

**EFEKTIFITAS MEDIA INTERAKTIF TERHADAP  
KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN  
IPA KELAS IV MIS AL-FURQON KLUMPANG  
KEBUN**

**SKRIPSI**

Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**OLEH :**

**M. MIFTAHUL DIMAS**  
NPM. 1802090148



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2023**

### BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 07 Desember 23, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : M. Miftahul Dimas  
NPM : 1802090148  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Keefektifan Media Interaktif terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV MIS Al-Furqon Klumpang Kebun

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).


Ditetapkan : ( ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

#### PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris

  
Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.

  
Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

#### ANGGOTA PENGUJI:

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

2. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

3. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

1. 

2. 

3. 



**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : M. Miftahul Dimas  
NPM : 1802090148  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Efektivitas Media Interaktif terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV MIS Al-Furqon Klumpang Kebun

Sudah layak disidangkan.

Medan, September 2023

Disetujui oleh:

Pembimbing



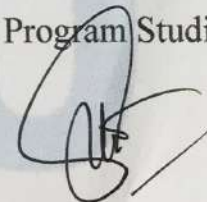
**Charunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.**

Diketahui oleh:

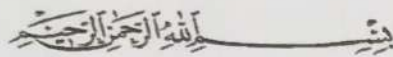
Ketua Program Studi



**Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**


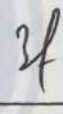
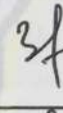



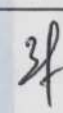
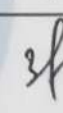


**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**

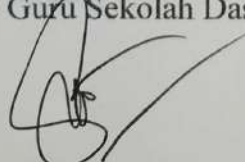


### BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : M. Miftahul Dimas  
NPM : 1802090148  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Efektivitas Media Interaktif terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV MIS Al-Furqon Klumpang Kebun

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
3 - 04 - 2023	Perbaiki tata Penulisan	
15 - 05 - 2023	Perbaiki Penambahan di Bab III	
29 - 05 - 2023	Perbaiki BAB IV	
19 - 06 - 2023	Perbaiki tata di BAB IV	
17 - 07 - 2023	Perbaiki di lampiran	
31 - 07 - 2023	Perbaiki di BAB IV	
14 - 08 - 2023	Perbaiki penulisan DATA mentah	
19 - 09 - 2023	ACC	

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, September 2023  
Dosen Pembimbing



Charunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.



## SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : M MIFTAHUL DIMAS  
NPM : 1802090148  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : EFEKTIFITAS MEDIA INTERAKTIF TERHADAP  
KREATIVITA SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELA  
IV MIS-ALFURQON KLUMPANG KEBUN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Desember 2023

Hormat saya  
mbuat pernyataan,



M MIFTAHUL DIMAS

## ABSTRAK

**M Miftahul Dimas. 1802090148. Efektivitas Media Interaktif Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Mis Al-Furqon Klumpang Kebun.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat efektivitas media interaktif terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV Mis Al-Furqon. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Mis Al-Furqon sebanyak 20 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa sebelum menggunakan media interaktif sangat rendah ini terlihat siswa yang memenuhi nilai hanya 9 orang siswa dan 11 orang siswa lagi belum memenuhi nilai. Kreativitas siswa setelah menggunakan media interaktif mengalami peningkatan yang memenuhi nilai hanya 18 orang siswa dan 2 orang siswa lagi belum memenuhi nilai. Terdapat pengaruh media interaktif terhadap kreativitas siswa berdasarkan hasil perhitungan pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,765 sedangkan untuk  $t_{tabel}$  pada  $N = 20 - 2$  yaitu 1,734. Maka  $t_{hitung} 2,765 > t_{tabel} 1,734$ .

**Kata Kunci: Media Interaktif, Kreativitas Siswa**

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kita kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal dengan judul “EFEKTIFITAS MEDIA INTERAKTIF TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS IV MIS AL-FURQON KECAMATAN HAMPARAN PERAK TA.2022/2023“, untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Tersusunnya Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan ,arahan dan bimbingan semua pihak, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih, terutama kepada orang tua tercinta, ibunda dan ayahanda tercinta yang telah berjuang, berdoa, membesarkan, mendidik dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan proposal ini tidak akan terwujud tanpa adanya ridho dari Allah SWT dan juga bantuan dari berbagai pihak. Ucapan terimakasih dan penghargaan terbesar penulis sampaikan dengan tulus kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof Dr. Agussani M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti melaksanakan studi di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Bapak Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing saya yang telah mendidik dan memberikan arahan.
8. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PGSD yang telah banyak memberikan ilmu, bimbingan, dukungan, saran, dan motivasi kepada peneliti selama di dalam maupun di luar pendidikan.
9. Terimakasih kepada teman-teman kelas A-Sore yang telah berbagi suka maupun duka bersama-sama selama mengikuti perkuliahan.

Medan, Desember 2023  
Penulis

M. MIFTAHUL DIMAS



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORITIS</b>	
A. Pengertian Efektivitas.....	8
B. Pengertan Media Pembelajaran.....	9
C. Media Interaktif.....	11
a. Peran Media Pembelajaran.....	13
b. Dasar Pertimbangan dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	15
c. Pengertian Video Animasi .....	16
d. Manfaat Media Interaktif .....	17
e. Kelebihan dan Kelemahan Media Interaktif .....	18

f. Langkah-langkah Pengembangan Media Interaktif Animasi .....	20
D. Kreativitas Belajar .....	21
a. Pengertian Kreativitas .....	21
b. Pengertian Kreativitas Belajar .....	24
c. Ciri-ciri Kepribadian Kreatif .....	26
d. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreatifitas .....	28
e. Indikator-indikator Kreatif Belajar .....	30
E. Pembelajaran IPA .....	30
a. Pengertian Pembelajaran IPA .....	30
b. Tematik Tema 7 Subtema 1 .....	33
F. Penelitian Yang Relevan .....	34
G. Kerangka Berfikir .....	36
H. Hipotesis Penelitian .....	37

### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	38
B. Populasi dan Sampel .....	39
C. Variabel Penelitian .....	39
D. Defenisi Operasional Variabel .....	39
E. Instrumen Penelitian .....	40
F. Teknik Analisis Data .....	43

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Data Penelitian .....	45
B. Penguji Hipotesis .....	54

C. Diskusi Hasil Penelitian.....	55
D. Keterbatasan Penelitian .....	56

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	58
B. Saran.....	58

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Perencanaan .....	38
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Kreativitas Siswa .....	41
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli .....	46
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Pre Test .....	48
Tabel 4.2 Distribusi Kreativitas Siswa Sebelum Menggunakan Media Intraktif.....	49
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Post Test.....	52
Tabel 4.4 Distribusi Kreativitas Siswa Sebelum Menggunakan Media Intraktif.....	53
Tabel 4.8 Uji t.....	54



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003 Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan bersifat normatif, memanusiakan manusia, dan harus dapat dipertanggung jawabkan. Oleh karena itu, idealnya pendidikan dilaksanakan secara bijaksana.

Pembelajaran adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat komponen-komponen yang dapat mempengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran tersebut antarlain tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, evaluasi, guru, dan siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran biasanyaguru memilih salah satu atau beberapa metode pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Pemilihan metode pembelajaran ini merupakan strategi awal untuk menentukan dan merancang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dengan demikian pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Proses belajar dapat terjadi kapan dan dimana saja terlepas dari adanya orang yang mengajar atau tidak. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang juga bisa terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga keliang lahat nanti. Salah satu pertanda seseorang telah belajar yaitu dengan adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersiat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Pembelajaran bisa dilakukan dengan menggunakan berbagai media.

Media adalah perantara atau pengantar dari pengirim ke penerima pesan. Media adalah berbagai macam komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar (Arda, 2017). Berkaitan dengan tujuan pembelajaran media sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar. Untuk mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih dunia pendidikan membutuhkan media pembelajaran yang mampu mengimbangnya.

Media interaktif adalah suatu media yang sangat kompleks yang menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, grafis, gambar, foto, audio, dan video yang terintegrasi. Dengan adanya multimedia pembelajaran yang interaktif dapat membantu pendidik untuk mendesain pembelajaran secara kreatif agar proses pembelajaran menjadi inovatif,

menarik, lebih interaktif sehingga kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan kapan dan dimana saja.

Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap metode pembelajaran memiliki implikasi strategi untuk pengembangan potensi siswa. Tetapi pada umumnya para guru masih memiliki kelemahan dalam menentukan metode yang terbaik untuk dipilih dan diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya di kelas. Oleh karena itu, metode pembelajaran interaktif yang digunakan guru harus benar-benar memperhatikan karakteristik siswa sehingga dengan metode tersebut guru mampu memancing emosi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Kreativitas anak yang tinggi dapat mendorong anak belajar dan berkarya lebih banyak sehingga suatu hari mereka dapat menciptakan hal-hal baru (2017:68).

Salah satu pembelajaran yang dianggap paling membosankan karena terlalu banyak materi yang harus dipahami serta dihafalkan ialah mata pelajaran IPA. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di MIS Al-Furqon dengan guru IPA kelas IV peneliti melihat guru masih cenderung menggunakan metode menjelaskan dengan menulis di papan tulis, fasilitas disekolah sebagian belum dimanfaatkan oleh guru, kreativitas siswa kurang berkembang karena metode pembelajaran yang kurang menarik dan tanpa menggunakan media interaktif seperti animasi sehingga membuat siswa menjadi jenuh dan kurangnya kekreativan siswa dalam proses belajar.

