMBAHASAN

Interpretasi Hasil Analisis Data

Analisis data yang dilaksanakan diperoleh informasi dalam pelaksanaan siklus I pada hasil pengamatan yang dilakukan baik guru maupun siswa belum optimal pada kegiatan belajar mengajar dimana dengan kemampuan berpikir kreatif siswa yang masih rendah dengan melakukan tes kepada siswa dan ditunjukkan dengan nilai tes siswa. Namun, hal ini terjadi peningkatan setelah melakukan perbaikan atau perubahan pada tahapan siklus kedua. Didapatkan data yang diperoleh yaitu:

1) Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pengamatan terhadap aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran. Kemampuan berpikir kreatif siswa dilihat pada nilai tes siswa sebagai bahan atau acuan yang digunakan peneliti untuk melakukan perbaikan atau perubahan pada siklus II. Hasil observasi yang diperoleh pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Persentase aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru.

Skor	Pertemuan I	Pertemuan II
Siklus I	50 %	66.67 %
Siklus II	83.33 %	86.67 %
Peningkatan Keseluruhan	33.33 %	20 %

Pada tabel 1. terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru pada siklus I dan siklus II. Peningkatan pada pertemuan pertama sebesar 33.33 % dan pertemuan kedua sebesar 20 %. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan menggunakan media *Fun thinkers book* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman

Adapun persentase aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat disajikan dalam diagram berikut :

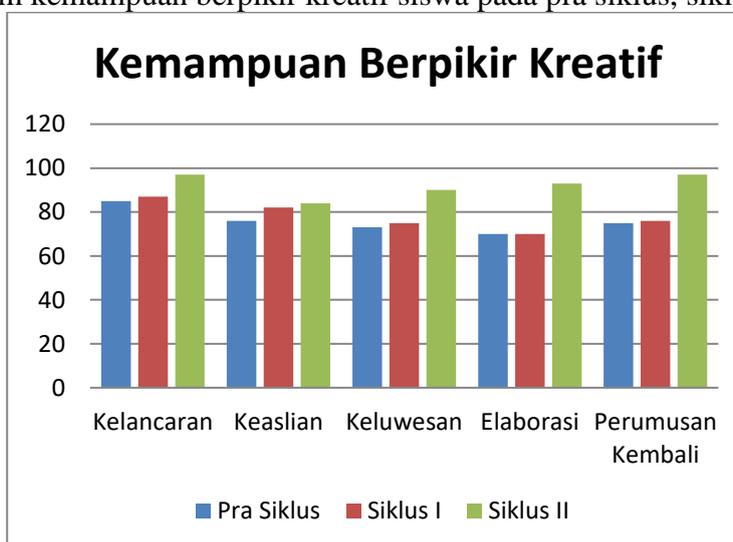


Gambar 1. Diagram aktivitas guru dan aktivitas siswa.

Tabel 2. Perbandingan Rerata Aspek Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.

Aspek	Skor			
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Rata - Rata
Kelancaran	80	87	97	89.67
Keaslian	76	82	84	80.67
Keluwesasan	73	75	90	79.33
Elaborasi	70	70	93	76.67
Perumusan Kembali	75	76	97	82.67

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat pada tiap indikator hal ini dapat ditunjukkan pada nilai rata-rata tes siswa. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perubahan nilai rata – rata dari setiap siklus. Pada aspek kelancaran dengan rata-rata sebesar 89.67, aspek keaslian dengan rata-rata sebesar 80.67, aspek keluwesan dengan rata-rata sebesar 79.33, aspek elaborasi dengan rata-rata sebesar 76.67 dan aspek perumusan kembali dengan rata-rata sebesar 82.67. Untuk lebih jelasnya berikut disajikan diagram kemampuan berpikir kreatif siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II.



Gambar 2. Diagram kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan nilai tes pada pra siklus, siklus I dan siklus II.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang bertujuan agar kemampuan berpikir kreatif siswa dapat meningkat dengan menerapkan media *Fun thinkers book* di pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Proses kegiatan belajar mengajar dilakukan berdasarkan tahapan. Tahapan pembelajaran melalui

penerapan media berupa *Fun thinkers* book kemampuan berpikir kreatif siswa bisa meningkat .

Berdasarkan pada hasil penelitian maka keaktifan siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan media *Fun thinkers* book. Media *Fun thinkers* adalah serangkaian alat yang terdiri dari lembar kerja atau alas, bingkai, dan kotak ubin yang terdiri dari 1 sampai 16. Media pembelajaran ini disajikan beberapa pertanyaan yang terdapat pada buku sebelah kiri dan jawabannya pada sebelah kanan. Siswa diminta untuk mencari jawaban yang sesuai pada buku sebelah kanan, jika telah selesai semua siswa diminta untuk membalikkan bingkai dan mencocokkan pola jawaban yang terdapat pada pojok kanan atas dengan pola jawaban siswa, jika sesuai berarti jawabannya benar dan sebaliknya. Pembelajaran dilakukan oleh siswa dengan sangat senang.

Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media *Fun thinkers* book adalah suatu cara pembelajaran aktif dimana siswa lebih percaya diri dalam mengerjakan tugas soal atau merespon apa yang ditanyakan guru mengenai pelajaran yang dibahas dengan menyampaikan pendapat ataupun ide nya berdasarkan pengalamannya sehingga aktivitas siswa meningkat sehingga pembelajaran dapat bermakna.

Media pembelajaran ini bisa mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa dan aktivitas pembelajaran siswa serta aktivitas guru mengajar dapat meningkat. Dapat terlihat dari peningkatan kemampuan beripikir kreatif siswa melalui penerapan media berupa *Fun thinkers* book maka pola pikir siswa dapat terlatih sebab melalui media ini kecepatan berpikir siswa terlatih dalam proses pembelajaran mengenai bahasan pada pelajari suatu konsep serta topik dengan mencari jawaban pada pertanyaan yang telah disediakan pada media tersebut.

Dilihat dari hasil observasi penelitian dikelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman terlihat bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Fun thinkers* book dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Seperti terlihat bahwa hasil meningkat dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Hasil aktivitas guru dan aktivitas siswa pada siklus I dengan persentase sebesar 57.31%, mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase sebesar 80 %. Hal ini juga terjadi pada hasil tes kemampuan berpikir kreatif belajar siswa, yang mana nilai tes siklus I diperoleh nilai rata – rata sebesar 74.76 dan pada siklus II diperoleh nilai rata – rata sebesar 83.77.

Berdasarkan analisis tes kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus I dan siklus II pada kelas IV mengalami peningkatan pada setiap indikatornya. Pada aspek kelancaran dengan rata-rata sebesar 89.67. aspek keaslian dengan rata-rata sebesar 80.67, aspek keluwesan dengan rata-rata sebesar 79.33, aspek elaborasi dengan rata-rata sebesar 76.67 dan aspek perumusan kembali dengan rata-rata sebesar 82.67. Sehingga dapat disimpulkan media *Fun thinkers* book pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman

Penelitian yang dilakukan oleh Puteri Fauziah disimpulkan bahwa penerapan pendekatan Problem Basid Learning pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas V SD Negeri Bendungan Hilir 01 Pagi Jakarta Pusat. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat meningkat melalui penerapan pendekatan Problem Basid Learning pada siklus I aktivitas guru dan siswa mencapai 59.95 % dan meningkat pada siklus II sebesar 23.4 % menjadi 83.3 %. Sedangkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus I mencapai 62.5 % dan meningkat pada siklus II sebesar 25 % mencapai 87.5 % dari jumlah keseluruhan siswa yang mencapai nilai ≥ 80 . Hasil penelitian tersebut berhasil melebihi target indikaor pencapai yang ditetapkan oleh peneliti yaitu sebesar 80 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif

dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dapat meningkat melalui penerapan pendekatan Problem Based Learning.

Adapun pengaruh dengan adanya penerapan media berupa *Fun thinkers book* yaitu tadinya belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) dan sekarang siswa lebih aktif dalam mengemukakan pendapat ide serta memiliki rasa percaya diri pada mepresentasikan serta mengerjakan pertanyaan yang diberikan guru, yang tadinya siswa kurang mau melakukan observasi serta penyelidikan, dan menghasilkan karya dengan skill sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa dikatkan meningkat dan memenuhi KKM. Penggunaan media *fun thiners book* pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman.

KESIMPULAN

Pelaksanaan tahapan siklus I, dengan melakukan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan serta diakhiri tahapan refleksi oleh peneliti. Berdasarkan hasil observasi dan hasil siklus I, maka diperoleh nilai tes kemampuan berpikir kreatif siswa dengan siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM atau 75 berjumlah 11 orang atau dengan persentase yaitu sebesar 64.70 % dan siswa belum tuntas sebanyak 6 orang dengan persentase yaitu 35.29 %. Pada aspek kelancaran dengan nilai rerata sebesar 87, aspek keaslian nilai rerata sebesar 82, aspek keluwesan nilai rerata sebesar 75, aspek elaborasi nilai rerata sebesar 70, dan aspek perumusan kembali nilai rerata sebesar 76. Dengan nilai persentase kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran pada siklus I yaitu 57.31%. Sehingga dirangkum pada sikllus I tujuan dari penelitian belum sepenuhnya tercapai.

