

p-ISSN : 2597-8977
e-ISSN : 2597-8985

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 18 MAKASSAR
MELALUI PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF
CLASSPOINT DENGAN MODEL DISCOVERY LEARNING
(STUDI PADA MATERI SISTEM EKSKRESI)**

Nurhayani H. Muhiddin*)
Prodi Pendidikan IPA,
Universitas Negeri Makassar,
Sulawesi Selatan

Sitti Saenab
Prodi Pendidikan IPA,
Universitas Negeri Makassar,
Sulawesi Selatan

**St. Mutia Alfiyanti
Muhiddin**
Prodi Pendidikan IPA,
Universitas Negeri Makassar,
Sulawesi Selatan

Ima Nur Hadisah Ilham
Prodi Pendidikan IPA,
Universitas Negeri Makassar,
Sulawesi Selatan

Nirwana
Prodi Pendidikan IPA,
Universitas Negeri Makassar,
Sulawesi Selatan

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VIII SMPN 18 Makassar melalui penerapan media interaktif *ClassPoint* dengan model *Discovery Learning*. Jenis penelitian adalah penelitian *Pre-Experimental* dengan desain penelitian menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Data dianalisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil analisis statistik deskriptif kemampuan berpikir kreatif peserta didik *pretest* berada pada kategori sangat kurang kreatif nilai rata-rata 12,40 dan *posttest* pada kategori cukup kreatif nilai rata-rata 55,60. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik berada pada kategori sedang *N-Gain* 0.49. Hasil analisis statistik inferensial menunjukkan terdapat peningkatan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif yang signifikan setelah penerapan media interaktif *ClassPoint* melalui Model *Discovery Learning*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Interaktif *ClassPoint*, Kemampuan Berpikir Kreatif

Abstract: This research aims to determine the increase in creative thinking abilities of class VIII students at SMPN 18 Makassar through the application of *ClassPoint* interactive media with the *Discovery Learning* model. The type of research is *Pre-Experimental* research with a research design using *One Group Pretest-Posttest Design*. Data were analyzed using descriptive statistics and inferential statistics. The results of descriptive statistical analysis of students' *pretest* creative thinking abilities were in the very less creative category with an average value of 12.40 and the *posttest* in the quite creative category had an average value of 55.60. The increase in students' creative thinking abilities is in the medium category *N-Gain* 0.49. The results of inferential statistical analysis show that there is a significant increase in the average value of creative thinking abilities after implementing *ClassPoint* interactive media through the *Discovery Learning Model*.

Keyword: Learning Media, *ClassPoint* Interactive Media, Creative Thinking Skills.

*) Correspondence Author:
nurhayani.muhiddin@unm.ac.id

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka mulai berlaku pada tahun ajaran 2022/2023. Pada kurikulum ini, salah satu program yang dilaksanakan adalah P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila). Berdasarkan Permendikbudristek No. 56/M/2022, Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) merupakan kegiatan kokurikuler berbasis projek yang dirancang untuk menguatkan upaya pencapaian kompetensi dan karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila yang disusun berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan. Profil pelajar Pancasila berkaitan dengan aspek internal yaitu jati diri, ideologi dan cita-cita bangsa Indonesia. Aspek eksternal dari kompetensi profil pelajar Pancasila meliputi keterampilan didasarkan pada tantangan abad ke- 21 dalam era revolusi Industri 4.0

Tujuan pelaksanaan pendidikan adalah untuk mengembangkan anak-anak yang dapat berpikir kreatif dalam memecahkan masalah atau dapat menyampaikan gagasan dari ide-ide mereka. Menurut Yusnaeni et.al (2017), Berpikir kreatif akan menghasilkan generasi kreatif yang memiliki potensi untuk memecahkan masalah sosial dan lingkungan yang kompleks. Jika ingin mewujudkan hal tersebut, tentu harus melalui pembiasaan dalam pembelajaran yang bisa menumbuhkan kreativitas peserta didik.