MIS Al – Furqon merupakan salah satu sekolah yang berada di daerah Desa Klumpang Kebun Kecamatan Hampan Perak. Sekolah ini berada di tepi jalur utama Jalan Besar Klumpang Kebun dengan letaknya yang strategis membuat sekolah ini tidak pernah mengalami kekurangan peserta didik. Akan tetapi didalam kegiatan belajar mengajar sekolah ini dapat dikatakan kurang bervariasi, kurangnya metode-metode yang bervariasi disekolah ini menyebabkan pembelajaran yang ada kurang mengikuti perkembangan dunia Pendidikan jaman sekarang dan pengaruh lingkungan sekolah sangat berperan dalam meningkatnya pola pikir anak.

Standar yang digunakan untuk menilai apakah siswa sudah mencapai ketuntasan belajar yaitu Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dalam buku petunjuk system nilai yang dikeluarkan oleh pemerintah, batas ketuntasan maksimum adalah 100 untuk ranah kognitif dan psikomotor, sedangkan untuk ranah efektif dapat menggunakan huruh A samapai C. pada praktiknya, batas kelulusan yang digunakan adalah 70, tetapi hal itu bukan harga mati. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dapat disesuaikan dengan kondisi mata pelajaran maupun factor-faktor yang menunjang terhadap Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Mengingat pentingnya kreativitas dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa, maka strategi yang dapat dikembangkan adalah dengan mengoptimalkan interaksi antara guru dengan siswa. Disamping itu juga perlu kreativitas guru untuk mampu memancing siswa untuk terlibat secara aktif, baik fisik, mental, dan emosional (2015:15).



Dalam penelitian ini alasan penulis memilih lokasi penelitian di MIS Al-Furqon Klumpang Kebun karena peneliti berasal dari wilayah atau daerah tersebut dan cukup mengetahui kondisi perkembangan Pendidikan di wilayah yang menjadi tujuan penelitian.

Dari latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan membahas tentang “ Efektivitas Media Interaktif Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas IV Mis Al-Furqon”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi bahwa yang menjadi permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya fokus siswa pada saat proses pembelajaran, sehingga apa yang disampaikan oleh guru tidak begitu maksimal.
2. Fasilitas yang di sediakan di sekolah sebagian belum dimanfaatkan oleh guru
3. Kreativitas siswa kurang berkembang karena penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik.
4. Media pembelajaran yang klasik dan monoton membuat siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran
5. Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran masih kurang aktif, karena peserta didik cenderung duduk, catat, diam dan hafal.

## **C. Batasan Masalah**

Karena keterbatasan peneliti, maka berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui

Efektivitas Media Interaktif Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV MIS Al – Furqon Materi Tematik Tema 7 Subtema 1.

#### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Efektifitas media interaktif terhadap kreativitas siswa di Kelas IV MIS Al-Furqon ?
2. Bagaimana kreativitas siswa sesudah menggunakan media interaktif di Kelas IV MIS AL-Furqon ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Dalam suatu penelitian, tujuan merupakan salah satu alat kontrol yang dapat dijadikan sebagai petunjuk penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui Efektifitas media interaktif terhadap kreativitas siswa.
2. Untuk mengetahui kreativitas siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media interaktif .

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **a. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai berikut :

1. Sebagai bahan kajian untuk membantu kegiatan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPA menggunakan media interaktif.

2. Bahan referensi mengenai media interaktif dalam pembelajaran IPA.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pendidikan khususnya mengenai media interaktif untuk meningkatkan kreativitas siswa.

2. Bagi Guru

Meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kreativitas mengajar

3. Bagi Siswa

1) Meningkatkan kreativitas siswa melalui pembelajaran aktif dan menggunakan media interaktif

2) Mengasah kemampuan memori siswa

4. Bagi Peneliti Lain

Dapat sebagai bahan masukan dan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS**

#### **A. Pengertian Efektivitas**

Efektivitas merupakan gambaran tingkat keberhasilan atau keunggulan dalam mencapai sasaran yang telah ditetapkan dan adanya keterkaitan antara nilai-nilai yang bervariasi. Dalam kamus ilmiah populer, efektivitas adalah ketepatan-gunaan; hasil guna; menunjang tujuan (2013 : 128).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat kita simpulkan bahwa efektivitas adalah tingkat keberhasilan untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan. Efektivitas adalah hasil/guna sesuai dengan tujuan. Hal ini sejalan dengan pengertian menurut tim penyusun kamus pusat pembinaan dan pengembangan bahasa. Efektifitas berarti :

- a). ada efeknya (akibat/pengaruh),
- b). manjur, mujarab,
- c). membawa hasil guna, dan
- d). mulai berlaku.

Menurut L.L Pasaribu dan B Simanjuntak, dalam bukunya Suryasubroto dipendidikan efektivitas dapat ditinjau dari dua segi:

- 1) Chaplin, efektivitas adalah ukuran, tingkat, besar keberhasilan yang dapat diraih (dicapai) dan cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.



- 2) Soewarno Hadayanigrat, efektivitas adalah pengukuran dalam arti tercapainya sasaran yaitu tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.
- 3) Artinya apabila sasaran atau tujuan yang telah dicapai sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya adalah efektif, sebaliknya apabila sasaran dan tujuan tidak selesai dengan waktu yang kita tentukan berarti pekerjaan itu tidak efektif.

“Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana hasil yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar. Mengajar, dimana menyangkut sejauh mana kegiatan pembelajaran yang direncanakan terlaksana. Kemudian bagi peserta didik, yang menyangkut tentang tujuan belajar yang diinginkan dicapai melalui kegiatan pembelajaran. Efektif merupakan landasan untuk mencapai sukses. Jadi Efektivitas berkenaan dengan derajat pencapaian tujuan tersebut tercapainya suatu tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Efektivitas merupakan standar atau taraf tercapainya suatu tujuan dengan tercapainya suatu tujuan dengan rencana yang efektivitasnya kinerja peneliti.”

## **B. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa. Dalam proses pembelajaran seringkali guru menyebutkan istilah-istilah yang belum pernah di dengar oleh siswa sebelumnya. Tanpa media, siswa tidak dapat membayangkan bahkan mengetahui apa yang baru saja ia dengar dan

akhirnya membuat siswa tidak dapat sepenuhnya mengerti tentang materi tersebut. Oleh karena itu, media sangat penting untuk mencegah verbalisme pada diri siswa.

Menurut Surayya (2012:56), Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Menurut Bahri dan Zain (2016:121), Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara yang dapat dibuat lebih menarik untuk menyampaikan pesan atau informasi-informasi dari pemberi kepada penerima, sehingga informasi tersebut lebih mudah diterima dan dipahami oleh yang mendengarkan.

Menurut Arief (2010:12), Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Arsyad (2011:8), media pembelajaran merupakan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Menurut Azhar (2011:27), media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa.

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat berupa fotografis, atau elektronik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa serta perhatian dan minat siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

### **C. Media Interaktif**

#### a) Pengertian media interaktif

Menurut Muhammad Ramli (2011:7) Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Munir (2012:123) Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dapat dikontrol atau dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Menurut Azhar Arsyad (2019:171) Multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi yang merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama. Menurut Robin dan Linda (2011:78) Media Interaktif adalah alat yang dapat menciptakan persentasi yang dinamis dan interaktif, yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi dan gambar video. Menurut Hofstetter (2012:92) Media

Interaktif adalah pemanfaatan computer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, dan gambar bergerak.

Dari uraian di atas, dapat diambil kesimpulan yakni media interaktif ialah alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan computer yang menggunakan berbagai unsur seperti suara, gambar, dan teks dan juga memberikan efek gerakan dan suara agar penonton (peserta didik) dapat menerima pesan-pesan yang disampaikan dan dapat melakukan timbal balik terhadap media interaktif tersebut.

#### b) Elemen Media Interaktif

Menurut Munir (2018 : 16-19), multimedia merupakan penggunaan dari berbagai macam media seperti teks, grafik, suara, animasi dan video kemudian ditambah dengan komponen interaktif yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Sedangkan Menurut James A. Senn (2018 : 27) bahwa Terdapat 5 (lima) elemen multimedia penting yang mendasar adalah sebagai berikut:

##### 1. Text

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah text (teks). Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa. Kebutuhan teks bergantung pada penggunaan aplikasi multimedia.

##### 2. Grafis/Image

Image (grafik) adalah hasil sebuah pengambilan citra yang di dapat melalui alat penangkap citra, seperti kamera dan scanner, yang hasilnya

sering disebut dengan gambar. Gambar bisa berwujud sebuah ikon, foto atau pun simbol.

### 3. Audio

Audio (suara) adalah komponen multimedia yang dapat berwujud narasi, musik, efek suara atau penggabungan di antara ketiganya.

### 4. Video

Video merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah kamera, yang kemudian disusun ke dalam urutan frame untuk dibaca dalam satuan detik.

### 5. Animation

Animation (animasi) merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar.

Sedangkan menurut Sutopo (2019: 104) multimedia memiliki beberapa objek yaitu : teks, image, animasi, audia, video, dan link interaktif.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa elemen mutlimedia ada enam yaitu teks, gambar, video, suara, animasi dan link interaktif. Sehingga dalam pembuatan sebuah multimedia interaktif minimal memiliki beberapa elemen atau lebih jika memiliki kesemua elemen tersebut.

