



## Peningkatkan 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  
Universitas Negeri Makassar  
nurhayani.muhiddin@unm.ac.id

Mutia Alfiyanti Muhiddin  
Universitas Negeri Makassar

Sitti Saenab  
Universitas Negeri Makassar

Ima Nur Hadisah Ilham  
Universitas Negeri Makassar

---

### ARTICLE INFO

Received : 1 Juli 2023  
Accepted : 30 Juli 2023  
Published : 31 Juli 2023

### ABSTRACT

*This study aims to determine 1) the level of creative thinking ability of class VIII students of SMPN 18 Makassar before and after the application of ClassPoint interactive media with the Discovery Learning model. 2) increasing the creative thinking skills of class VIII students of SMPN 18 Makassar through the application of ClassPoint interactive media with the Discovery Learning model 3) There is a significant increase in the average value of creative thinking skills after applying ClassPoint interactive media with the Discovery Learning model. This type of research is experimental research (experimental research) using the Pre-Experimental Design. The treatment is the application of ClassPoint Interactive media with the Discovery Learning model in the experimental class. The research population was all class VIII students at SMPN 18 Makassar for the academic year 2022/2023 which consisted of 10 classes with a total of 300 students. The research sample was determined by Purposive Sampling Technique so that class VIII8 was assigned with a total of 30 students. The instrument used in the study was a test instrument in the form of essay questions containing indicators of the ability to think creatively as many as 10 items. Data collection was carried out by giving a Pretest and Posttest. Data were analyzed with descriptive statistics and inferential statistics. The results of the descriptive statistical analysis of students' creative thinking abilities before application (pretest) were in the very less creative category with a value of 12.40 and after the application of ClassPoint interactive media with the Discovery Learning model (posttest) were in the moderately creative category with a value of 55.60. The increase in students' creative thinking skills is in the medium category with an N-Gain of 0.49. The results of inferential statistical analysis show that there is a significant increase in the average value of creative thinking skills after the application of ClassPoint interactive media with the Discovery Learning model.*

*Keywords : Learning Media, ClassPoint Interactive Media, Creative Thinking Skills*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VIII SMPN 18 Makassar sebelum dan setelah penerapan media interaktif ClassPoint dengan model Discovery Learning. 2) peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VIII SMPN 18 Makassar melalui penerapan media interaktif ClassPoint dengan model Discovery Learning 3) Peningkatan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif yang signifikan setelah penerapan media interaktif ClassPoint dengan model Discovery Learning. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimental (experimental research) dengan menggunakan desain Pre-Experimental Design. Perlakuan adalah penerapan media Interaktif ClassPoint dengan model Discovery Learning pada kelas eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 18 Makassar tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari 10 kelas dengan jumlah 300 peserta didik. Sampel penelitian ditentukan dengan Teknik Purposif Sampling sehingga ditetapkan kelas VIII8 dengan jumlah 30 peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah instrumen tes berupa soal essay yang memuat indikator kemampuan berpikir kreatif sebanyak 10 butir soal. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan Pretest dan Posttest. Data dianalisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil analisis statistik deskriptif kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum penerapan (pretest) berada pada kategori sangat kurang kreatif dengan nilai 12,40 dan setelah penerapan media interaktif interaktif ClassPoint dengan model Discovery Learning (posttest) berada pada kategori cukup kreatif dengan nilai 55,60. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik berada pada kategori sedang dengan N-Gain 0.49. Hasil analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif yang signifikan setelah penerapan media interaktif ClassPoint dengan model Discovery Learning. Abstrak berisi tidak lebih dari 250 kata yang harus diberikan untuk mencerminkan isi makalah. Diperlukan abstrak yang ringkas dan faktual. Abstrak harus menyatakan secara singkat konteks permasalahan (latar belakang), maksud/tujuan penelitian, metode utama, hasil dan kesimpulan utama (kontribusi). Abstrak sering disajikan secara terpisah dari artikel, sehingga harus dapat berdiri sendiri. Untuk alasan ini, referensi/kutipan harus dihindari. Selain itu, singkatan yang tidak baku, atau tidak umum harus dihindari, namun jika penting, singkatan tersebut harus didefinisikan pada saat pertama kali disebutkan dalam abstrak.

