

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA RODA PUTAR TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDN 186 PALEMBANG

Nur Fitri Qhoirunnisa Abdul Malik¹, Darwin Effendi², Ety Pratiwi³
¹²³ PGSD, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

E-mail: ¹ fitrishasaqhoirunnisa@gmail.com*, ² darwineffendi@univpgri-palembang.ac.id,
³ ettypratiwi1998@gmail.com

Article History: Received: Juni, 2 2024; Accepted: Juni, 18 2024; Published: September, 28 2024

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using rotating wheel media on students' creative thinking abilities between class V.A as the control class and class V.B as the experimental class which uses rotating wheel media at SDN 186 Palembang in class V Indonesian language lessons at SDN 186 Palembang. This research used a True Experimental Design treatment design with a Posttest-Only Control Design. The research population was all fifth grade students at SD Negeri 186 Palembang, totaling 99 students for the 2023/2024 academic year. The sampling technique used was simple random sampling. The validity of the test instrument was tested using the Product Moment Person correlation formula and to determine its reliability it was tested using the Cronbach's Alpha method. The data analysis technique uses the t test (Paired Sample T-Test) showing that the data is normally distributed and homogeneous. The hypothesis results of students' creative thinking abilities show $t_{count} 6.807 > t_{table} 1.675$, so it can be said to reject H_0 and accept H_a , whose normality and homogeneity were previously known. The research results of the experimental group obtained an average score of 78.73 and the control group obtained an average posttest score of 50.15, so it can be concluded that there is a significant influence on students' creative thinking abilities in class V Indonesian language learning on advertising materials at SDN 186 Palembang in the even semester of the 2023/2024 academic year.

Keywords: Influence, Spinning Wheel Media, Creative Thinking Ability.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media roda putar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas V.A sebagai kelas kontrol dan kelas V.B sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media roda putar di SDN 186 Palembang dalam pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN 186 Palembang. Penelitian ini menggunakan rancang perlakuan *True Experimental Design* dengan desain *Posttest-Only Control Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 186 Palembang yang berjumlah 99 siswa tahun ajaran 2023/2024. Teknik sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*. Validitas instrumen tes di uji dengan rumus korelasi *Product Moment Person* dan untuk mengetahui reliabilitasnya di uji dengan metode *Cronbach's Alpha*. Teknik analisis data menggunakan uji t (*Paired Sample T-Test*) menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Hasil hipotesis kemampuan berpikir kreatif siswa menunjukkan $t_{hitung} 6,807 > t_{table} 1,675$ maka dapat dikatakan tolak H_0 dan diterima H_a , yang sebelumnya telah diketahui normalitas dan homogenitasnya. Hasil penelitian kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 78,73 dan kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 50,15, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V pada materi iklan di SDN 186 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Kata Kunci : Pengaruh, Media Roda Putar, Kemampuan Berpikir Kreatif.



Copyright © 2024 Nur Fitri Qhoirunnisa Abdul Malik
This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Program pendidikan didefinisikan oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 sebagai “setiap kegiatan atau serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memberikan kepada anak suatu lingkungan yang sesuai untuk memperoleh perkembangan intelektual, emosional, karakter, dan spiritual yang dituntut masyarakat”(Nida Winarti et al., 2022). Upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif juga merupakan bagian integral dari pendidikan, karena membantu siswa mencapai potensi maksimal mereka di era globalisasi yang didorong oleh teknologi. Selain itu, terjadi penyesuaian kurikulum pendidikan dari tahun ke tahun, terutama penerapan kurikulum otonom pada tahun 2011 dari versi tahun 2013. Tidak ada keraguan bahwa kurikulum ini adalah landasan di mana pendidikan siswa bertumpu.

Siswa memanfaatkan kurikulum sebagai alat untuk belajar. Pendekatan yang inovatif, dinamis, dan konsisten diperlukan dalam peninjauan kurikulum jika ingin mengikuti perkembangan zaman dan memberikan keterampilan yang dibutuhkan masyarakat. Pemerintah Indonesia diketahui kerap merevisi program pendidikannya (Fatimah et al., 2021). Siswa kelas lima dan enam masih menggunakan pembelajaran yang dirancang untuk tahun 2013 sebagai kurikulum mereka, yang berarti jam pelajaran tidak terlalu berpusat pada guru dan lebih berpusat pada siswa. Pembelajaran kurang berbasis ceramah dan lebih bersifat kolaboratif. Menurut Kurikulum 2013, cara mendidik yang paling efektif adalah melalui pembelajaran aktif. Dikenal dengan sebutan “pembelajaran tematik”, Kurikulum 2013 mengintegrasikan atau menyatukan sejumlah topik, antara lain bahasa Indonesia, matematika, IPA, dan IPS.