#### **a. Peran Media Pembelajaran**

Menurut *Encyclopedia of Educational Research*, media

pembelajaran bermanfaat sebagai alat dasar yang kongkret untuk membantu siswa berpikir sehingga mencegah terjadinya verbalisme pada diri mereka, memperbesar perhatian siswa, membuat pelajaran lebih menetap atau tidak mudah dilupakan, memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan para siswa, menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, dan membantu tumbuhnya pengertian juga perkembangan kemampuan berbahasa. Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut :

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti:
  - 1) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model;
  - 2) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar;
  - 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dengan time lapse atau high-speed photography;
  - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, gambar, dan lain-lain, dan;
  - 5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya dengan mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain;
  - 6) Konsep yang teralalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan

lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.

#### **b. Dasar Pertimbangan dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sesuaikan dengan materi yang diajarkan. Menurut Arief (2011:84) Kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual, gerak dan seterusnya), keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

Menurut Bahri dan Zain (2010:130) pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan situasi dan kondisi dan kualitas teknik dari media pembelajaran tersebut. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, antara lain (Usman, 2011) :

- a. Alat-alat yang dipilih harus sesuai dengan kematangan dan pengalaman siswa serta perbedaan individual dalam kelompok
- b. Alat yang dipilih harus tepat, memadai dan mudah digunakan;
- c. Harus direncanakan dengan teliti dan diperiksa terlebih dahulu;
- d. Penggunaan alat peraga atau media disertai kelanjutannya seperti diskusi, analisis dan evaluasi;
- e. Dan sesuai dengan batas kemampuan biaya.

### c. Pengertian Video Animasi

Menurut Laila (2010:10) Video animasi merupakan rangkaian gambar atau ukiran yang digerakkan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa guna mencapai tujuan pengajaran yang efektif dan efisien. Pengertian animasi tersebut, senada dengan pengertian Film (*Motion Picture*). Menurut Rudi dan Cepi (2012:56), “Film disebut juga gambar hidup (*Motion Picture*) yaitu serangkaian gambar diam (*Still Picture*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Menurut Husni (2021:17) Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan.

Menurut Djamarah dan Zain (2011:14) penggunaan video animasi dalam pembelajaran mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih bersemangat belajar dan perhatiannya terfokus pada materi. Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran juga dapat menimbulkan manfaat positif atau nilai-nilai tertentu. Manfaat atau nilai-nilai yang ditimbulkan dari penggunaan video animasi dalam proses belajar mengajar adalah:

- a) Video animasi dapat membantu siswa dalam mempelajari bahan pelajaran yang sangat luas, yangmana di dalamnya memuat berbagai macam konsep, fakta, dan prinsip-prinsip tertentu yang berhubungan dengan bahan pelajaran tersebut;
- b) Video animasi juga dapat membantu seorang guru dalam



menyampaikan materi pembelajarannya dikelas;

- c) Video animasi dapat meningkatkan kepuasan dan keberhasilan siswa sesuai keinginan masing-masing guru;
- d) Video animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswanya merasa puas dan berhasil dengan proses belajarnya;
- e) Video animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswa yang efektif serta menumbuhkan persepsi yang tinggi terhadap hal-hal yang dipelajari.

#### **d. Manfaat Media Interaktif**

Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap pemanfaatan media dalam pembelajaran menunjukkan bahwa media tersebut berdampak positif dalam pembelajaran. Penggunaan media dalam mengawali proses belajar akan merangsang modalitas visual dan menyalurkan jalur syaraf sehingga memunculkan beribu-ribu asosiasi dalam kesadaran peserta didik. Rangsangan visual dan asosiasi ini akan memberikan suasana yang bermakna untuk pembelajaran.

Menurut Munir media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu sebagai berikut (2017:67):

- 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga membuat peserta didik lebih aktif.
- 2) Pembelajaran menjadi lebih konkret.
- 3) Mempersingkat proses penjelasan materi pembelajaran.

- 4) Mendorong peserta didik belajar secara lebih mendalam.
- 5) Materi pembelajaran menjadi lebih terstan dari sasi dan fokus.

Ilmu teknologi kian semakin berkembang, membawa perubahan pula pada *learning material* atau bahan belajar. Bidang teknologi yang mengalami perubahan membawa paradig baru pada learning material dan learning method.

Komputer dapat dimanfaatkan sebagai perangkat utama, computer juga dimaknai sebagai ilmu yang harus dipelajari peserta didik, untuk memperoleh atau mempermudah peserta didik untuk belajar berbagai materi pelajaran.

#### **e. Kelebihan dan Kelemahan Media Interaktif**

##### 1) Kelebihan Media Interaktif

Beberapa kelebihan media interaktif antara lain (Munir, 2012):

- a) Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata).
- b) Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena peserta didik dapat berinteraksi dengan media pembelajaran secara langsung.
- c) Dapat digunakan untuk mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang. Misalnya dengan menggunakan CD interaktif.
- d) Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi

yang benar terhadap suatu materi pembelajaran. Misalnya ketika pendidik menyampaikan materi pembelajaran secara lisan melalui metode ceramah tanpa menggunakan media, maka ada kemungkinan terjadi perbedaan pendapat yang diterima oleh peserta didik. Namun, jika penyampaian materi pembelajaran disertai dengan media interaktif animasi pembelajaran yang ditunjukkan secara langsung dan nyata, maka akan terjadi persamaan pendapat dan persepsi antara pendidik dan peserta didik.

- e) Menarik perhatian peserta didik, sehingga meningkatkan minat, motivasi, aktivitas, kreativitas, dan tingkat kefokusannya dalam belajar.
- f) Membantu peserta didik belajar secara sendiri, kelompok, maupun klasikal.
- g) Materi pembelajaran lebih bermakna dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat. Materi yang disampaikan dengan media interaktif animasi akan merangsang berbagai indera peserta didik untuk memahaminya. Semakin banyak indera yang digunakan, maka semakin banyak dan akurat materi pembelajaran yang dipahami dan lebih lama untuk diingat.
- h) Memudahkan pendidik menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan peserta

didik untuk mengerti dan memahaminya.

- i) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera (praktis).

## 2) Kelemahan Media Interaktif

Beberapakelemahan media interaktif antara lain (Munir: 2012) :

- a. Hak cipta program yang menyebabkan program media interaktif tidak seluruhnya bisa di akses secara bebas.
- b. Ekspektasi yang tinggi dari guru bahwa pembelajaran dengan computer dapat meningkatkan prestasi belajar, sementara hal ini tidak dapat terjadi begitu saja.
- c. Tingkat kompleksitas program yang tinggi bias menjadi hambatan bagi pengguna.

## f. Langkah-langkah Pengembangan Media Interaktif Animasi

Menurut Sugiyono (2016:409), Untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dalam penelitian ini langkah yang akan dilakukan adalah :

1. Mengucapkan salam kepada semua siswa
2. Menyiapkan media pembelajaran yang sudah dirancang sebelum memulai kegiatan pembelajaran;
3. Menggali pengetahuan awal siswa dengan menyajikan sebuah permasalahan yang berkaitan dengan topic permasalahan yang akan dibahas.

4. Menampilkan media yang telah dirancang sesuai dengan topik pembelajaran.
5. Memotivasi siswa untuk mengajukan pertanyaan.
6. Mengajak siswa untuk melakukan penyelidikan atas apa yang menjadi pertanyaan siswa, dapat melalui observasi atau pengamatan.

Thiagaraja (Endang Mulyatiningsih, 2018 : 178) Untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dalam penelitian ini langkah yang akan dilakukan adalah :

1. Guru mengucapkan salam kepada siswa
2. Mengajak siswa untuk berdoa
3. Menanyakan kepada peserta didik dalam menerima materi belajar hari ini
4. Memberikan motivasi kepada siswa dengan menceritakan secara singkat materi yang akan di ajarkan
5. Menjelaskan materi dengan menggunakan media animasi berbentuk power point
6. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang dijelaskan.

## **D. Kreativitas Belajar**

### **a. Pengertian Kreativitas**

Istilah kreativitas berasal dari bahasa Inggris, yaitu *to create*

yang berarti menciptakan, menimbulkan, dan membuat. Dari kata *to create* terbentuk kata benda *creativity* yang berarti daya cipta. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreativitas diartikan dengan kemampuan untuk mencipta, daya cipta, perihal berkreasi, dan kekreatifan (KBBI, 2017). Menurut Munandar (2012:45) Kreativitas adalah kemampuan menggabungkan, memecahkan masalah, dan cerminan dari kemampuan operasional anak kreatif.

Kreativitas sering digambarkan dengan kemampuan berpikir kritis dan banyak ide, serta gagasan. Orang yang kreatif melihat hal yang sama, tetapi melalui cara berpikir yang berbeda, kemampuan menggabungkan sesuatu yang belum pernah tergabung sebelumnya, kemampuan untuk menemukan atau mendapatkan ide dan pemecahan baru (2011:43). Kreativitas merupakan ketrampilan untuk menentukan pertalian baru, melihat subjek dan perspektif baru, dan membentuk kombinasi - kombinasi baru dari dua atau lebih konsep yang telah tercetak dalam pikiran (2012:13) Setiap kreasi merupakan sebuah kombinasi baru dari ide-ide, produksi baru yang inovatif, seni, dan dapat memuaskan manusia (2015:34).

Jadi dapat diketahui bahwa kreativitas adalah proses untuk membangun mental dalam menemukan ide-ide baru yang lebih luar biasa dari ide sebelumnya. Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*), dan orisinalitas dalam berpikir, serta

kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, dan memerinci) suatu gagasan.

