

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI RANTAI MAKANAN KELAS V SD TAMAN ASUHAN

Jeremia Sianipar¹, Aprido Simamora², Minar T. Lumbantobing³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nomensen Pematang Siantar

Email : jeremiasianipar0@gmail.com¹, aprido.simamora@uhnp.ac.id²,
minartobing14@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Inquiry* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD Negeri 117504 Perkebunan Aek Pamienke Tahun Ajaran 2024/2025. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian kuantitatif. Untuk memperoleh data yang diperlukan, digunakan instrumen tes sebanyak 25 butir soal dan angket sebanyak 25 butir pernyataan. Jumlah sampel penelitian sebanyak 30 siswa yang ditentukan berdasarkan teknik *purposive sampling*. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dilakukan **pretest** dengan nilai rata-rata sebesar 53,07 yang berada pada kategori kurang. Hasil **pretest** mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Inquiry*, yang ditunjukkan oleh hasil **posttest** dengan nilai rata-rata siswa mencapai 78,8 dan berada pada kategori baik. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tingkat keberhasilan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Inquiry* mengalami peningkatan dan memberikan pengaruh yang sangat kuat. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji koefisien korelasi yang menunjukkan nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, yaitu $0,95 \geq 0,361$. Selanjutnya, hasil uji hipotesis yang membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh nilai $t_{hitung} = 16,099$, sedangkan $t_{tabel} = 1,69913$. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($16,099 \geq 1,69913$), maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Melalui uji t tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara model pembelajaran *Inquiry* (X) terhadap hasil belajar siswa (Y).

Kata kunci: Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry*, Hasil Belajar Siswa.

Abstract

This study aims to determine the effect of the Inquiry learning model on student learning outcomes in grade IV. In the Science Subject of SD Negeri 117504 Perkebunan Aek Pamienke in the 2024/2025 Academic Year. The research method used is an experimental method with a quantitative research type. To obtain the required data, a test instrument of 25 questions and a questionnaire of 25 questionnaire items. The number of research samples was 30 students based on purposive sampling techniques. To determine the initial abilities of students, the study conducted a Pretest with an average value of 53.07 which was in the less category. The results of the Pretest have an increase from the results of the Posttest given previously with an average student score reaching 78.8 with a good category. It can be said that the level of success of student learning outcomes using the Inquiry learning model has increased and has an effect with a very strong category as evidenced by the results of the correlation coefficient test calculation obtained the results of $r_{count} \geq r_{table}$ with a result of $0.95 \geq 0.361$. Furthermore, the hypothesis test that compares the value of $t_{count} \geq t_{table}$. The value of $t_{count} = 16.099$ while $t_{table} = 1.69913$ is obtained. Because $t_{count} \geq t_{table}$ ($16.099 \geq 1.69913$) then H_a is accepted and H_0 is rejected. Through the t-test, it can be concluded that there is a significant positive influence between the Inquiry learning model (X) on student learning outcomes (Y).

Keywords: *Effect of Picture And Picture Model, Creative Thinking Ability*

PENDAHULUAN

Pengertian Pendidikan yang diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 yang dikutip oleh (H.A.R Tilaar, 2016) Tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah sebagai daya paham dan terencana untuk mewujudkan motivasi belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuan dirinya untuk mempunyai kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keahlian yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Strategi pelaksanaan pendidikan dilakukan dalam bentuk kegiatan pembelajaran, sebab kemajuan suatu negara dapat dilihat dari perkembangan teknologi dan kondisi pendidikannya, maka perlu diupayakan agar kualitas pendidikan terus meningkat.

Kurikulum merdeka juga dapat berpengaruh penting sebagai respon terhadap kebutuhan pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual dan lebih mengutamakan peserta didik. dalam kurikulum merdeka lebih mengutamakan siswa atau berpusat pada siswa, difrensiasi, dan penguatan karakter melalui proyek pelajar Pancasila. dalam penyampaian materi guru tidak lagi terikat pada target materi yang kaku, tetapi peserta didik diberi ruang untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Salah satu peran kurikulum merdeka adalah memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan model pembelajaran aktif, inovatif, dan kolaboratif. Model pembelajaran *picture and picture* yang dapat mendukung kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran integrative seperti Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS).