Hasil penelitian *Programme for International Student Assesment* atau PISA tahun 2018, Indonesia berada pada peringkat 74 dari 79 dengan skor rata-rata sains peserta didik Indonesia yaitu 389 dengan skor rata-rata internasional yakni 489. PISA adalah studi penilaian tingkat internasional yang diselenggarakan oleh OECD untuk mengevaluasi sistem Pendidikan di dunia (Fitri, Fathoni & Ilimiyah, 2023). Berpikir kreatif akan membantu peserta didik kelak dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan di masyarakat. Kemampuan berpikir kreatif yang berkembang akan melahirkan ide/gagasan, menemukan hubungan yang saling 2 terkait, berimajinasi dan memiliki banyak perspektif terhadap sesuatu. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif akan menyulitkan peserta didik ketika menyelesaikan masalah atau soal yang diberikan oleh pendidik. Peserta didik cenderung kurang berusaha mencari alternatif jawaban dan sulit mengerjakan soal yang telah dikembangkan oleh pendidik (Madyani, Yamtinah, Utomo, Saputro, & Mahardiani, 2020). Peserta didik dengan kemampuan berpikir kreatif yang tinggi dapat memiliki kepercayaan diri yang tinggi dalam berpendapat, memiliki fokus yang baik, dan rasa ingin tahu yang tinggi dalam mengeksplor sekitarnya. Kemampuan berpikir kreatif yang tinggi akan membantu peserta didik dalam memahami, menganalisis, dan mendalami dunia sains/IPA yang tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik (Siang, Sukardjo, Salenus, Sudrajat, & Khasanah, 2020).

Proses pembelajaran saat ini tidak cukup dengan memanfaatkan sumber belajar sederhana dan media pembelajaran seperti sketsa, gambar, papan, buku yang bersifat visual dan konvensional, tetapi saat ini bisa diperkaya dengan media pembelajaran interaktif (Harianyash, Faradillah & Rahayu, 2023). Media pembelajaran adalah alat untuk membuat fakta, konsep, prinsip, dan Prosedur tampak lebih nyata atau konkret (Ismawati, Paramti & Sudatha, 2023). Media pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik lebih terangsang untuk memperhatikan materi yang disampaikan sehingga tujuan dari materi akan lebih mudah terinternalisasi ke dalam diri peserta didik dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Salah satu bentuk media yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah media visual. Media visual merupakan media yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Salah satu media pembelajaran berbasis visual adalah media interaktif *ClassPoint*.

Media *ClassPoint* menurut Sundari et al (2021) diprogram untuk dapat menampilkan media visual, gambar dan audio. Sehingga dapat diterapkan untuk merangsang kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dengan fitur-fitur yang lebih kaya dari *powerpoint* biasa, diharapkan media interaktif *ClassPoint* dapat menjadi alternatif sebagai media pembelajaran untuk merangsang kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif. Media Interaktif *ClassPoint* merupakan suatu

aplikasi yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik untuk membuat kuis dalam proses belajar-mengajar, serta peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang lebih menarik dengan adanya soal *multiple choice*, *short answer*, *word cloud*, *slide drawing*, mode kompetisi, dan masih banyak lagi (Jeklin, 2021). Menggunakan classpoint, kegiatan belajar mengajar bisa lebih interaktif dan menyenangkan. Pendidik dapat langsung bertanya pada slide presentasi dengan berbagai Jenis jawaban (Ritonga et al., 2023)

Classpoint memfasilitasi pembuatan dan distribusi presentasi peserta didik, ujian, dan materi pendidikan lainnya oleh pendidik. Platform ini juga memfasilitasi kolaborasi real-time, yang membuatnya lebih mudah bagi peserta didik untuk mengerjakan proyek kelompok (Querido et al., 2023). Salah satu kelebihan media interaktif *ClassPoint* yaitu kuis interaktif pada dasarnya merupakan sebuah fitur yang berisi materi pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuannya mengenai materi pelajaran (Centauri, 2019). Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya Yosephina et al (2022), yang menyatakan bahwa media interaktif *ClassPoint* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dimana, media *ClassPoint* sangat mendukung aspek kognitif dan psikomotorik dalam proses pembelajaran. *ClassPoint* mendukung peserta didik untuk mengasah kemampuan memecahkan masalah dengan berbagai tools yang disediakan dalam memberikan pertanyaan dengan berbagai alternatif, misalnya dosen dapat memberikan pertanyaan dalam bentuk *multiple choice pooling*, *word cloud*, dan *short answer*.