Kemampuan memberikan penilaian atau evaluasi terhadap suatu objek atau situasi juga mencerminkan kreativitas, jika dalam penilaiannya seseorang mampu melihat objek, situasi, atau masalahnya dari sudut pandang yang berbeda-beda. Misalnya anak diberi gambar atau uraian mengenai suatu objek atau keadaan dan ia diminta mengatakan apa saja yang kurang atau tidak cocok pada gambar atau uraian tersebut. Kreativitas dengan melihat hal-hal yang juga dilihat orang lain disekitar kita, tetapi membuat keterkaitan-keterkaitan yang tak terpikirkan oleh orang lain. Kreatif berarti mampu menemukan solusi yang baru dan bermanfaat. Orang yang kreatif membawa makna atau tujuan baru dalam suatu tugas, menemukan penggunaan baru, menyelesaikan masalah, atau memberikan nilai tambah atau keindahan. Oleh karena itu, baik menjadi ibu rumah tangga maupun penulis, orang bias kreatif. Kreativitas bermanfaat, baik bagi orang tua yang mengurus anaknya, seorang seniman yang sedang melukis, maupun pengusaha yang sedang menciptakan produk baru.

Mengembangkan kreativitas anak didik meliputi segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pengembangan kognitif antara lain dilakukan dengan merangsang kelancaran, kelenturan, dan keaslian dalam berpikir. Pengembangan afektif, dilakukan dengan

memupuk sikap dan minat untuk bersibuk diri secara kreatif. Pengembangan psikomotorik, dilakukan dengan menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang memungkinkan siswa mengembangkan keterampilannya dalam membuat karya-karya yang produktif dan inovatif.

#### **b. Pengertian Kreativitas Belajar**

Kreativitas belajar merupakan suatu kegiatan yang subyektif, yang artinya bahwa kita sendiri yang akan menentukan mau atau tidak mau belajar. Belajar kreatif berhubungan erat dengan penghayatan terhadap pengalaman belajar yang sangat menyenangkan.

Yang terpenting dalam kreativitas belajar itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya melainkan produk kreativitas itu adalah sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya. Belajar merupakan kemampuan siswa untuk menemukan cara - cara yang baru dalam rangka menyelesaikan masalah - masalah yang berhubungan dengan pembelajaran (2010:56).

Kreativitas belajar adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru berdasarkan bahan, informasi dan data yang sudah ada sebelumnya menjadi hal bermakna dan bermanfaat (2017:25). Kreativitas sering digambarkan dengan kemampuan berpikir kritis dan banyak ide, serta banyak ide dan gagasan, orang



kreatif melihat hal yang sama tetapi melalui cara berpikir yang beda, kemampuan untuk menemukan pendapat ide dan pemecahan baru (2011:31)

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai kreativitas dan belajar yang telah dijelaskan diatas bahwa kreativitas adalah kemampuan atau prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan bahan, informasi, data dan elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang harus secara keseluruhan dan bersifat tetap sebagai hasil pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan uraian pendapat diatas disimpulkan bahwa kreatifitas belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal yang baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan bagi oranglain. Jika dikaitkan dengan pengembangan kreatifitas siswa disekolah, maka dapat dikatakan bahwa pengembangan kreatifitas siswa adalah kemampuan yang dimiliki oleh guru untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal yang baru, cara-cara baru, model baru dalam pembelajaran agar siswa menjadi kreatif, bukan membuat siswa menerima saja yang diajarkan guru.

Cara belajar yang baik dan bukan semata-mata merupakan bakat

atau kemampuan kreatif yang dibawa sejak lahir, melainkan hasil dari hubungan potensi kreatifitas individu dengan proses beajar dan pengalaman dari lingkungannya sehingga mampu memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru (2017:37).

Untuk dapat mewujudkan kreativitas siswa diperlukan dorongan dan dukungan kuat dari dalam diri siswa itu sendiri untuk menghasilkan sesuatu. Berikut ini terdapat beberapa cara untuk meningkatkan kreativitas yaitu melalui (2016:23):

1. Pergaulan
2. Lingkungan
3. Permainan
4. Seni
5. Teknologi
6. Berpikir
7. Membaca
8. Alam bawah sadar
9. Jiwa kreatif.

### **c. Ciri-ciri Kepribadian Kreativitas**

Salah satu hal yang menentukan sejauh mana seseorang itu kreatif adalah kemampuannya untuk dapat membuat kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada. Orang yang kreatif dapat membuat aneka ragam benda dengan menggunakan bahan-bahan

yang sudah ada, baik bahan itu masih terpakai atau sudah bekas. Karya-karya unggul hasil pemikiran para ilmuwan dan penemu pada dasarnya bukan merupakan sesuatu yang baru sama sekali, tetapi merupakan kombinasi dari gagasan-gagasan atau unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas mereka terletak pada keberhasilan membentuk kombinasi-kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna dan bermanfaat. Itu semua karena orang yang kreatif memiliki kebebasan berpikir dan bertindak. Kebebasan itu berasal dari diri sendiri, termasuk di dalamnya kemampuan untuk mengendalikan diri dalam mencari alternative yang memungkinkan untuk mengaktualisasikan potensi kreatif yang dimilikinya.

Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, mempunyai kegemaran dan menyukai aktivitas yang kreatif. Anak kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada anak-anak pada umumnya, artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti penting dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik dan ejekan orang lain (Rohani, 2017).

Kreativitas berhubungan dengan proses berpikir seseorang. Seseorang yang memiliki kreativitas, kemampuan berpikirnya akan menyebar secara luas, dengan hal ini seseorang

akan berimajinasi untuk mendapatkan sesuatu yang kreatif.

#### **d. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas**

Pendidikan merupakan tanggungjawab bersama antara keluarga (orang tua), sekolah, dan masyarakat. Ketiga lingkungan pendidikan tersebut berpengaruh dalam perkembangan anak, termasuk dalam hal kreativitas.

##### **1) Lingkungan Sekolah**

Dengan memasuki lingkungan pendidikan sekolah, seorang anak akan mengalami berbagai perubahan. Ia harus patuh pada tuntutan tokoh otoritas baru, yaitu guru. Ia banyak berkenalan dan berhubungan dengan banyak anak seusia. Semuanya akan membawa dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku seorang anak. Guru di sekolah memiliki peran yang sangat penting terhadap perkembangan intelektual, emosional dan social siswa. Guru membantu pembentukan nilai-nilai pada siswa, misalnya nilai hidup, nilai moral, dan nilai sosial. Guru dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, motivasi, harga diri, dan kreativitas dalam diri seorang siswa. Bahkan guru dapat berpengaruh lebih besar dari pada orang tua karena guru mempunyai tugas mengevaluasi pekerjaan, sikap, dan perilaku siswa.

##### **2) Lingkungan Keluarga**

Keluarga sebagai lingkungan terkecil dalam suatu masyarakat

dan merupakan lingkungan pertama dan utama dalam kehidupan manusia tidak biasa diabaikan peranannya dalam mempengaruhi perkembangan fisik dan mental seseorang. Dalam interaksi sehari-hari seorang anak dengan orangtuanya akan membawa dampak yang besar bagi pertumbuhan dan perkembangannya dimasa mendatang.

### 3) Lingkungan Masyarakat

Disamping lingkungan sekolah dan keluarga, kreativitas seseorang juga dipengaruhi oleh lingkungan masyarakat karena setiap individu selaku makhluk sosial tidak dapat melepaskan dirinya dari pergaulan dimasyarakat. Sebagai lingkungan yang terbesar, masyarakat membentuk satu kebudayaan yang dihasilkan dari berbagai pandangan dan cara hidup para anggotanya. Kebudayaan itu menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam diri setiap individu dalam masyarakat itu rangsangan dari kebudayaan lain yang berbeda.

Selanjutnya, hal yang paling penting yang harus disadari oleh orangtua dan guru ialah bahwa setiap orang memiliki potensi kreatif, sayangnya banyak orangtua dan guru yang kurang menyadari atau kurang dapat menghargai kreativitas anak. Mereka lebih menginginkan anak yang selalu patuh dan melakukan hal-hal yang diinginkan orangtua atau melakukan hal-hal yang sama seperti anak lain.

#### **e. Indikator-indikator Kreativitas**

Kreativitas merupakan puncak dari taksonomi pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam hal ini siswa harus melakukan dan mencapai indikator-indikator yang telah ditentukan. Kreativitas terletak pada keberhasilan membentuk kombinasi baru menjadi sesuatu yang bermakna dan bermanfaat.

Menumbuhkan kreativitas, gagasan atau ide sendiri pada diri siswa perlu dibina agar potensi yang ada dapat terarah untuk mengembangkan ketrampilan yang dimilikinya, sehingga terdapat indikator kreativitas yang berhubungan dengan tujuan tersebut. Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad berpendapat bahwa indikator kreativitas adalah sebagai berikut (Mohammad, Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM, 2011):

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 2) Keterampilan berfikir luwes
- 3) Keterampilan Berfikir Lancar
- 4) Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah
- 5) Senang mencoba hal-hal yang baru.
- 6) Bersikap merasa tertantang

### **E. Pembelajaran IPA**

#### **a. Pengertian Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)**

Menurut Mulyasa (2010:14) Pembelajaran merupakan kombinasi

yang tersusun oleh unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari peserta didik, pendidik, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium, maupun sarana dan prasarana yang membantu dalam proses belajar – mengajar.