Menurut Filsaime (2008), berpikir kreatif adalah proses berpikir yang memiliki ciri-ciri kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian, atau originalitas (*originality*), dan merinci atau elaborasi (*elaboration*). Kelancaran adalah kemampuan mengeluarkan ide atau gagasan yang benar sebanyak mungkin secara jelas. Keluwesan adalah kemampuan untuk mengeluarkan banyak ide atau gagasan yang beragam dan tidak monoton dengan melihat dari berbagai sudut pandang. Originalitas adalah kemampuan untuk mengeluarkan ide atau gagasan yang unik dan tidak biasanya, misalnya yang berbeda dari yang ada di buku atau berbeda dari pendapat orang lain. Johnson (2002) dan Williams (Al-Khalili, 2005), mengemukakan berpikir kreatif diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seorang untuk membangun ide atau gagasan yang baru secara fasih (*fluency*) dan fleksibel.

Dalam pembelajaran IPAS, berpikir kreatif membantu siswa memahami hubungan antara ilmu alam dan sosial yang ada di kehidupan sehari-hari. Siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga belajar mengamati lingkungan, menganalisis masalah, dan mencari solusi sederhana. Dengan begitu, pembelajaran IPAS menjadi lebih bermakna, aktif, dan menyenangkan.

IPAS merupakan mata pelajaran yang tujuannya untuk membangun literasi sains. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk memperkuat peserta didik untuk mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks. Penerapan mata pelajaran IPAS selama 2 semester, pengetahuan alam di semester 1 dan pengetahuan sosial di semester 2. Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin ilmu yang memfokuskan pada pemahaman mengenai makhluk yang hidup dan benda yang mati di alam semesta ini, juga interaksi antar mereka. IPAS menjadi satu kesatuan diharapkan mampu menjadi salah satu solusi dalam pengembangan kemampuan berpikir, hanya saja dalam implementasinya guru selaku pendidik dan menjadi pelaksana kurikulum merdeka

KAJIAN PUSTAKA

1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif perlu dimiliki dan diasah oleh tiap siswa. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas dalam belajar matematika. Lince (2016) juga mengemukakan bahwa kreativitas yang dimiliki siswa memiliki pengaruh terhadap kesuksesan siswa dalam mendalami matematika dan ilmu pengetahuan lainnya. Siswa yang memiliki kemampuan

berpikir kreatif dapat mengatasi masalah yang lebih kompleks (Iskandar, et al., 2022).

Singer (2016) mengemukakan gagasannya bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan menemukan lebih dari satu penyelesaian yang benar dan mencetuskan pemikiran-pemikiran yang original atau baru. Menurut Munandar (dalam Iskandar, 2022) berpikir kreatif adalah memberikan banyak kemungkinan jawaban yang berbeda bersumber pada informasi yang disajikan.

Menurut Filsaime (2008), berpikir kreatif adalah proses berpikir yang memiliki ciri-ciri kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian, atau originalitas (*originality*), dan merinci atau elaborasi (*elaboration*). Kelancaran adalah kemampuan mengeluarkan ide atau gagasan yang benar sebanyak mungkin secara jelas. Keluwesan adalah kemampuan untuk mengeluarkan banyak ide atau gagasan.

2 Indikator Berpikir Kreatif

Menurut Suharnan (2005) bahwa untuk menghasilkan gagasan-gagasan kreatif baru dan berguna akan melibatkan kelancaran berpikir, keluwesan, orijinalitas, dan elaborasi. Kelancaran (*fluency*) adalah tindakan menghasilkan gagasan yang banyak. Keluwesan berpikir (*flexibility*) adalah tindakan untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang terdiri dari kategori-kategori yang berbeda-beda, atau memandang suatu objek, situasi, atau masalah dari berbagai sudut pandang. *Originality* atau sering disebut berpikir tidak lazim adalah bentuk keaslian berpikir mengenai sesuatu yang belum dipikirkan orang lain atau tidak sama dengan pemikiran orang-orang pada umumnya. (*Elaboration*)Elaborasi adalah merinci suatu gagasan pokok ke dalam gagasan-gagasan yang lebih kecil. Rincian ciri-ciri dari *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* dapat dikemukakan sebagai berikut:

a) ciri-ciri *fluency* diantaranya adalah:

1. mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak pertanyaan dengan lancar,
2. memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal,
3. selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

b) Ciri-ciri *flexibility* adalah:

1. menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda,
2. mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, dan
3. mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

c) Ciri-ciri *originality* diantaranya adalah:

1. mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik,
2. memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri,
3. membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

d) Ciri-ciri *elaboration* diantaranya adalah:

1. memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk,
2. menambah atau merinci detail-detail suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

3. Pengertian Model Pembelajaran Picture And Picture

Hamdani (Indriyani, 2016) menjelaskan model *picture and picture* merupakan sebuah model dimana guru menggunakan alat bantu atau media gambar untuk menerangkan sebuah materi atau memfasilitasi siswa untuk aktif belajar. Miftahul (2016) memaparkan bahwa *picture and picture* ini mirip dengan *Example Non Example*, dimana gambar yang diberikan kepada siswa harus dipasangkan atau diurutkan secara logis. Gambar-gambar ini menjadi perangkat utama dalam proses pembelajaran. Untuk itu, sebelum proses pembelajaran berlangsung guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk

carta berukuran besar. Gambar tersebut juga bisa ditampilkan melalui bantuan *PowerPoint* atau *software software* lain.

Model pembelajaran tipe *kooperatif picture and picture* merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok, yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang saling asah, saling asih, dan saling asuh. Pembelajaran model tipe *kooperatif picture and picture* bernaung dalam teori konstruktivis. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks (Ibrahim. 2000).

4. Hubungan Model Pembelajaran *Picture And Picture* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui aktivitas-aktivitas kreatif dalam pembelajaran. Untuk memunculkan aktivitas kreatif diperlukan sebuah metode yang dapat mendorong atau memunculkan kreativitas siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk membuat siswa aktif dan kreatif adalah metode *picture and picture*. Metode *picture and picture* merupakan metode pembelajaran yang dikategorikan sebagai suatu metode yang dapat menciptakan pembelajaran aktif di sekolah dasar. Metode *picture and picture* juga didesain untuk membantu peserta didik lebih mudah memahami konsep (Anas, 2014).

Metode *picture and picture* dapat mengembangkan rasa ingin tahu siswa, menyelidiki sendiri melalui gambar yang diberikan, hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan mereka, tidak akan mudah dilupakan oleh siswa. Melalui kegiatan mengamati dan analisis gambar, siswa diharapkan mampu menciptakan ide-ide kreatif dalam memecahkan masalah (rachmadtullah, et.al 2020,). Hasil penelitian Riyono dan Retnoningsih (2015) menunjukkan bahwa metode *picture and picture* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

1 Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penerapan model pembelajaran *picture and picture* pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Maka dari itu melibatkan dua variabel yang perlu diadakan eksperimen untuk mencari adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis pada siswa.

2. Desain Penelitian

Desain Penelitian ini menggunakan desain *Pre-Experiment*. Penelitian ini menggunakan *one-group pretest-posttest design* yaitu kelompok *variabel dependen* akan menerapkan *variabel independen*, dan apabila *variabel independen* diberikan, maka *variabel dependen* akan berubah. Desain ini hanya melibatkan satu kelas dan tidak ada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. *One-group pretest-posttest* hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen saja yang diawali oleh *pre-test*.

Sebelum diolah dalam bentuk model pembelajaran, akan dilakukan model pembelajaran *picture and picture* setelah itu melakukan *post-test* untuk menguji apakah hipotesis telah berhasil atau tidak. Dalam penelitian ini, penulis melakukan penelitian dengan desain *one-group pretest-posttest*. Karena dalam model penelitian penulis, pengaruh hubungan model pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis siswa maka perlu ada perubahan dalam penelitian, maka peneliti melakukan desain penelitian tersebut tanpa adanya kelas kontrol dan kelas eksperimen dan juga dengan keterbatasan dari variabel penelitian maka peneliti menggunakan desain

penelitian one group *proetest-posttest*.