Salah satu permasalahan pendidikan khususnya dalam pembelajaran di sekolah adalah rendahnya kualitas proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan pendidik IPA di SMPN 18 Makassar, diketahui bahwasanya pendidik masih memakai media konvensional (*PowerPoint*) dalam proses pembelajaran. Pendidik belum memaksimalkan media lain yang dapat menjadi alternatif sebagai media pembelajaran dengan fitur-fitur yang lebih kaya dari *PowerPoint*. Menurut Sunandar, Rusli & Saenab (2022), Peserta didik kurang memahami materi tanpa adanya praktik dari pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dalam hal ini seorang pendidik wajib untuk memiliki suatu kompetensi dalam memberikan visualisasi langsung terhadap apa yang dipelajari peserta didik berdasarkan materi yang telah diajarkan. Pendidik disana juga diketahui masih memakai model pembelajaran langsung, sesuai dengan penelitian Taufiq, Muhiddin & Yunus (2018), dimana pendidik hanya fokus menjelaskan materi dan tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga menimbulkan ketidakpercayaan sikap percaya diri peserta didik dan berpengaruh terhadap hasil belajar mereka.

Selain media pembelajaran, salah satu faktor yang mempengaruhi berhasilnya suatu pembelajaran, yaitu model pembelajaran. Pada abad ini di butuhkan sebuah model yang dapat menunjang kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik, yaitu model *Discovery Learning*. Menurut Sani (2014), *Discovery learning* adalah metode belajar yang menuntut pendidik lebih kreatif menciptakan situasi yang membuat peserta didik belajar aktif dan menemukan pengetahuan sendiri. Ciri utama model *Discovery learning* adalah (1) berpusat pada peserta didik; (2) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menghubungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan; serta (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada (Kristin, 2016). Sejalan dengan hasil penelitian Cintia, Kristin & Anugraheni (2018), Model *discovery learning* dijadikan sebagai model pembelajaran tematik karena model ini terbukti efektif dan inovatif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Salah satu permasalahan pendidikan khususnya dalam pembelajaran di sekolah adalah rendahnya kualitas proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan pendidik IPA di SMPN 18 Makassar, diketahui bahwasanya pendidik masih memakai media konvensional (*PowerPoint*) dalam proses pembelajaran. Pendidik belum memaksimalkan media lain yang dapat menjadi alternatif sebagai media pembelajaran dengan fitur-fitur yang lebih kaya dari *PowerPoint*. Selain itu pendidik disana masih menggunakan model pembelajaran langsung atau

model pembelajaran yang hanya berpusat pada pendidik saja dan juga diketahui bahwa pendidik mata pelajaran IPA SMPN 18 Makassar belum pernah secara langsung mengukur kemampuan berpikir peserta didik.

Berkaitan dengan latar belakang yang diuraikan, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VIII SMPN 18 Makassar Melalui Penerapan Media Interaktif *Classpoint* Dengan Model *Discovery*”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *pre eksperimental* dengan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 18 Makassar tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari 10 kelas dengan jumlah 300 peserta didik. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII.8 yang terdiri dari 30 peserta didik yang ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Data diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*. Instrumen yang digunakan berupa instrumen tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik yaitu nilai yang diperoleh peserta didik setelah mengerjakan tes kemampuan berpikir kreatif *pretest* dan *posttest* dengan indikator yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (elaborasi/merinci) yang berupa soal *essay* sebanyak 10 butir soal. Kemudian data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis inferensial terdiri dari uji normalitas dan uji hipotesis. Adapun kategori nilai kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik

Rentang Nilai	Kategori
81-100	Sangat Kreatif
61-80	Kreatif
41-60	Cukup Kreatif
21-40	Kurang Kreatif
0-20	Sangat Kurang Kreatif

(Sumber: Siswono, 2008)

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik ditentukan dengan menggunakan rumus *N-Gain* menurut Hake, (1999) sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{\text{Nilai posttest} - \text{Nilai pretest}}{\text{Nilai maksimal} - \text{Nilai pretest}} \dots\dots\dots (1)$$

Hasil *N-Gain* kemudian diklasifikasikan sesuai kriteria seperti pada tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Normalized N-Gain

Interval	Kategori
$N-Gain \geq 0,70$	Tinggi
$0,70 > N - Gain > 0,30$	Sedang
$0,30 \geq N-Gain$	Rendah

(Sumber: Hake, 1999)

Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *Paired Sample T Test* dengan bantuan program SPSS 21.0 for Windows, sebelum menguji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji

prasyarat analisis berupa uji normalitas, dimana yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *Shapiro-Wilk*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

a. Analisis Statistik Deskriptif

Hasil Analisis deskriptif kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VIII SMPN 18 Makassar yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 3. Analisis Statistik Deskriptif Kemampuan Berpikir Kreatif