Inisiatif kebijakan baru yang disebut “Merdeka Belajar” diperkenalkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Kabinet Indonesia Maju. Gagasan utama Merdeka Belajar , sebagaimana disampaikan oleh Nadiem Anwar Makariem(Fatimah et al., 2021), adalah guru harus menjadi pusat perhatian sebelum mengajar siswanya. Penting juga untuk memberi tahu semua anak. Selain itu, praktik pendidikan akan berkembang di tahun-tahun mendatang. Fokus instruktur akan berubah dari ruang kelas ke lingkungan lain. Karena mereka mungkin mengajukan pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi kelas, dan melakukan lebih dari sekadar duduk dan mendengarkan, siswa akan mendapati bahwa mereka belajar dalam suasana yang lebih santai. Keberanian siswa akan benar-benar terbentuk karenanya. Persiapan kurikulum otonom memerlukan waktu yang lama, berbeda dengan kurikulum 2013. Kurikulum otonom mengharuskan sekolah mengembangkan program yang siap dilaksanakan. Selain itu, kita memerlukan fasilitas sekolah yang lebih baik dan guru yang lebih siap untuk memastikan semuanya berjalan lancar.

Karena bahasa tersebut digunakan untuk berkomunikasi, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat membantu siswa berkembang(Bahasa et al., 2020). Meningkatkan keterampilan komunikasi seseorang adalah tujuan utama mempelajari suatu bahasa. Kurikulum sekolah dasar mencakup pengajaran bahasa Indonesia dari kelas satu sampai kelas empat (4-6). Mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis adalah empat pilar yang mendasari suatu bahasa. Tujuan mempelajari bahasa Indonesia adalah untuk membantu siswa menjadi pembicara dan penulis bahasa yang lebih fasih. Tujuannya agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia sehingga dapat terlibat penuh dalam kehidupan sosial dan berbagi emosi serta ide (Zakaria, 2020).

Materi Iklan merupakan pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 Semester 2 di SDN 186 Palembang. Kemampuan berpikir kreatif mereka diprediksi akan meningkat. Setiap hari, iklan bermunculan di berbagai media. Iklan adalah praktik menyajikan informasi tentang suatu produk atau layanan dengan tujuan menarik perhatian calon pelanggan(Putri & Penulis, 2020). Berita diumumkan melalui undangan pribadi. Berupa iklan yang ditayangkan di surat kabar (Cetak) dan online (Elektronik). Penggunaan Media roda putar, salah satu media pembelajaran,

dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya ketika mempelajari materi iklan (Zaini Miftach, 2018).

Siswa mampu menghubungkan pesan dengan materi yang dipelajarinya dengan bantuan media roda semangat inovasi dan kreativitas. Selain menghafal, siswa juga harus mampu menganalisis, menguraikan, menghasilkan, dan memecahkan masalah. Kapasitas untuk berpikir kreatif adalah inti dari semua ini. (Indonesia & Selatan, 2022)

Kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk mengatasi hambatan hidup, tidak terkecuali pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya di tingkat dasar. "4R" Membaca, Menulis, Berhitung, dan Berpikir adalah seperangkat standar kompetensi yang diakui secara internasional yang harus dipenuhi oleh siswa. Karena pembelajaran ini menuntut siswa untuk mengevaluasi konsep, tetap netral terhadap suatu topik, dan membangun argumentasi yang kuat, maka kemampuan berpikir kreatif sangat penting bagi anak SD/MI yang belajar bahasa Indonesia. Sebagai sarana evaluasi kemajuannya dalam pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, anak dapat melatih kemampuan berpikir kreatifnya dengan memunculkan ide-ide orisinal yang diambil dari berbagai sumber. (Zakaria, 2020).

Untuk memperkuat penegasan di atas maka peneliti bekerja sama dengan Ibu Eka Krisnawati, S.Pd. wali kelas SD Negeri 186 Palembang, melakukan observasi terhadap kelas V.B pada tanggal 15 Januari 2024. Temuan dari penelitian observasional mengungkapkan bahwa ketidakmampuan siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya selama pembelajaran Bahasa Indonesia menyebabkan kurangnya keseruan dan variasi kurikulum. Pengajaran di kelas tradisional sebagian besar masih dikendalikan oleh para pendidik. Sebagai ilustrasi, bagaimana menggunakan *PowerPoint* sebagai alat pembelajaran, tetapi juga bagaimana melakukan ceramah, membuat catatan, dan memberi serta menilai pekerjaan rumah. Selain itu, ada kalanya guru menghindari siswa berpartisipasi aktif dalam penggunaan materi pembelajaran.