Adapun desain pre- eksperimen adalah terdapat pada Tabel 3.1 berikut:

O1	X	O2
----	---	----

Tabel 3.1 Desain Penelitian
(Sumber : Sugiyono (2023))

Keterangan :

O_1 = Nilai *Pretest* (Sebelum diberi perlakuan)

O_2 = Nilai *Posttest* (Sesudah diberi perlakuan)

X = Perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture*

3. Variabel Penelitian dan Depenisi Operasional

1 Variabel Penelitian

Variabel Penelitian menurut Sugiyono (2023) adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian di tarik kesimpulannya. Variabel terbagi menjadai 2 yaitu variabel bebas dan variabel terikat, Yaitu:

a. Variabel *Independent*/Bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *picture and picture* (X)

b. Variabel *Dependent*/ Terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada pembelajaran IPAS (Y)

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan metode yang digunakan peneliti untuk memperoleh atau mengumpulkan data penelitian. Data penelitian ini dapatkan dengan menggunakan tes dan dokumentasi.

1. Tes (*Pretest dan Posttest*) Tes adalah salah satu alat ukur yang dapat dipakai untuk mengumpulkan informasi baik secara individu maupun kelompok. Tes yang dimaksud berupa uraian dengan 20 soal dan diberikan kepada sampel penelitian yang berjumlah 10 soal.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data yang berhubungan dengan penelitian yang dijadikan sebagai bukti dalam penelitian tersebut. Dokumentasi penelitian yang dapat berupa foto, lembar kerja siswa dan lain-lain.

2 Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas menurut Sugiyono (2020:148) adalah teknik statistik untuk mengecek apakah data penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. untuk menguji apakah skor tes berdistribusi normal atau tidak digunakan uji normalitas liliefirs, dan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Mencari bilangan baku

Untuk mencari bilangan baku, digunakan rumus :

$$Z_1 = \frac{x_1 - x}{SD} \dots\dots\dots (Sugiyono, 2020: 148)$$

Keterangan :

Z_1 = Bilangan baku

X = Rata – rata sampel
S = Simpangan baku

HASIL PEMBAHASAN PENELITIAN

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dikelas V Taman Asuhan Pematang Siantar yang berlokasi di jl. Kapten M.H. Sitorus No.17, Teladan, Kec. Siantar Bar., Kota Pematang Siantar, Sumatera Utara 21144. Penelitian ini dilakukan pada bulan April tahun ajaran 2026/2027 disemester genap. Dalam penelitian ini materi yang akan diberikan yaitu dari IPAS bab 5 topik A ”Rantai Makanan”, dengan menggunakan metode dirancang penelitian one group pretest-posttest yang dilakukan pada kelas V di SD Taman Asuhan dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 orang. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji instrumen kepada 2 validator ahli satu orang dosen (Dr. Asister Fernando Siagian, M.Pd) dan satu orang guru (Maylina Endang FN, S.Pd) hasil dari validasi dapat dilihat pada lampiran 8 dan 9. Pada saat melakukan uji instrumen pada kedua validator dalam uji validitas terdapat 10 butir soal yang udah valid. Untuk menghitung nilai validasi isi dengan rumus Aiken'V untuk menentukan soal layak atau tidak layak diberikan kepada siwa. Dan data setelah penelitian yaitu menggunakan rumus Uji *N-Gain*.

2. Hasil Data Uji Instrumen Soal

Peneliti menghitung hasil dari validasi soal yang di analisis dengan menggunakan Aiken's V, Kemudian setelah itu peneliti menghitung nilai validasi isi dengan rumus Aiken V untuk menentukan soal valid atau tidak. Rumus yang di gurnakan untuk menghitung nilai validasi isi yaitu sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum V_i}{n(C-1)}$$

$$S = r - l_o$$

Keterangan : C = Angka penilaian validitas tinggi (= 5)
r = Angka yang diberikan penilaian

Dari rumus diatas ,maka digunakan pengkategorian validitas yang di tunjukkan pada

Tabel Kategori Aiken'V

Indeks Aiken V	Kategori Validitas
$V \leq 0,8$	Tidak Valid
$V \geq 0,8$	Valid

S = Skor yang sudah ditetapkan validator dikurangi skor terendah dalam kategori yang di pakai

l_o = Angka Penilaian validitas rendah (= 1)

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SD Taman Asuhan tahun ajaran 2026/2027 dengan jumlah sampel sebanyak 28 orang. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran *Picture and Picture* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPAS.

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu menguji kelayakan instrumen soal melalui proses validasi oleh dua ahli, yaitu dosen Dr. Asister Fernando Siagian, M.Pd dan guru kelas V SD Taman Asuhan, Ibu Maylina Endang FN, S.Pd. Dari total 20 soal yang disiapkan,

diperoleh 10 soal yang dinyatakan layak dan 10 soal yang tidak layak. Soal yang telah dinyatakan layak inilah yang kemudian digunakan dalam pelaksanaan *pretest* dan *posttest*.