No	Statistik	Kemampuan Berpikir Kreatif	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	N	30	30
2.	Range	22	54
3.	Minimum	2	28
4.	Maximum	24	82
5.	Mean	12,40	55,60
6.	Std. Deviasi	5,18	13,73
7.	Varians	28,86	188,52

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa hasil *pretest* kemampuan berpikir kreatif pada kelas VIII.8 diperoleh nilai rata-rata peserta didik 12,40 dengan standar deviasi 5,18 dan varians 28,86. Nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 24 dan nilai terendah 2 dengan nilai ideal yaitu 100. Sedangkan untuk hasil *posttest* kemampuan berpikir kreatif pada kelas VIII.8 diperoleh nilai rata-rata 55,60 dengan standar deviasi yaitu 13,73 dan varians 188,52. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 82 dan nilai terendah 28 dengan nilai ideal 100. Setelah melakukan analisis statistik deskriptif, selanjutnya melakukan pengkategorian nilai kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Persentase Pencapaian Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik

No	Rentang Nilai	Kategori	Presentase %	
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	81-100	Sangat Kreatif	0	4
2.	61-80	Kreatif	0	30
3.	41-60	Cukup Kreatif	0	50
4.	21-40	Kurang Kreatif	7	16
5.	0-20	Sangat Kurang Kreatif	93	0

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan bahwa persentase pencapaian kemampuan berpikir kreatif peserta didik *pretest* pada kategori sangat kurang kreatif yaitu 93%, pada kategori kurang kreatif 7%. Sedangkan untuk persentase pencapaian kemampuan berpikir kreatif peserta didik *posttest* pada kategori sangat kreatif 4%, pada kategori kreatif 30%, pada kategori cukup kreatif 50% dan berada pada kategori kurang kreatif 16%. Setelah diperoleh skor *pretest* dan *posttest*, dapat dilakukan uji *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kelas VIII.8 dapat dilihat pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Kategori N-Gain Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik

Rentang	Kategori	Frekuensi	Persentase	N-Gain
$0,70 \leq N\text{-Gain}$	Tinggi	4	13%	0,73
$0,30 \leq N\text{-Gain} < 0,70$	Sedang	21	74%	0,50
$N\text{-Gain} < 0,30$	Rendah	5	13%	0,24
	Rata-rata			0,49

Berdasarkan Tabel 5 menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas VIII.8 yang termasuk persentase kategori tinggi sebanyak 13% dengan N-Gain 0,73. Persentase pada kategori sedang persentase sebanyak 74% dengan N-Gain sebesar 0,50 dan pada kategori rendah sebanyak 13% dengan N-Gain 0,24. Dengan rata-rata N-Gain 0,49. Selanjutnya diperoleh rata-rata peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif peserta didik pada Tabel 6 berikut:

Tabel 6. Rata Rata Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif

Variabel	Rata-rata Skor		N-Gain	Kategori
	Pre-Test	Post-Test		
Kemampuan Berpikir Kreatif	12.40	55.60	0.49	Sedang

Berdasarkan Tabel 6 menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VIII.8 berada pada kategori sedang dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,49. Pencapaian kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi Sistem Ekskresi pada kelas VIII. 8 dapat dilihat dari peningkatan tiap indikatornya. Ada empat indikator kemampuan berpikir kreatif yang harus dicapai peserta didik, dimana pada masing masing soal sudah memuat tiap indikator berpikir kreatif didalamnya diantaranya, soal nomor 1 dan 2 memuat indikator Kelancaran (*Fluency*), soal nomor 3 dan 4 memuat indikator Keluwesan (*Flexibility*), soal nomor 5, 6 dan 7 memuat indikator Orsinal (*Originality*) dan soal nomor 8, 9 dan 10 memuat indikator Kerincian (*Elaboration*).