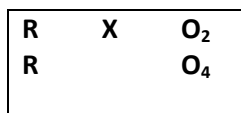
Siswa kelas V.B SDN 186 Palembang masih memiliki tingkat kompetensi yang kurang baik dalam menganalisis informasi dari iklan untuk pengajaran Bahasa Indonesia. Siswa kesulitan menyampaikan informasi dari iklan karena mereka tidak pandai memunculkan istilah-istilah yang berasal dari imajinasi/ide-ide mereka. Ketika pelajaran menjadi rutin dan tidak menarik, siswa kehilangan minat. Masih banyak siswa yang tidak tertarik pada materi yang dipelajari. Hal ini karena anak-anak tidak mempelajari materi secara efektif karena guru belum menggunakan sumber belajar yang menarik. Oleh karena itu, siswa kehilangan minat terhadap mata pelajaran tersebut dan menjadi tidak tertarik untuk belajar. Akibatnya, siswa kurang percaya diri untuk bertanya. Fokus siswa hanya pada kata-kata. Karena sifat bahasanya, siswa mungkin mengalami kesulitan untuk mengembangkan kapasitas berpikir kreatifnya. Akibatnya, siswa kehilangan minat dan motivasi untuk mengikuti kegiatan kelas. Mereka khawatir bahwa mereka tidak akan memiliki rasa percaya diri untuk mencoba cara berpikir kreatif yang baru karena guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Hasil observasi langsung menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode konvensional. Beberapa contohnya termasuk ceramah, memberikan pekerjaan rumah atau tugas yang membosankan kepada siswa, membuat catatan, dan sebagainya. Ketika siswa merasa cemas, kaku, tidak percaya diri, atau tidak dapat berkonsentrasi, hal ini mungkin menjadi tantangan nyata bagi guru.

Melihat permasalahan- permasalahan di SD tersebut terfokus untuk mengambil mata pelajaran Bahasa Indonesia, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Sdn 186 Palembang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain eksperimental. Menurut (Sugiyono, 2024) , teknik penelitian eksperimen adalah pendekatan penelitian kuantitatif yang berupaya memastikan, dalam keadaan terkendali, pengaruh variabel bebas (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel terikat (hasil). Penelitian ini menggunakan desain *True Experimental Design* (Eksperimen yang betul-betul). Desain *True Experimental Design* ditandai dengan pemilihan acak peserta penelitian dan kelompok kontrol dari populasi yang telah ditentukan. Oleh karena itu, sampel acak dan kelompok kontrol merupakan ciri penentunya. Berikut tabel hasil penelitian yang menggunakan *desain posttest control* :



Gambar 1. Penelitian *Posttest-Only Control Design*
(Sumber : (Sugiyono, 2024)

Keterangan :

R : Kelompok eksperimen (Atas) dan Kontrol (Bawah)

X : Perlakuan dengan menggunakan media Roda.

O₂: Posttest Kelas Eksperimen

O₄: Posttest Kelas Kontrol

Penelitian kami bertempat di SDN 186 Palembang yang beralamat di Jln . Purwo Lorong Madya III, Desa Sei Selincah , Kecamatan Kalidoni , Kabupaten Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan, Kode Pos 30161. Penelitian dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024, yaitu pada bulan Januari sampai dengan Mei 2024.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V terdiri dari kelas V^A, V^B, V^C, dan V^D di SDN 186 Palembang Tahun Ajaran 2023/2024.

Tabel 1. Populasi Penelitian SDN 186 Palembang

No	Kelas	Jumlah
1	V.A	26
2	V.B	26
3	V.C	25
4	V.D	22
Total		99 Siswa

(Sumber : SDN 186 Palembang Tahun Pelajaran 2024)

Dalam penelitian ini, digunakan teknik pengambilan sampel yang disebut *Simple Random Sampling*(V. Wiratna Sujarweni, 2023) yang artinya Pengambilan Anggota sampel dan populasi dilakukan secara acak dengan menggunakan aplikasi *spin wheel*. Kriteria yang diperhatikan adalah kemampuan berpikir kreatif dalam materi iklan pada kelas V. Sampel yang terlibat dalam studi yaitu Kelas V^B 26 siswa dan V^A 26 siswa, yang secara keseluruhan berjumlah 52 Siswa pada 2 kelas.