Menurut Samatowa (2012:23) Pengetahuan Alam merupakan sebuah dinamika, yang dapat diartikan sebagai sebuah proses berulang yang dilakukan untuk menemukan hasil sementara yang dapat membantu kita memahami bagaimana dunia dan seisinya ini bekerja. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa IPA merupakan suatu ilmu yang telah ditemukan dengan suatu proses percobaan berulang kali untuk membantu kita memahami bagaimana dunia ini bekerja. Hasil dari setiap percobaan yang dilakukan untuk memahami bagaimana duniaini bekerja masih bersifat sementara karena segala sesuatu yang ada di dunia ini selalu berubah seiring berjalannya waktu.

Menurut Usman (2010:54) IPA adalah proses untuk mendapatkan Ilmu sains yang dilakukan dengan metode ilmiah. Sedangkan IPA sendiri sebagai pemupuk sikap adalah upaya untuk membentuk sikap peserta didik dalam konteks pengajaran IPA .

Menurut sujana (2013:15) IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya, serta

peristiwa – peristiwa yang terjadi didalamnya yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah.

Ilmu Pengetahuan Alam atau sains (*science*) berasal dari Bahasa Latin *scientia* yang artinya adalah pengetahuan, akan tetapi kemudian berkembang menjadi lebih khusus yaitu Ilmu Pengetahuan Alam atau sains.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. IPA bukan hanya kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga memuat tentang suatu proses penemuan.

Pembelajaran IPA di SD menekankan pada pemberian pengalaman belajar yang dilakukan secara langsung untuk menimbulkan kemampuan berfikir, bekerja, dan kecakapan hidup melalui pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Setiap peserta didik diajak untuk mengenal dirinya sendiri, lingkungan alam semesta, dan teknologi yang akan membawanya kepada sebuah pemahaman tentang ilmu pengetahuan alam.

Pembelajaran IPA merangsang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru sehingga dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar. Karena dengan menerapkan konsep IPA manusia dapat memanfaatkan alam secara bijaksana untuk memberikan produk ilmiah yang kritis, kreatif,



dan mandiri.

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Dengan belajar IPA siswa akan memiliki dasar-dasar dan prinsip pemahaman akan IPA yang akan nantinya dapat diaplikasikan di lingkungan sekitar.

Mata Pelajaran IPA di sekolah dasar dimaksudkan untuk mengenal, menyikapi, dan mengapresiasi ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menanamkan kebiasaan berfikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif, dan mandiri. IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari guna memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wadah bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungan sekitar. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana supaya tidak berdampak negatif terhadap lingkungan.

#### **b. Tematik Tema 7 Subtema 1**

Pembelajaran tematik adalah bentuk model pembelajaran terpadu yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa materi, pelajaran atau bidang studi menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu sehingga terjadi integrasi antara pengetahuan, keterampilan

dan nilai yang memungkinkan siswa aktif menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistic, bermakna dan otentik.

Pada materi Bahasa Indonesia para siswa diminta untuk mengamati sebuah kalimat dalam paragraph lalu mencari gagasan pokok dalam paragraph tersebut, dalam materi IPA siswa diminta untuk memahami pengertian gaya, jenis-jenis gaya, dan manfaat gaya bagi kehidupan.

#### **F. Penelitian Yang Relevan**

- a. Eni Rustamaji dan Puji Lestari dengan judul Peningkatan Daya Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan melalui Media Grafis dengan Memanfaatkan Bahan Daur Ulang pada Siswa Kelas V SD Negeri Pengkok 1 Sragen Tahun Pelajaran 2015/2016. Hal ini ditunjukkan pada kondisi awal sebesar 29,4 % (10 siswa) dengan perolehan nilai 9,9. Tindakan siklus 1 jumlahsiswa yang kreatif meningkat menjadi 41,2% (14 siswa) denganskor rata-rata sebesar 12,1. Tindakan siklus II, jumlah siswa yang kreatif meningkat lagi menjadi 94,1% (32 siswa). Hal ini menandakan secara umum siswa merasa bahwa melalui media grafis dapat meningkatkan daya kreativitas memanfaatkan bahan daur ulang dalam pembelajaran SBK pada siswa kelas V SD Negeri Pengkok 1 Sragen.
- b. Hadi Rismanto dengan judul Pengembangan *Soft Skill* Siswa

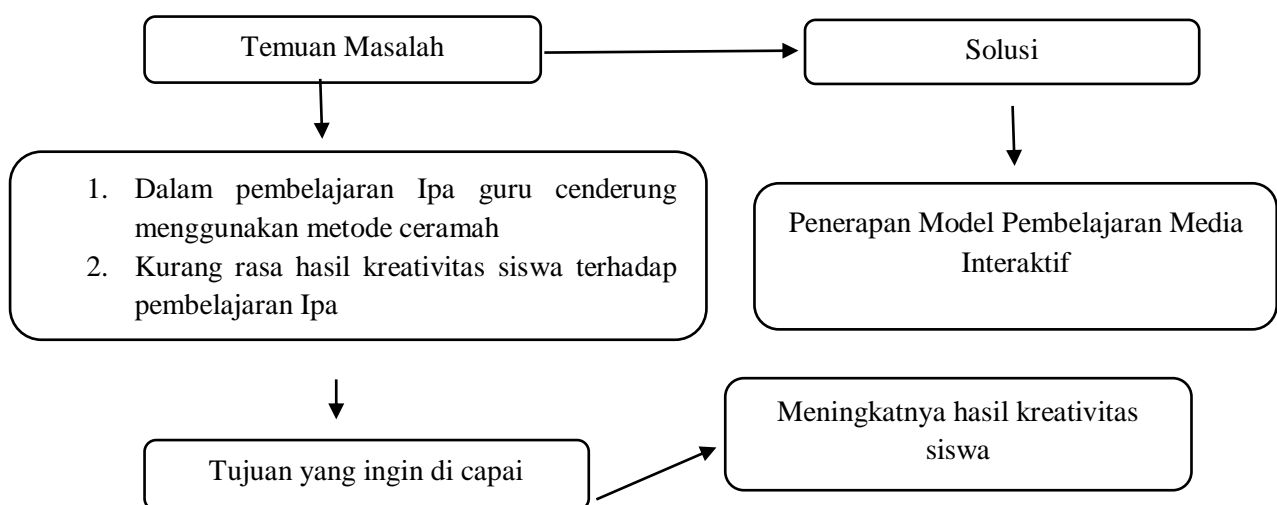
melalui Metode *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan, pada prasiklus rata-rata presentase *soft skill* siswa adalah 40,38% (rendah), kemudian pada siklus I adalah 51,79% (cukup), pada siklus II adalah 61,88% (tinggi) dan siklus III adalah 73,82% (tinggi). Data peningkatan tersebut kemudian membuktikan bahwa penerapan metode *cooperative learning* tipe *jigsaw* dapat meningkatkan *soft skill* siswa.

- c. Nugraheni Dinasari Haryono dengan judul pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan social siswa kelas IV SDN Tegal. Hasil Penelitian memperoleh skor dari ahli media 4,54 kategori sangat baik, ahli materi 4,08 kategori baik, uji coba lapangan mendapat skor 3,79 kategori baik. Data tersebut membuktikan bahwa layak digunakan sebagai media pembelajaran.
- d. Annisa Isti Nugraheni dengan judul pengembangan multimedia interaktif game panggowa kelas IV Sd. Hasil penelitian menunjukkan kategori layak. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil validasi ahli materi, ahli media dan hasil uji coba lapangan yang berada pada rentang sangat baik menunjukkan bahwa multimedia interaktif game panggowa layak digunakan sebagai media pembelajaran.
- e. Usmeldi dengan judul efektivitas penerapan media pembelajaran

interaktif dengan software autorun untuk meningkatkan kompetensi fisia siswa SMK Negeri 1 Padang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan penguasaan konsep fisika siswa kelas eksperimen kategori sedang dan peningkatan penguasaan konsep fisika siswa kelas control termasuk kategori rendah. Rata-rata skor penguasaan konsep fisika siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas control. Penguasaan konsep fisika siswa kelas eksperimen termasuk kategori baik.

Berdasarkan kedua skripsi tersebut terdapat persamaan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu terletak pada keinginan untuk meningkatkan kreativitas belajar pada mata pelajaran IPA. Disamping persamaan ada juga perbedaan dari penelitian tersebut yang akan peneliti lakukan dilihat dari materi pembelajaran, metode, dan lokasi penelitian.

### G. Kerangka Berfikir



## **H. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut : Media Pembelajaran berbasis Media Interaktif dapat meningkatkan Kreativitas.

**BAB III**  
**METODE PENELITIAN**

**A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

**1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Al-Furqon Klumpang Kebun dengan jumlah siswa 20 orang pada Tahun Pelajaran 2022/2023.

**2. Lokasi Penelitian**

Waktu pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Des s/d bulan Mei 2023. Kegiatan penelitian ini dapat diuraikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Jadwal Kegiatan Perencanaan**

No	Jenis Kegiatan	Bulan / Minggu																											
		Des			Jan				Feb				Mar				Ags				Sep								
		2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Penulisan proposal	■	■	■																									
2	Bimbingan proposal				■	■	■	■																					
3	Seminar proposal									■																			
4	Perbaikan proposal										■	■	■	■															
5	Penelitian													■	■														
6	Penyusunan skripsi														■	■	■	■											
7	Bimbingan skripsi																		■	■	■	■							
8	Acc skripsi																											■	

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah Sisa Kelas IV Mis AlFurqon Klumpang Kebun Tahun Ajaran 2022/2023.