Tabel 7. Analisis Indikator Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik

No.	Indikator	Jumlah Soal	No Soal	Rata-rata Skor		N-Gain	Kategori
				Pretest	Posttest		
1.	Kelancaran (<i>Fluency</i>)	2	1	17.33	57.33	0.48	Sedang
			2	7.33	52	0.48	Sedang
2.	Keluwasan (<i>Flexibility</i>)	2	3	15.33	49.33	0.40	Sedang
			4	15.33	55.33	0.47	Sedang
3.	Orsinal (<i>Originality</i>)	3	5	12.67	46,67	0.39	Sedang
			6	12.67	54	0.47	Sedang
4.	Kerincian (<i>Elaboration</i>)	3	7	11.33	53.33	0.47	Sedang
			8	13.33	57.33	0.51	Sedang
			9	8.67	60.67	0.57	Sedang
			10	10	70.67	0.67	Sedang
		Rata-rata				0.49	Sedang

Berdasarkan Tabel 7 menunjukkan bahwa pencapaian indikator peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kelas VIII. 8. Pencapaian paling tinggi terdapat pada soal nomor 10 yang memuat indikator Kerincian (*Elaboration*) dengan N-Gain sebesar 0,67 berada pada kategori sedang, sedangkan pencapaian indikator yang paling rendah terdapat pada soal nomor 5 yang memuat indikator Orsinal (*Originality*) dengan N-Gain sebesar 0,39 berada pada kategori sedang.

b. Analisis Statistik Inferensial

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari data yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program *SPSS 21.0 for Windows*. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Shapiro-Wilk*. Adapun hasil perhitungan uji normalitas data kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut:

Tabel 8. Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif

	Tests of Normality		
	Statistic	Shapiro-Wilk Df	Sig.
Pretest Kemampuan Berpikir Kreatif	,982	30	,875
Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif	,976	30	,704

*. Ini adalah batas bawah dari signifikansi sebenarnya.

a. Koreksi Signifikansi Lilliefors

Pada Tabel 8 menunjukkan nilai signifikan (Sig.) pretest $> 0,05$ yaitu $0,875 > 0,05$. Sedangkan nilai signifikan (Sig.) posttest $> 0,05$ yaitu $0,704 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari kelas tersebut terdistribusi normal.

2) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *Paired Sample T Test*, untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan yang signifikan tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VIII SMPN 18 Makassar setelah penerapan media interaktif *ClassPoint* berbantuan Model *Discovery Learning*. Adapun hasil uji *Paired Sample T Test* menggunakan *SPSS 21.0 for Windows* :

Tabel 9. Uji Paired Sample T Test Kemampuan Berpikir Kreatif

	Paired Samples Test					T	df	Sig. (2-tailed)
	Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Rentang of the Difference				
				Lower	Upper			
Kemampuan Berpikir Kreatif	-43,2	15,71	2,86	-49,06	-37,33	-15,05	29	,000

Berdasarkan hasil *Uji Paired Sample T Test* dengan *SPSS 21.0* diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0.05 atau $0.00 < 0.05$. yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang signifikan kelas VIII SMPN 18 Makassar setelah penerapan media interaktif *ClassPoint* berbantuan Model *Discovery Learning*.

2. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMPN 18 Makassar. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan dengan memberikan pretest berupa soal isian (*Essay*) sebanyak 10 butir soal. Pertemuan kedua, ketiga, dan keempat dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *ClassPoint* dengan model *Discovery Learning*, dimana tiap pertemuannya terdapat materi yang berbeda. Materi pertama membahas tentang sistem ekskresi pada organ ginjal dan penyakitnya, materi kedua membahas tentang sistem ekskresi pada organ

paru-paru dan penyakitnya, materi ketiga membahas tentang sistem eksresi pada organ hati dan kulit beserta penyakitnya.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada Tabel 1 menunjukkan tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik untuk *pretest* berada pada kategori sangat kurang kreatif dengan nilai rata-rata 12,40 dan pada *posttest* tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik berada pada kategori cukup kreatif dengan nilai rata-rata 55,60. Hal ini dikarenakan peserta didik lebih terbiasa menjawab soal pilihan ganda (*multiple choice*), sedangkan soal berpikir kreatif lebih menuntut peserta didik untuk menalar lebih jauh pemahaman yang dimilikinya dibandingkan soal pilihan ganda yang dimana peserta didik hanya memilih jawaban yang benar dari 4 pilihan jawaban yang ada.