Keywords : Media Pembelajaran, Media Interaktif ClassPoint, Kemampuan Berpikir Kreatif

This is an open access article under the CC BY-SA license



## I. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan di era teknologi dan informasi telah menghasilkan beragam solusi untuk mendukung pelaksanaan dalam proses pembelajaran, Solusi tersebut dihasilkan sebagai upaya untuk menjawab

tantangan pembelajaran abad 21 dimana kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah salah satu kompetensi utama yang harus dikuasai oleh peserta didik. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada



satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Tujuan pelaksanaan pendidikan menuntut 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. Hasil penelitian PISA tersebut dapat mencerminkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik Indonesia masih sangat kurang sehingga diperlukan cara yang dapat mendorong peserta didik dalam menyusun rencana penyelesaian masalah dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam menemukan sendiri penyelesaian masalah. Agar pembelajaran menjadi lebih menarik maka diperlukan adanya media pembelajaran dan pendekatan pembelajaran yang dapat merangsang dan melatih kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Sebab, Peningkatan kemampuan berpikir peserta didik merupakan hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan sesuai tujuan pendidikan nasional.

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 all (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).

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 all (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. Berbagai bentuk pertanyaan oleh dosen memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengasah aspek kognitifnya.

Salah satu permasalahan pendidikan khususnya dalam pembelajaran di sekolah adalah rendahnya kualitas proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru 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 dan juga diketahui bahwa guru IPA SMPN 18 Makassar belum pernah secara langsung mengukur kemampuan berpikir peserta didik

Berdasarkan nilai hasil ulangan harian peserta didik pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMPN 18 Makassar yaitu kelas VIII.7 dengan rata-rata nilai 57.8 sedangkan kelas VIII.10 dengan rata-rata nilai 52.6 dengan nilai KKM 75, dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai ulangan harian peserta didik masih rendah dan belum mencapai KKM. Dengan demikian pendidik perlu melakukan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan memusatkan perhatian peserta didik pada materi yang diajarkan yaitu dengan membuat perbaikan pada media pembelajaran yang digunakan didalam kelas sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir mereka dalam memecahkan suatu masalah.

Berkaitan dengan latar belakang yang diuraikan, maka akan dilakukan penelitian dengan judul "Penerapan Media Interaktif ClassPoint untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VIII SMPN 18 Makassar".

## II. METODE

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah One-Group Pretest-Posttest Design. Pada desain ini terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan dengan demikian hasil perlakuan diketahui lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Tabel 3.1 One-Group Pretest-Posttest Design

Pretest	Treatment	Posttest
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Sumber : (Sugiyono, 2017)

Keterangan:

X = Perlakuan yaitu diajar menggunakan media interaktif ClassPoint

O<sub>1</sub> = Skor Pretest (sebelum diberi perlakuan)

O<sub>2</sub> = Skor Posttest (setelah diberi perlakuan)

Populasi dalam 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. Dimana kelas VIII.1 & VIII.8 sebesar 30 peserta didik, Kelas VIII.2&VIII.5 sebesar 31 peserta didik, kelas VIII.3&VIII.4 sebesar 32 peserta didik, kelas VIII.6 &VIII.10 sebesar 29 peserta didik, dan kelas VIII.7 &VIII.9 sebesar 29 peserta didik. Penelitian ini menggunakan teknik Purposive Sampling. Dimana peneliti telah menentukan sampel berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sebagai representatif dari populasi. Sampel

yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII.8 yang terdiri dari 30 peserta didik.

Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrument 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), and elaboration (elaborasi/merinci) yang berupa soal essay sebanyak 10 nomor yang digunakan pada saat pretest dan posttest. Kemudian data yang diperoleh akan dianalisis statistic deskriptif dan inferensial. Adapun kategori skor tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebagai berikut.