Penelitian ini diteruskan pada siklus II berdasarkan hasil dari siklus I diperoleh kemampuan berpikir kreatif siswa memiliki nilai rata-rata yaitu 83.23% atau berjumlah 15 orang siswa yang berhasil dan 2 orang siswa yang belum berhasil dengan persentase yaitu 11.76 %. Pada indikator kemampuan berpikir kreatif aspek kelancaran dengan nilai rerata sebesar 97, aspek keaslian nilai rerata sebesar 84, aspek keluwesan nilai rerata sebesar 90, aspek elaborasi nilai rerata sebesar 93, dan aspek perumusan kembali dengan nilai rerata sebesar 97. Dengan nilai persentase aktivitas guru dan aktivitas siswa sebesar 80 %.

Berdasarkan deskripsi diatas, dapat disimpulkan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat meningkat melalui penerapan media *Fun thinkers book* siswa Peduli terhadap lingkungan kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman yang dibuktikan dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada nilai tes tiapsiklus.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, untuk lebih meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa peneliti menyampaikan beberapa saran yang insyaallah bermanfaat dalam pelaksanaan pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Adapun saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya menyesuaikan materi yang diajar dengan media yang digunakan, melakukan perencanaan dan melaksanakan pembelajaran dengan baik. Guru hendaknya tidak menoton dengan metode ceramah dalam pembelajaran, tetapi bisa dikembangkan melalui media yang dapat menarik minat dan sesuai dengan karakteristik siswa dengan model media digunakan seperti media *Fun thinkers book*.
2. Guru harus mampu menjadi motivator dan fasilitator bagi siswa.
3. Guru senantiasa meninjau perkembangan siswa pada proses mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang dimilikinya.
4. Siswa sebaiknya dapat lebih meningkatkan kecakapan berpikir sebagai acuan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.
5. Untuk peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian tindakan kelas Untuk menyelidik

lain yang melakukan penelitian tindakan kelas, hendaknya dilakukan sampai tercapai indikator yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrozak, R., & Jayadinata, A. K. (2016). PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA. 1, 879.
- Analisis Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Terpadu - Google Books. (2019). Andi Prastowo.
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thinkers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik. PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(4), 108–109.
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran (A. Rahman (Ed.); Revisi).
- As-Syifa, D. (2018). Media Pembelajaran. 23. <https://doi.org/10.31227/osf.io/34rhg>
- Asyhar, R. (2018). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran (S. Ibad (Ed.)).
- Fatimatur, E. (2015). Media pembelajaran: implementasi untuk anak di Madrasah Ibtidaiyah: buku perkuliahan Program S-1 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya. Buku, 1. [http://digilib.uinsby.ac.id/20040/1/Media Pembelajaran.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/20040/1/Media%20Pembelajaran.pdf)
- Fay, D. L., Akhavan, S., & Goldberg, V. M. (1967). 濟無No Title No Title No Title. Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952., 465, 26.
- Jannah, R. (2009). L : Llltlllill. In Media Pembelajaran.
- Jihad. (2008). Metode Penelitian.
- Ketut, N., Megawati, S., Desa, N., & Mungga, T. (2021). BERBANTUAN MEDIA FUN THINKERS BOOK. 166.
- Majid, A. (2014). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Terpadu (N. N. Muliawati (Ed.)). Bandung : Remaja Rosdakarya, 2014.
- Mohamad. (2012). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL Mohamad Muklis STAIN Samarinda. Fenomena, IV(20), 65–66.
- Moma, L. (2015). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Untuk Siswa Smp. Delta-Pi: Jurnal MaIlmu Pengetahuan Alam dan Sosiala Dan Pendidikan MaIlmu Pengetahuan Alam dan Sosiala, 4(1), 29. <http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/deltapi/article/view/142>
- Nurlaela, Lutfhiyah. Ismayati, Euis. Samani, Muchlas. Suparji. Buditjahjanto, I. G. P. A. (2019). Strategi Belajar Berpikir Kreatif (Tim (Ed.); Revisi). PT. Mediaguru Digital Indonesia.
- Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial “Fun thinkers Book” Tema Sumber daya alam. Jurnal Sinektik, 2(2), 179. <https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 27.
- Rusman. (2018a). Model - Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru (Cetakan ke). Jakarta : Rajawali Pers, 2018 ©2010.
- Rusman. (2018b). Model - Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Rajawali Pers.
- Siswono, T. Y. E. (n.d.). MELALUI PEMECAHAN MASALAH TIPE ” WHAT ’ S ANOTHER WAY ”. 3.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Cetakan ke). Alfabeta.
- Taufiq, M., Dewi, N. R., & Widiyatmoko, A. (2014). Pengembangan media pembelajaran ipa terpadu berkarakter peduli lingkungan tema “konservasi” berpendekatan science-edutainment. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 3(2), 141. <https://doi.org/10.15294/jpii.v3i2.3113>
- Wardhana, I. P., S. L. A., & Pratiwi, V. U. (2020). Konsep Pendidikan Taman Siswa sebagai Dasar Kebijakan Pendidikan Nasional Merdeka Belajar di Indonesia. Prosiding Seminar Nasional, 240–241.