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik berada pada kategori sedang dengan *N-gain* sebesar 0,49. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah diberi perlakuan. Hal ini sejalan hasil penelitian Sudiantini & Shinta (2018), yang menyatakan tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik lebih tinggi pada proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif *PowerPoint*, dibandingkan kelompok peserta didik yang pada proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis pencapaian indikator peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada Tabel 5 menunjukkan bahwa pencapaian indikator paling tinggi terdapat pada soal nomor 10 yang memuat indikator Kerincian (*Elaboration*) dengan *N-Gain* sebesar 0,67 berada pada kategori sedang, hal ini dikarenakan soal yang diberikan merupakan soal tentang penyakit yang tidak asing lagi bagi peserta didik sehingga lebih mudah untuk menjawabnya. Sedangkan pencapaian indikator yang paling rendah terdapat pada soal nomor 5 yang memuat indikator Orsinal (*Originality*) dengan *N-Gain* sebesar 0,39 berada pada kategori sedang. Hal ini dikarenakan soal merujuk ke berbagai penyakit yang sama sehingga beberapa peserta didik salah mendeskripsikan penyakit yang dimaksudkan.

Tahapan yang ada pada media interaktif *ClassPoint* yang menguji kemampuan berpikir kreatif peserta didik diantaranya yaitu indikator kelancaran (*fluency*) terdapat pada slide pertanyaan yang diberikan ke peserta didik dengan, keluwesan (*flexibility*) terdapat pada saat peserta didik menjawab *quiz* interaktif pada *ClassPoint*, keaslian (*originality*) terdapat pada saat peserta didik membuat rumusan masalah dan merumuskan hipotesis, dan kerincian (*elaboration*) pada saat menjawab pertanyaan dalam LKPD pada *ClassPoint*.

Berdasarkan hasil analisis inferensial pada Tabel 7 uji *Paired Sample T Test* dengan menggunakan *SPSS 21.0 for Windows* menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang signifikan setelah penerapan media interaktif *ClassPoint* berbantuan model *Discovery Learning*. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif *ClassPoint* efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas VIII.8 SMP Negeri 18 Makassar.

Selama penelitian salah satu faktor yang menyebabkan kemampuan berpikir kreatif beberapa peserta didik meningkat namun masih pada kategori sedang adalah karena setiap peserta didik memiliki daya tangkap yang berbeda-beda. Kurangnya keberanian peserta didik dalam mengajukan pertanyaan yang belum dipahami terhadap materi yang diajarkan dan masih kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, faktor lainnya adalah kurang terbiasanya peserta didik menjawab soal-soal dengan kategori sulit dengan jawaban yang panjang. Karena menurut informasi pendidik mata pelajaran yang bersangkutan mereka membiasakan peserta didik menjawab soal dalam bentuk pilihan ganda.

Berdasarkan pembahasan di atas, media interaktif *ClassPoint* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian Sudiantini & Shinta (2018), yang menyatakan tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik lebih tinggi pada proses

pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif PowerPoint, daripada kelompok peserta didik yang pada proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa 1) Tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik yaitu setelah penerapan media interaktif ClassPoint melalui Model *Discovery Learning* (posttest) berada pada kategori cukup kreatif dengan nilai rata-rata 55,60. 2) Peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik berada pada kategori sedang dengan N-Gain 0,49. 3) Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik yang signifikan setelah penerapan media interaktif ClassPoint.

Saran yang diberikan berdasarkan penelitian ini yaitu 1). Kepada pendidik diharapkan untuk mampu mengembangkan berbagai model pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga selalu ada peningkatan. 2). Diharapkan adanya penelitian lebih lanjut tentang kemampuan berpikir kreatif dengan materi yang berbeda-beda. 3). Diharapkan retensi pembelajaran pada materi yang diambil sebagai penelitian tidak terlalu lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanti, Y., Afandi, Wahyuni, E. S., & Putra, D. A. (2021). Torrance Creative Thinking Profile of Senior High School Students in Biology Learning: Preliminary Research. *International Conference on Science Education and Technology (ICOSETH) 2020*.
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugeraheni. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Perspektif Ilmu Pendidikan*. 32(1). 67-75.
- Fajar, M., Hanif, M., & Fitriasaki, N. F. (2021). Pengaruh Multimedia Interaktif Powtoon Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SDN 02 Muara Ciujung Timur. *DIDAKTIKA*. 1(1). 190-199.
- Fitri, A., Fathoni, M. I., & Ilmiyah, N. (2023). Analysis of Students' Mathematical Communication through Pisa Model Problems in the Post-Pandemi Covid-19 Digital Literacy Era. *Journal of Mathematics Education and Science*. 6(1). 75-84.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/Gain Scores. *American Education Research Association Divisions, Measurement Research and Methodology*.
- Hariansyah, Q., Faradillah, Y., & Rahayu, E. (2023). Multimedia Based Tenses Learning Media Interactive Using the Addie Method. *International Journal of Data Science and Visualization (IJDSV)*. 2(1). 16-23.
- Ismawati., Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. (2023). Interactive Learning Media in Fifth-Grade Indonesian Elementary School Subjects. *International Journal of Elementary Education*. 7(1). 143-153.
- Madyani, I., Yamtinah, S., Utomo, S. B., Saputro, S., & Mahardiani, L. (2020). Profile of Students' Creative Thinking Skills in Science Learning. 3rd International Conference on Learning Innovation and Quality Education (ICLIQE 2019)
- Querido, D. V., Yazon, A. D., Manaig, K. A., Tamban, V. E., & Sapin, S. B. (2023). Effectiveness of Interactive Classroom Tool: A Quasi-Experiment in Assessing Students' Engagement and Performance in Mathematics 10 using ClassPoint. *Applied Quantitative Analysis (AQA)*. 3(1). 80-92.
- Rachmawati, A. D., Baiduri., Effendi, M. M., (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif berbantuan Web dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 9(3). 540-550.