Tabel 2.1 Kategori Nilai Tes 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:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Peserta Didik}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Hasil N-gain kemudian diklasifikasikan sesuai kriteria seperti pada Tabel 2.2:

Tabel 2.2 Kriteria Normalized Gain

Skor Normalized Gain	Kriteria Normalized Gain
N-Gain ≥ 0,70	Tinggi
0,70 > N-Gain > 0,30	Sedang
0,30 ≥ N-Gain	Rendah

(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 yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Shapiro-Wilk.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1) Deskripsi Nilai Pretest & Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif

Hasil Analisis deskriptif nilai pretest dan Posttest kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VIII SMPN 18 Makassar disajikan pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Analisis Statistik Deskriptif

	Descriptive Statistics						
	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Dev.	Variance
Pretest KBK	30	22	2	24	12,40	5,18	26,86
Posttest KBK	30	54	28	82	55,60	13,73	188,52
Valid N (listwise)	30						

Berdasarkan Tabel 3.1, terlihat bahwa hasil pretest keterampilan berpikir kreatif pada kelas VIII.8 yang diberikan perlakuan diperoleh nilai rata-rata peserta didik 12,40 dengan standar 5,18 dan varians 26,86. Nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 24 dan Nilai terendah 2 dengan nilai ideal yaitu 100. Sedangkan untuk hasil posttest keterampilan 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.

Selanjutnya persentase kategori pencapaian nilai kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat dilihat pada Tabel 3.2

Tabel 3.2 Persentase Pencapaian Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik

No	Rentang Nilai	Kategori	Presentase	
			Pretest	Posttest
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 3.2 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%.

### 2) Analisis Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif

Hasil analisis peningkatan kemampuan berpikir kreatif ditentukan dengan uji N-Gain pada Tabel 3.3 :

Tabel 3.3 Kategori N-Gain Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik

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

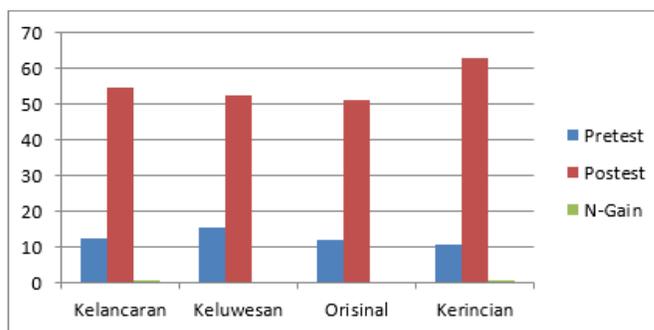
Berdasarkan tabel 3.3 menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas VIII.8 yang termasuk persentase kategori tinggi sebanyak 13% dengan N-Gain 0,73. Persentase pada kategori sedang persentase sebanyak 74% dengan N-Gain sebesar 0,50 dan pada kategori rendah sebanyak 13% dengan N-Gain 0,24. Selanjutnya diperoleh rata-rata peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif peserta didik berada pada kategori sedang dengan rata-rata N-Gain 0,49 pada Tabel 3.4

Tabel 3.4 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

### 3) Analisis Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

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*).



Gambar 3.1 Analisis Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Berdasarkan Gambar 3.1 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 0,38 berada pada kategori sedang.

### 4) Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum melakukan pengujian terhadap hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas.

#### a. 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. Uji Shapiro-Wilk dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 21.0. Adapun hasil perhitungan uji normalitas data kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut:

	Tests of Normality		
	Statistic	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

Berdasarkan hasil output uji normalitas Shapiro-Wilk Pretest Posttest kemampuan berpikir kreatif peserta didik menggunakan SPSS 21.0 pada kelas VIII.8 dengan jumlah sampel sebanyak 30 peserta didik, diperoleh bahwa nilai sig. Pretest 0,875 dan Posttest 0,704. Nilai signifikansi pretest posttest kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas VIII.8 yang diperoleh melalui uji Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