### **2. Sampel**

Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah Kelas IV di Mis Al-Furqon dengan jumlah siswa sebanyak 20 Orang. Teknik pengambilan sampel yang dipilih *Sampling Jenuh*. Menurut Sugiyon (2022 : 85) *Sampling Jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

## **C. Variabel Penelitian**

Dalam penelitian ini ada dua variabel yang dapat didefinisikan operasional yaitu variabel independen (bebas) yaitu variabel X dan variabel dependen (terikat) yaitu variabel Y.

1. Variabel X = Metode Media Interaktif
2. Variabel Y = Kreativitas Siswa

Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif dengan eksperimen menggunakan model one shot test.

## **D. Defenisi Operasional Variabel**

Defenisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media Interakti merupakan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video dll.
2. Kreativitas siswa adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Metode pengumpulan data adalah suatu hal yang penting dalam penelitian, karena metode ini merupakan strategi atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya. Pengumpulan data dalam penelitian dimaksud untuk memperoleh bahan-bahan, keterangan, kenyataan-kenyataan, dan informasi yang dapat dipercaya.

##### **1. Observasi**

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi misalnya *check list*, tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku-perilaku siswa sebagai pengaruh tindakan yang dilakukan oleh guru. Dalam penelitian tindakan kelas, observasi menjadi instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data. Hal ini disebabkan observasi sebagai proses pengamatan langsung, dimana merupakan instrument yang cocok



untuk memantau kegiatan pembelajaran baik perilaku pendidik (guru) maupun siswa.

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Instrumen Observasi Kreativitas Siswa**

Indikator	No Item
<b>1.</b> Keterampilan Berfikir Lancar	1,2
<b>2.</b> Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah	6,7
<b>3.</b> Senang mencoba hal-hal yang baru	8,9
<b>4.</b> Rasa ingin tahu	10,11
<b>5.</b> Bersikap merasa tertantang	12

## **2. Tes Kinerja (Penilaian Unjuk Kerja)**

Teknik pengumpulan data secara nontes dilengkapi pula dengan adanya teknik unjuk kerja atau tes kinerja. Teknik unjuk kerja atau tes kinerja ini digunakan untuk menilai kreativitas siswa dalam menggunakan media interaktif. Menurut Khaerudin (2012:182) penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian unjuk kerja dapat dilakukan dalam berbagai konteks untuk menetapkan tingkat pencapaian kemampuan tertentu. Selain itu, penilaian unjuk kerja dapat dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian.

### 3. Skala Likert

Selanjutnya data yang dipantau dari hasil instrumen akan diolah dalam skala likert. Butir-butir pernyataan tersebut dibuat dalam bentuk pernyataan tertutup, yaitu pernyataan yang sudah dilengkapi dengan alternatif jawaban. Penilaian dilakukan dengan 5 kualifikasi. Berikut ini penskoran penilaian dalam skala likert.

Menurut Adisusilo (2012 : 58) tentang indikator nilai

Nilai	Angka
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Menurut Subagyo (2013 : 45) tentang standar ukuran efektivitas

Rasio Efektivitas	Kategori
86 – 100	Baik Sekali
76 – 85	Baik
56 – 75	Cukup
10 – 55	Kurang
0 – 10	Kurang Sekali

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji regresi linear sederhana. Dengan jenis penelitian kuantitatif yakni menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka – angka dan kemudian menarik kesimpulan dari pengujian tersebut, statistik yang digunakan adalah sebagai berikut :

### 1. Uji Validitas Instrumen

Validitas yang digunakan adalah validitas expert yaitu dengan menggunakan pendapat ahli (*expert judgement*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan dosen pembimbing untuk melihat kekuatan item butir. Selanjutnya hasil konsultasi tersebut dijadikan masukan untuk menyempurnakan instrumen sehingga layak untuk mengambil data.

### 2. Uji hipotesis

Digunakan uji T satu sampel untuk melihat rata-rata sampel tunggal dengan sebuah acuan yaitu, penerapan dari suatu perlakuan metode pembelajaran yaitu media interaktif dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hipotesis yang diuji berbentuk :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

$\mu_1 = \mu_2$  tidak ada perbedaan yang signifikan pada kreativeitas siswwa antara pre test dan post tes

$\mu_1 > \mu_2$  ada perbedaan yang signifikan pada kreativitas siswa antara pre test dan post tes

Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan SPSS 16.00 or windows. Berikut langkah-langkah untuk menghitung uji t dengan SPSS 16.00 or windows.

- Langkah 1 : Aktifkan aplikasi SPSS 16.00 for Windows
- Langkah 2 : Buat data pada variable view
- Langkah 3 : Masukkan data pada data view
- Langkah 4 : Klik analyze pilih reegression >> linear
- Langkah 5 : Masukkan data sebelum di variable independen
- Langkah 6 : Masukkan data sesudah di variable dependen
- Langkah 7 : Klik continue, klik plot histogram
- Langkah 8 : Klik ok

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripti Data Penelitian

Penelitian ini berbentuk penelitian kuantitati yang dilaksanakan di MIS Al-Furqon dengan mengetahui Eektifitas Media Interaktif terhadap Kreativitas Siswa. Untuk mendapatkan data yang valid dan akurat dari siswa, maka digunakan instrumen non tes berupa tes kinerja (unjuk kerja) serta observasi. Kemudian untuk mengetahui kreativitas siswa sebelum dan sesudah tindakan dilakukan lembar tugas membuat mind mapping digunakan untuk melihat aktifitas secara individu di dalam kelas.

Instrumen yang baik yaitu instrumen yang memenuhi syarat valid. Sebelum lembar observasi (tes kinerja) digunakan dilakukan uji kelayakan yang telah dilakukan oleh validasi ahli, validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan lembar tes kinerja yang akan digunakan.

Peneliti menggunakan validasi ahli dimana lembar observasi (unjuk kerja) diberikan kepada dosen yang ahli di dalam hal tersebut dan kemudian divalidasi. Lembar observasi (unjuk kerja) ini divalidasi oleh Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd setelah lembar observasi (unjuk kerja) sudah dikatakan valid atau berdasarkan penilaian yang dilakukan validator lembar observasi (tes kinerja) kreativitas membuat mind mapping dinyatakan layak digunakan tanpa ada revisi.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned}\text{Nilai} &= \frac{40}{50} \times 100\% \\ &= 80\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, penilaian validator terhadap validitas instrumen lembar observasi kreativitas siswa mencapai 96. Hasil validasi instrumen lembar observasi kreativitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.3**

**Hasil Validitas Ahli (Expert Validity)**

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria	Keterangan
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd	40	80 %	Valid	Dapat digunakan dengan revisi banyak sekali

Hasil validator ahli oleh Ibu Suci Perwita Sari, S. Pd, M. Pd diperoleh skor total 40 dengan proporsi 80 % termasuk campuran antara valid dan informasi yang tidak perlu direvisi.

**a. Pengamatan / Observasi Pre Test Kreativitas Siswa Sebelum Menggunakan Media Interaktif**

No	Responden	Pre Tes	Kategori
1	DF	75	Cukup
2	AS	85	Baik

3	QA	65	Cukup
4	ASF	90	Baik Sekali
5	ZQA	70	Cukup
6	DS	60	Cukup
7	GH	100	Baik Sekali
8	RHK	65	Cukup
9	MRA	60	Cukup
10	SWW	70	Cukup
11	ADD	70	Cukup
12	ZDS	65	Cukup
13	KR	75	Cukup
14	RB	55	Kurang
15	BU	75	Cukup
16	MD	100	Baik Sekali
17	MK	80	Baik
18	ML	80	Baik

19	MSG	80	Baik
20	TBK	60	Cukup
	Jumlah	1.480	
	Rata-rata	74	

Pre Test yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kreativitas siswa yang terlihat dari aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan membuat mind mapping sebelum menggunakan media interaktif selama proses pembelajaran.

**Tabel 4.1**  
**Distribusi Frekuensi Pre Test**

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
92-100	2	10
82-91	2	10
72-81	5	25
62-71	7	35
52-61	4	20
Total	20	100%
Rata-rata		74
Nilai Maximum		100
Nilai Minimum		50



Berdasarkan tabel di atas bahwa kreativitas siswa sebelum menggunakan media interaktif belum memenuhi standar nilai sebanyak 11 orang siswa dan yang sudah memenuhi nilai sebanyak 9 orang siswa. Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh bahwa nilai 92-100 adalah sebanyak 2 siswa, nilai 82-91 sebanyak 2 siswa, nilai 72-81 sebanyak 5 siswa, nilai 62-71 sebanyak 7 siswa, nilai 52-61 sebanyak 4 siswa.