- Ritonga, S. A., Ritonga, S., Tangse, U. H. M., Putri, D., Ritonga, A., & Ritonga, W. A. (2023). The Effect of ClasPoint Learning Media as Interactive and Fun Learning. *Internasional Journal of Humanities Education and Social Sciences*. 2(6). 2206-2212.
- Rizal, R., Rusdiana, D., Setiawan, W., & Siahaan, P. (2020). Creative Thinking Skills Of Prospective Physics Teacher. *International Conference On Mathematics And Science Education 2019 (ICMSCE 2019)*.
- Sani, R. (2014). *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Setianingsih, L., & Purwoko, R. Y. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Smp Dalam Menyelesaikansoal Open-Ended. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 4(2), 143-156.
- Siang, J. L., Sukardjo, M., Salenussa, B. J., Sudrajat, Y., & Khasanah, U. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan Vol. 22, No.1*.
- Siswono, T. (2008). *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. Surabaya: Unesa Press
- Sudiantini, D., & Shinta, D. N. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Penalaran Matematis Peserta didik. *JPPM*. 11(1). 177-186
- Sudjana. (2005). *Metode Statistik*. Bandung: Pt Tarsito.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunandar, R., Rusli, M. A., & Saenab, S. (2018). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Simulasi Phet (*Physics Education Technology*) terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 3 Dua Pitue Kalosi. *Jurnal IPA Terpadu*. 6(1). 102-108.
- Suryani, Khairil, & Nurmaliah, C. (2015). Penggunaan Media Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal EduBio Tropika*. 3(1). 1-5.
- Taufiq, A. H., Muhiddin, N. H., & Yunus. S. R. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 31 Makassar pada Materi Listrik Statis. *Jurnal IPA Terpadu*. 2(1). 1-6.
- Tiro, M. A. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Makassar: Andira Publisher.
- Xiaojing, G., Dijksterhuis, A., & Ritter, S. M. (2019). Fostering Children's Creative Thinking Skills With The 5-I Training Program. *Thinking Skills And Creativity* 32 (2019), 92–101.
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia.
- Yusnaeni, C. A. D., Susilo, H., & Zubaidah, S. (2017). Creative Thingking of Low Academic Student Undergoing Search Solve Create and Share Learning Integrated with Metacognitive Strategy. *International Journal Of Instruction* 10(2). 245-262.
- Zakiah. (2021). Interaktif Mind Mapping Media in Physics Learning: A Bibliometric Anlysis. *Journal of Physics*. 1-12.

Received, 26 Oktober 2023

Accepted, 30 November 2023

Nurhayani H Muhiddin

Dosen Program Studi Pendidikan IPA Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar, dapat dihubungi melalui email nurhayani.muhiddin@unm.ac.id

Sitti Saenab

Dosen Program Studi Pendidikan IPA Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar, dapat dihubungi melalui email sitti.saenab@unm.ac.id

St. Mutia Alfiyanti Muhiddin

Dosen Program Studi Pendidikan IPA Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar, dapat dihubungi melalui email stmutiaalfiyanti@unm.ac.id

Ima Nur Hadisah Ilham

Mahasiswa Program Studi Pendidikan IPA Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar, dapat dihubungi melalui email imahadisah23@gmail.com

Nirwana

Mahasiswa Program Studi Pendidikan IPA Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar, dapat dihubungi melalui email nirwanabsri96@gmail.com