#### b. 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. Adapun hasil uji Paired Sample T Test menggunakan SPSS 21.0 for Windows:

#### 1) Kemampuan Berpikir Kreatif

Tabel 3.6 Uji Paired Sample T Test Kemampuan Berpikir Kreatif

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

Keterangan:

- Jika nilai Sig. (2 tailed) < 0.05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara variable awal dan variable akhir. Ini menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif setelah diberi perlakuan
- Jika nilai Sig. (2 tailed) > 0.05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variable awal dan variable akhir. Ini menunjukkan tidak terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif setelah diberi perlakuan

H0 = Tidak terdapat peningkatan yang signifikan tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VIII SMPN

18 Makassar setelah penerapan media interaktif ClassPoint.

H1 = Terdapat peningkatan yang signifikan tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VIII SMPN 18 Makassar setelah penerapan media interaktif ClassPoint.

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 H0 ditolak dan H1 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.

#### B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMPN 18 Makassar. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan yang diawali dengan pemberian pretest kepada peserta didik sebanyak 1 kelas yang terdiri 30 peserta didik. Pertemuan pertama dilakukan dengan memberikan pretest berupa soal isian (Essay) sebanyak 10 butir soal dan pilihan ganda (Multiple Choice) sebanyak 15 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 ekskresi pada organ hati dan kulit beserta penyakitnya.

Setiap pertemuan dalam pembelajaran terdapat LKPD yang dikerjakan secara berkelompok oleh peserta didik (Lampiran C.3 hal 225-226). Pada kelas VIII.8 terdiri dari 5 kelompok, adapun nilai dari kelompok 1 dari setiap pertemuan yaitu (80, 80 & 100) kelompok 2 (50, 70 & 80) kelompok 3 (55, 75 & 90) kelompok 4 (55, 55 & 95) dan kelompok 5 (60, 60 & 85). Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan nilai LKPD pada setiap pertemuan. Kemudian pada pertemuan terakhir kembali diberikan tes berupa soal posttest dalam bentuk essay sebanyak 10 butir soal untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif dan pilihan 15 butir soal ganda untuk mengukur hasil belajar.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada Tabel 4.1 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 4.6 menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik berada pada kategori sedang dengan N-gain sebesar 0,49 sedangkan peningkatan hasil belajar peserta didik berada pada kategori sedang dengan N-Gain sebesar 0,41. 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, daripada kelompok peserta didik yang pada proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis pencapaian indikator peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada Tabel 4.7 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 0,38 berada pada kategori sedang. Hal ini dikarenakan soal merujuk ke berbagai penyakit yang sama sehingga beberapa peserta didik salah mendeskripsikan penyakit yang di maksudkan.

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 quis 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 4.11 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. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif ClassPoint efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar 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 diatas, 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 sebagai berikut:

1. Tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum penerapan (pretest) berada pada kategori sangat kurang kreatif dengan nilai rata-rata 12,40 dan setelah penerapan media interaktif ClassPoint dengan 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 nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik yang signifikan setelah penerapan media interaktif ClassPoint dengan model Discovery Learning.

## REFERENSI

- [1] 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*.
- [2] Fajar, M., Hanif, M., & Fitriasari, 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.
- [3] 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.
- [4] 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)*.
- [5] 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.
- [6] Sudjana. (2005). *Metode Statistik*. Bandung: Pt Tarsito.
- [7] Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [8] Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [9] 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.
- [10]Tiro, M. A. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Makassar: Andira Publisher.
- [11]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.
- [12]Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia.
- [13]Yusnaeni, C. A. D., Susilo, H., & Zubaidah, S. (2017). *International Journal Of Instruction*. Creative Thingking of Low Academic Student Undergoing Search Solve Create and Share Learning Integrated with Metacognitive Strategy. 10(2). 245-262.
- [14]Zakiah. (2021). Interaktif Mind Mapping Media in Physics Learning: A Bibliometric Anlysis. *Journal of Physics*. 1-12.