**Tabel 4.2**

**Distribusi Kreativitas Siswa Sebelum menggunakan Media Interaktif**

No	SB		B		S		CB		KB		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	6	30 %	4	20 %	7	35 %	3	15 %	0		20	100 %
2	5	25%	3	15%	8	40%	4	20%	0		20	100 %
3	5	25%	4	20%	9	45%	2	10%	0		20	100 %
4	5	25%	5	25%	7	35%	3	15%	0		20	100 %
5	7	35%	3	15%	8	40%	2	10%	0		20	100 %

Dari tabel di atas dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Hasil observasi responden tentang Ketrampilan berfikir lancar, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor (Sedang) sebesar 35%

2. Hasil observasi responden tentang memberi banyak gagasan dan usul, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor (Sedang) sebesar 40 %
3. Hasil observasi responden tentang senang mencoba hal-hal baru, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor (Sedang) sebesar 45 %
4. Hasil observasi responden tentang rasa ingin tahu, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor (Sedang) sebesar 35 %
5. Hasil observasi responden tentang bersikap merasa tertantang, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor (Sedang) sebesar 40%

**b. Pengamatan / Observasi Post Test Kreativitas Siswa Sesudah Menggunakan Media Interaktif**

No	Responden	Pre Tes	Kategori
1	DF	100	Baik Sekali
2	AS	75	Cukup
3	QA	60	Kurang
4	ASF	95	Baik Sekali
5	ZQA	100	Baik Sekali
6	DS	75	Cukup
7	GH	90	Baik Sekali

8	RHK	80	Baik
9	MRA	75	Cukup
10	SWW	70	Cukup
11	ADD	95	Baik Sekali
12	ZDS	100	Baik Sekali
13	KR	80	Baik
14	RB	75	Cukup
15	BU	80	Baik
16	MD	100	Baik Sekali
17	MK	100	Baik Sekali
18	ML	80	Baik
19	MSG	100	Baik Sekali
20	TBK	90	Baik Sekali
	Jumlah	1.720	
	Rata-rata	86	

Post test yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kreativitas siswa yang terlihat dari aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan membuat mind mapping sesudah menggunakan media interaktif.

**Tabel 4.3**  
**Distribusi Frekuensi Post Test**

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
93-100	8	40 %
84-92	2	10 %
75-83	8	40 %
66-74	1	5 %
57-65	1	5 %
Total	20	100%
Rata-rata		86
Nilai Maximum		100
Nilai Minimum		60

Berdasarkan tabel di atas bahwa kreativitas siswa sesudah menggunakan media interaktif sudah memenuhi standar nilai, dimana yang memenuhi nilai sebanyak 18 orang siswa, dan siswa yang belum memenuhi nilai ada sebanyak 2 orang siswa. Berdasarkan tabel frekuensi di atas di peroleh bahwa nilai 93-100 adalah sebanyak 8 orang siswa, nilai 84-92 sebanyak 2 orang siswa, nilai 75-83 sebanyak 8 orang siswa, nilai 66-74 sebanyak 1 orang siswa, nilai 57-65 sebanyak 1 orang siswa.

Berikut ini distribusi nilai kreativitas siswa sesudah menggunakan media interaktif.

**Tabel 4.4**  
**Distribusi Kreativitas Siswa Sesudah Menggunakan**  
**Media Interaktif**

No	SB		B		S		CB		KB		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	9	45%	5	25%	3	15%	3	15%	0	0%	20	100%
2	8	40%	6	30%	4	20%	2	10%	0	0%	20	100%
3	9	45%	3	15%	6	30%	2	10%	0	0%	20	100%
4	10	50%	4	20%	3	15%	3	15%	0	0%	20	100%
5	11	55%	2	10%	5	25%	2	10%	0	0%	20	100%

Dari tabel diatas dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Hasil observasi responden tentang Ketrampilan berfikir lancar, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor (Sangat baik) sebesar 45%
2. Hasil observasi responden tentang memberi banyak gagasan dan usul, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor (Sangat baik) sebesar 40 %
3. Hasil observasi responden tentang senang mencoba hal-hal baru, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor (Sangat baik) sebesar 45 %

4. Hasil observasi responden tentang rasa ingin tahu, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor (Sangat baik) sebesar 50 %
5. Hasil observasi responden tentang bersikap merasa tertantang, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor (Sangat baik) sebesar 55%

### B. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis data dalam penelitian ini menggunakan SPSS dengan taraf signifikan 0,05. Adapun pedoman pengambilan keputusan sebagai berikut :

1. Jika nilai signifikan  $< 0,05$  /  $T_{Hitung} > T_{tabel}$  maka terdapat Pengaruh media interaktif terhadap kreativitas siswa
2. Jika nilai signifikan  $> 0,05$  /  $T_{Hitung} < T_{tabel}$  maka tidak terdapat pengaruh media interaktif terhadap kreativitas siswa.

**Tabel 4.7**

#### Uji t

#### Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	46.688	15.563		3.596	.002
Kreativitas Siswa	.295	.210	.304	2.765	.056

a. Dependent Variable: Kreativitas Siswa

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 1,885 sedangkan untuk  $t_{tabel}$  pada  $N = 20 - 2$  yaitu 1,734. Maka  $t_{hitung} 2,765 > t_{tabel} 1,734$ . Sehingga diperoleh hasil penelitian bahwa ada pengaruh media interaktif terhadap kreativitas siswa pada Mata Pelajaran IPA di MIS Al-Furqon.

### **C. Diskusi Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media interaktif terhadap kreativitas siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Mis Al-Furqon. Berdasarkan tujuan penelitian ini maka peneliti menggunakan lembar observasi yaitu non tes atau unjuk kerja untuk menilai pengaruh media interaktif terhadap kreativitas siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelaas IV Mis Al-Furqon sebagai sampel dalam penelitian ini.

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, instrumen penelitian ini terlebih dahulu divalidasi ahli. Lembar observasi yang telah selesai dibuat ditunjukkan kepada validator untuk dinilai kelebihan dan kekurangannya, validator mengisi lembar angket validasi guna mengetahui tingkat kevalidan lembar observasi yang akan digunakan.

Dari studi literatur terdahulu yang peneliti analisis, peneliti menyimpulkan bahwa dengan adanya media interaktif dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh kamaruddin, dkk (2012) di dapat hasil bahwa kreativitas siswa meningkat yang terjadi pada siklus II. Dimana pada siklus II pertemuan satu tes kreativitas siswa terdapat 16 dengan kategori cukup kreatif dan 2 orang siswa dalam ketegori kurang kreatif, sedangkan 4

orang lainnya dalam kategori kreatif dari jumlah 22 orang siswa. Kemudian pada pertemuan kedua, tingkat kreativitas siswa ada 15 orang, siswa masuk kategori kreatif, dan 5 orang siswa dalam kategori sangat kreatif, sedangkan 2 orang lainnya masuk dalam kategori cukup kreatif. Dan pada tes evaluasi belajar siswa pada siklus II meningkat dengan jumlah rata-rata 78,18%. Oleh karena itu media interaktif dapat meningkatkan kreativitas pada pembelajaran IPA.

Dari uraian penelitian tentang media interaktif dan kreativitas siswa, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan media interaktif dan kreativitas siswa. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara media interaktif terhadap kreativitas siswa. Hasil analisis data penelitian yang dibuktikan melalui analisis uji statistik dengan bantuan software SPSS, Microsoft Excel maupun manual, peneliti dapat mengemukakan temuan yaitu:

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna, terdapat kelemahan, kekurangan dan keterbatasan. Peneliti merasa hal itu memang pantas terjadi sebagai pembelajaran peneliti dan penelitian yang selanjutnya. Dalam hal ini peneliti memaparkan kekurangan, kelemahan dan keterbatasan yang terjadi.

Pertama adalah kurangnya keterbatasan waktu penelitian, tenaga, dan kemampuan peneliti. Keterbatasan tempat penelitian yang telah dilakukan hanya terbatas pada satu tempat, yaitu MIS Al-Furqon untuk dijadikan



tempat penelitian. Kemampuan peneliti untuk mengkondisikan kelas sulit karena jumlah anak dalam satu kelas yaitu 20 siswa.

Kedua adalah kendala teknis di lapangan yang secara tidak langsung membuat peneliti merasa penelitian ini kurang maksimal. Salah satunya kurangnya media elektronik yaitu infokus sehingga pada saat kegiatan belajar mengajar menjadi kurang maksimal.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

1. Kreativitas siswa sebelum menggunakan media interaktif sangat rendah ini terlihat siswa yang memenuhi nilai hanya 9 orang siswa dan 11 orang siswa lagi belum memenuhi nilai.
2. Kreativitas siswa setelah menggunakan media interaktif mengalami peningkatan yang memenuhi nilai hanya 18 orang siswa dan 2 orang siswa lagi belum memenuhi nilai.
3. Terdapat pengaruh media interaktif terhadap kreativitas siswa berdasarkan hasil perhitungan pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,765 sedangkan untuk  $t_{tabel}$  pada  $N = 20 - 2$  yaitu 1,734. Maka  $t_{hitung} 2,765 > t_{tabel} 1,734$ .

#### B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, saran yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi sekolah

Berdasarkan hasil penelitian ini di sarankan agar proses belajar mengajar dengan menggunakan media interaktif dikembangkan para guru untuk dapat digunakan pada saat pembelajarn di kelas.