Langkah berikutnya, peneliti memberikan *pretest* kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kreatif sebelum diterapkannya model pembelajaran *Picture and Picture*. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 45,35, dengan nilai tertinggi 80 dan terendah 10. Hanya 2 siswa yang memperoleh nilai di atas kriteria (>75), sedangkan 26 siswa lainnya berada di bawah kriteria tersebut. Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada tahap awal masih tergolong rendah.

Setelah itu, peneliti mulai menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture* sebagai bentuk perlakuan dalam penelitian. Penerapan model ini sejalan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, yaitu melalui aktivitas eksplorasi terhadap berbagai situasi atau permasalahan sehingga siswa dapat menemukan dan menyusun kesimpulan secara mandiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Joanne Kurfiss (dalam Hartati, 2022) yang menyatakan bahwa berpikir kreatif melibatkan proses investigasi untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Picture And Picture* dalam pembelajaran, membuat pembelajaran lebih menarik, siswa lebih antusias dan proses pembelajaran lebih aktif. Hal ini juga diperkuat dengan penelitian yang relevan /terdahulu Lestari, A., & Suryani, E. (2022) model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan *flash card* berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemahaman konsep rantai makanan siswa kelas V SDN 2 Sukorejo. Penelitian ini juga selaras dengan penelitian yang diteliti oleh Banowati, E. N., Maula, A. R., & Ermawati, D. (2023) model pembelajaran *Picture and Picture* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa adalah signifikan, dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai *post-test* dibanding *pre-test*, di mana rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture*.

Setelah proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Picture and Picture* selesai, peneliti memberikan *posttest* kepada siswa. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 87,40, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dan terlibat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V secara lebih baik dibandingkan sebelum model pembelajaran *Picture And Picture* tersebut digunakan.

Setelah peneliti melakukan *pretest* dan *posttest* dilakukan analisis data menggunakan Uji N-Gain untuk mengetahui data dalam penelitian bahwa nilai rata-rata dari skor gain yaitu 0,7881 dengan kategori tinggi. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat Pengaruh signifikan model pembelajaran *Picture And Picture* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada pembelajaran IPAS Siswa. Dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan jumlah sampel 28, maka dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran *Picture And Picture* secara signifikan berpengaruh pada kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas V pada pembelajaran IPAS SD Taman Asuhan. Hal ini dapat dibuktikan dari peningkatan hasil nilai rata-rata siswa dari 43,35 pada *pretest* menjadi 87,4 pada *posttest* dengan selisih antara *pretest* dan *posttest* 44,05. Hal ini juga dibuktikan dari hasil Uji N-Gain score menunjukkan peningkatan dengan kriteria nilai hasil 0,7881 atau dikategorikan tinggi dalam rentang nilai gain $0,70 \leq \leq 1,00$ yang artinya kelas mengalami peningkatan kemampuan berpikir kreatif, Uji T juga membuktikan adanya peningkatan dengan kriteria 16,231 atau dikategorikan tinggi dan H_a terdapat pengaruh yang sangat signifikan. Berdasarkan data tersebut maka dapat simpulkan terdapat pengaruh signifikan dari penerapan Model Pembelajaran *Picture And Picture* Terhadap Kemampuan

Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS SD Taman Asuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Khalili, J., & Williams, R. (2005). Judul buku atau artikel yang relevan. Penerbit. (Catatan: Pastikan untuk mengisi judul dan pengarang dengan lengkap jika tersedia).
- Anas, A. (2014). Pengembangan media pembelajaran berbasis gambar untuk meningkatkan pemahaman konsep. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 101-112.
- Fenny, F. (2014). Kelemahan dan kelebihan model pembelajaran picture and picture. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(1), 55-62
- Filsaime (2008) Ciri- ciri berpikir kreatif
- H.A.R Tilaar, (2016). Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal pendidikan*
- Hamdani, Indriyani. (2016). *Model picture and picture dalam pembelajaran: Sebuah tinjauan*. Jurnal Pendidikan, 8(2), 155-164.
- Ibrahim, M. (2000). Teori belajar dan pembelajaran (Rev. ed.). Jakarta: RajaGrafindo.
- Iffah, F., Agustina, M., Syachruraji, A., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2024). *Analisis Motivasi Peserta Didik Terhadap Keterampilan Menyimak pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV sendiri dan alam sekitar , serta pengembangan lebih lanjut dalam penerapan dalam dipengaruhi oleh bagaimana motivasi belajar siswa sendiri . Motivasi belajar siswa*. 4, 108–117.
- Imas Kurniasih. (2015). Model pembelajaran picture and picture dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis dan sistematis. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 45-55.
- Imas Kurniasih. (2015). *Model pembelajaran picture and picture dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis dan sistematis*. Jurnal Pendidikan, 10(2), 45-55.
- Indriyani, N. (2016). Model pembelajaran picture and picture dan penggunaannya dalam pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(3), 200-209.
- Johnson (2002) dan Wiliams (Al-Khalili, 2005) Berfikir kreatif
- Juniarso, E., & Via, S. (2018). Pengaruh media gambar terhadap kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 5(2), 125-137.
- Juniati, N. W., & Widiana, I. W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa. *Journal of Education Action Research*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.23887/jea.v1i2.12045>
- Kartiani, R. (2015). Meningkatkan kreativitas siswa melalui kegiatan analisis gambar. *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Anak*, 4(1), 55-65.
- Khumairotun, A. (2024). *PENGARUH MODEL INQUIRI BERBANTUAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS IV DI SD NEGERI 1 MERBAU MATARAM LAMPUNG SELATAN* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Lestari, A., & Suryani, E. (2022). Pengaruh model pembelajaran picture and picture terhadap pemahaman konsep rantai makanan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 150-162
- Ma'rifah, S. (2018). 'HELPER" Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Maghroh et al., (2021) Berfikir kreatif
- Majelis, S., (2000). *Teori dan praktik pembelajaran konstruktivis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Marifah, dkk. (2023). *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Jl. Kyai Saleh I: Cahya Ghani Recovery
- Miftahul, A. (2016). *Penggunaan media gambar dalam pembelajaran: Model picture and picture*. Jurnal Media Pembelajaran, 4(1), 12-20.
- Mudyahardjo, (2006) *Pengertian Pendidikan*
- MUJIBURROHMAN, J. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Inquiry Untuk

- Meningkatkan Prestasi Belajar Penjasorkes Pada Permainan Bola Basket Siswa Kelas Xii. Mia 2 Di Man Subang Tahun Pelajaran 2015/2016. *JPG: JURNAL PENELITIAN GURU FKIP UNIVERSITAS SUBANG*, 1(02), 229-239.
- Munandar, A. (2001). *Pengembangan kreativitas dan kecerdasan emosional anak*. Jakarta: UI Press.
- Pembelajaran Di Kelas. *Erudio Journal of Educational Innovation*, .2(1), 8-18.
- Pratiwi, N., & Aslam, A. (2021). *Pengaruh model pembelajaran picture and picture terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(2), 114-128.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Pandawa*, 2(2), 278-288.
- Sipayung, R., dkk. (2023). *Pengaruh Minat Baca Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 107967 Pelintahan*. *JURNAL MUTIARA PENDIDIKAN INDONESIA*, 8(1), 1-11.
- Siregar, S., & Simareme, J. (2022). *Pengaruh model pembelajaran cooperative tipe picture and picture terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(3), 210-222.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyono, H. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugih et al. (2023). *Penguatan literasi sains melalui integrasi IPAS di jenjang Sekolah Dasar*. *Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran*, 5(1), 67-78.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sukorejo, N., & Suryani, E. (2022). *Pengaruh model picture and picture berbantuan flash card terhadap pemahaman konsep rantai makanan*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 45-56.
- Suprajono, H., & Huda, S. (2014). *Model Picture and Picture dalam pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 89-97.
- Suryani, E., & Lestari, A. (2022). *Pengaruh model pembelajaran picture and picture terhadap pemahaman konsep rantai makanan*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 150-162.
- Suyono, H. (2015). *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Uno, Hamzah B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widayanti, F. D. (2013). *Pentingnya Mengetahui Gaya Belajar Siswa Dalam Kegiatan*
- Yanto, D. (2010). *Pengembangan media pembelajaran inovatif*. Jakarta: Prenadamedia Group.