2. Bagi Pendidik

Pendidik disarankan agar media interaktif pada pelajaran IPA lebih efektif dan menyenangkan

### 3. Bagi Peneliti

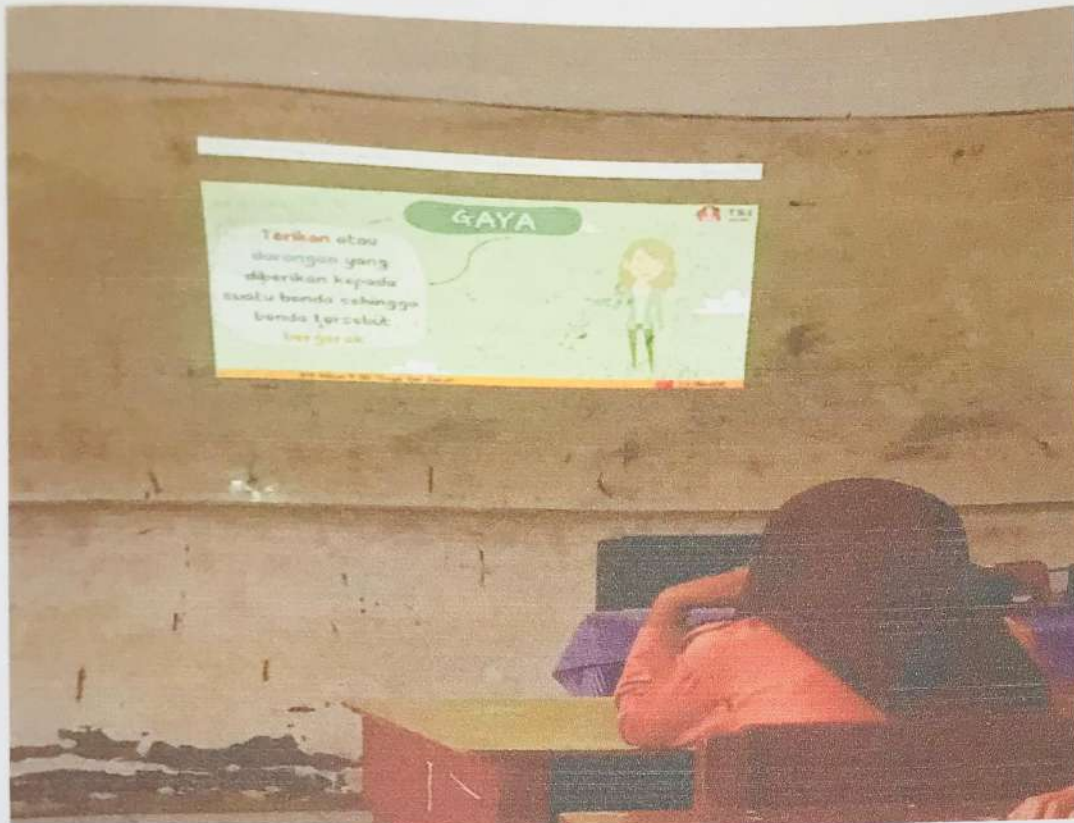
Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kembali penelitian dengan menggunakan media interaktif pada mata pelajaran lainnya

## DAFTAR PUSTAKA

- Andiriani, P. d. (2015). Kemampuan Berfikir Kreatif Matematika Siswa SMP di Cimahi. *Jurnal Matematika Kreatif Inovatif*, 9 (1), 47-53.
- Arda. (2015). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VII. *E-Jurnal Mitra Sains*, 3 (1), 25-32.
- Arikunto, S. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design "Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Erpina. (2014). Pengaruh Kooperatif Teknik Talking Stik Terhadap Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(9).
- Gundamana, P. H. (2017). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Keluarga*. Jakarta: Kencana.
- Hadi Rismanto, P. S. (2015). *Pengembangan Soft Skill Siswa Melalui Metode Cooperative Learning Tipe Jigsaw*. Jakarta.
- Jauhar, M. (2011). *Implementasi PAIKEM Dari Behavioristik Sampai Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Prakarya.
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)*. (2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kenedi. (2017). *Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran*. Jakarta: Reneka Cipta.
- Kunandar. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Radja Grafindo.
- Lestari, E. R. (2016). *Peningkatan daya Kreativitas Dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Melalui Media Grafis Dengan Memanfaatkan Bahan Daur Ulang Pada Siswa Kelas V SD Negeri Pengkok 1 seragen Tahun Pelajaran 2015/2016*. Seragen.
- Masdelim Azizah Sormin, M. A. (2016). Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Cooperative Learning Tipe

- Jigsaw Di SMKN 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA* , 2 (1), 19-27.
- Muhammad, H. B. (2011). *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nilamasari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen dalam Penelitian Kualitatif Wacana. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* , XIII (2), 178-185.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Revan, J. (2015). *Berpikir Kreatif Dalam Pengambilan Keputusan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rohani. (2017). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas*. Yogyakarta: Andi.
- Ronny. (2015). Pemahaman Guru PAUD Terhadap Kompetensi Pedagogik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(6).
- S.Nasution. (2014). *Metode Research Penelitian Ilmiah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Slameto. (2010). *Belajar*. Jakarta: Adi Maha Satya.
- Slameto. (2009). *Belajar dan Ffaktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. (2019). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sukirman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Yahya, M. (2013). Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* , 2 (1), 42-56.

# LAMPIRAN











YAYASAN PENDIDIKAN AL-FURQON  
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA AL - FURQON

Jl . Besar Klumpang Kebun Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang 20374 Email : yaspen.alfurqon@gmail.com

Klumpang Kebun, 11 Agustus 2023

Nomor : 293/MI-AF/HP/KLP/PP.01.1/IX/2023

: Riset Untuk Skripsi

An, M Miftahul Dimas

Kepada Yth,

Dekan FKIP UMSU

c/p Ketua Jurusan PGSD

Di Medan

Assalamualaiku wr.wb

Yang hormat, membaca surat nomor 1338/II.3-AU/UMSU-02/F/2023 tertanggal 15 maret 2023 hal izin

, dengan ini kami sampaikan bahwa

Nama : M MIFTAHUL DIMAS

NPM : 10020090148

Jurusan : PGSD

Alamat : Klumpang Kebun

Anda telah melaksanakan Riset dengan Judul :

“KREATIVITAS MEDIA INTERAKTIF TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA MATA

PELAJARAN IPA KELAS IV MIS AL-FURQON KLUMPANG KEBUN” sejak 20 - 25 maret

2023

Kami harap hasil riset yang dipeoleh dapat disampaikan kepada MIS AL\_FURQON setelah penelitian selesai dilakukan.

Sehubungan dengan hal ini kami sampaikan atas perhatian dan kerja samanya yang baik, kami ucapkan teima kasih.

Assalamualaikum wr.wb



ZUL AKMAL S.Pd.I



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

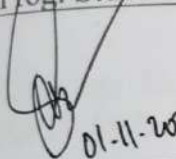

Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : M Miftahul Dimas  
 N P M : 1802090148  
 Program Studi : PGSD  
 Kredit Kumulatif : 119

IPK = 3,69

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan
 01-11-2022	Efektivitas Media Interaktif Terhadap Kreatifitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV MIS Al-Furqon	 Miftahul Dimas
	Pengaruh Latar Belakang Orang Tua Terhadap Perilaku Siswa Kelas Iv Mis Al-Furqon	
	Pengaruh Kedekatan Guru Dngan Siswa Terhadap Hasil Belajar Kelas Iv Mis Al-Furqon	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 01 November 2022

Hormat Pemohon,

  
 M Miftahul Dimas

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan





**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 946/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2023  
Lamp : ---  
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa  
yang tersebut di bawah ini :

Nama : **M.Miftahul Dimas**  
N P M : 1802090148  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : Efektivitas Media Intraktif Terhadap Kreatifitas Siswa Pada Mata  
Pelajaran IPA Siswa Kelas IV MIS Al-Furqon  
Pembimbing : **Chairunnisa Amelia, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi  
dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 20 Februari 2024

Medan, 29 Rajab 1444 H  
20 Februari 2023 M



  
W. Assalam  
Dekan  
**Dra. Hj. Syamsiyurnita, M.Pd**  
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M Miftahul Dimas  
NPM : 1802090148  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Efektivitas Media Interaktif Terhadap Kreatifitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV MIS Al-Furqon "

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.

Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 01 November 2022  
Hormat Pemohon,

M Miftahul Dimas

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



Submitted to Universitas Negeri Surabaya  
The State University of Surabaya

Student Paper

<1 %

Submitted to Universitas Nasional

Student Paper

<1 %

Mira Purnamasari. "PENGARUH TIMES INTEREST EARNED RATIO DAN NET PROFIT MARGIN TERHADAP RETURN ON EQUITY DI GUDANG GARAM TBK PERIODE 2015-2020", Jurnal Manajemen Terapan dan Keuangan, 2022

Publication

<1 %

mafiadoc.com

Internet Source

<1 %

Adzhary Zilziani, Dini Rahmawati. "Communication Behavior in the Transition to Endemic Phase", Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi, 2022

Publication

<1 %

e-journal.uajy.ac.id

Internet Source

<1 %

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

<1 %

Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha

Student Paper

<1 %

repository.uinjambi.ac.id

Miftahul Dimas : Efektivitas Media Interaktif Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas IV Mis Al-urqon Klumpang Kebun

ORIGINALITY REPORT

1 8%  
SIMILARITY INDEX

16%  
INTERNET SOURCES

7%  
PUBLICATIONS

9%  
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a> Internet Source	4%
2	<a href="http://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet Source	3%
3	<a href="http://repository.metrouniv.ac.id">repository.metrouniv.ac.id</a> Internet Source	3%
4	<a href="http://edukatif.org">edukatif.org</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet Source	< 1%
7	<a href="http://repository.uinsaizu.ac.id">repository.uinsaizu.ac.id</a> Internet Source	< 1%
8	Submitted to Universiti Teknologi Petronas Student Paper	< 1%

Internet Source

<1 %

id.scribd.com

Internet Source

<1 %

Submitted to IAIN Bengkulu

Student Paper

<1 %

Submitted to IAIN Pekalongan

Student Paper

<1 %

Submitted to Universitas Merdeka Malang

Student Paper

<1 %

journal.universitaspahlawan.ac.id

Internet Source

<1 %

ntrs.nasa.gov

Internet Source

<1 %

digilib.unimed.ac.id

Internet Source

<1 %

media.neliti.com

Internet Source

<1 %

eprints.upj.ac.id

Internet Source

<1 %

ojs3.unpatti.ac.id

Internet Source

<1 %

vdocuments.net

Internet Source

<1 %