Tabel 2. Sampel Penelitian SDN 186 Palembang

Perlakuan Kelas V	
V.A (Kontrol)	V.B (Eksperimen)
26	26

(Sumber : SDN 186 Palembang Tahun Pelajaran 2024)

Menurut (Sugiyono, 2024). Ada dua variabel dalam penelitian ini: variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen. Variabel bebas adalah variabel yang tidak mempengaruhi secara langsung terhadap variabel terikat, tetapi mempunyai pengaruh terhadapnya, baik dengan mengubahnya atau dengan menimbulkannya. Variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen, justru sebaliknya.

Ada dua variabel yang telah didefinisikan dalam penelitian ini untuk memastikan bebas dari kesalahan. Definisi diperlukan untuk dua istilah berikut : Media dengan roda berputar yang dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan dilengkapi dengan kartu soal disebut media roda berputar (Aini Magfiro, 2022). Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih produktif dan menyenangkan dengan bantuan materi ini. Berpikir kreatif didefinisikan oleh Evans dan Siswono (Pbm & Dari, 2018) sebagai proses mental membuat asosiasi sampai kombinasi yang “benar” ditemukan atau orang tersebut menyerah. Ketika dua konsep serupa, atau ketika kita berpikir dengan cara yang analog, kita dapat menghasilkan hubungan baru. Menggabungkan konsep untuk menghasilkan ide-ide baru merupakan inti dari berpikir kreatif. Wawasan ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif adalah upaya intelektual dengan tujuan menemukan kombinasi baru.

Proses pembelajaran diulang sebanyak enam kali; satu kali dengan kelompok kontrol menggunakan model standar dan lima kali dengan kelompok eksperimen yang disuguhkan media berputar di sekitar roda. Langkah terakhir adalah memberikan *posttest* pada kelompok kontrol dan eksperimen untuk membuat perbandingan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrument

No	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Sub Indikator	No Butir Soal
1	Berpikir lancar (<i>Fluency</i>)	1. Mengidentifikasi Masalah. 2. Menemukan informasi yang relevan 3. Mengkaitkan informasi dengan masalah 4. Bertanya kepada orang lain.	1,2,4
2	Berpikir Luwes (<i>Flexibility</i>)	1. Diam dan merenung untuk menemukan solusi. 2. Membaca soal berkali-kali 3. Mengkaitkan soal dengan materi yang pernah diajarkan. 4. Menuliskan aoa yang ada di pikirannya dalam bentuk oret-oretan.	8,9
3	Berpikir Orisinal (<i>Originality</i>)	1. Menemukan gagasan kunci untuk menyelesaikan masalah. 2. Menunjukan pemahaman yang lebih dengan melahirkan cara-cara unik.	10
4	Berpikir Terperinci (<i>Elaboration</i>)	1. Menguraikan dan memeriksa ulang penyelesaian masalah secara runtut. 2. Menyimpulkan masalah yang telah diselesaikan	3,5,6,7

(Sumber : (Pbm & Dari, 2018)

Tabel 4. Kisi-kisi soal

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Tujuan	Bentuk Soal
3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.	3.4.1 Mengidentifikasi Informasi Iklan dari media cetak. (C2) 3.4.2 Menguraikan tujuan pembuatan iklan. (C4)	Untuk mengidentifikasi definisi, bentuk iklan seperti ciri-ciri, tujuan,	
4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.	4.4.1 Membandingkan informasi pada iklan media cetak 4.4.2 Menentukan informasi isi iklan dari media cetak secara tertulis. (P5)	Disajikan penugasan, siswa mampu membuat contoh iklan	Esay

(Sumber : (Pembelajaran et al., n.d.)

Tabel 5. Rubrik Penskoran Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

No	Aspek Berpikir Kreatif	Indikator	Rubrik	Rentang Skor
1	Keterampilan Berpikir Lancar	Memberikan banyak kemungkinan jawaban atau gagasan atas pertanyaan yang diajukan	Jika siswa mampu menjawab dengan jelas/tepat sesuai dengan kajian teori pada buku pembelajaran	10-8
			Jika Siswa menjawab dengan jelas/mendekati kajian teori pada buku pembelajaran	7-6
			Jika siswa menjawab tidak terlalu jelas/tepat dengan kajian teori pada buku pembelajaran	5-2
			Jika siswa menjawab tidak sesuai dengan kajian teori pada buku pembelajaran	3-1
2	Keterampilan Berpikir Luwes	Menghasilkan jawaban yang bervariasi dengan sudut pandang yang berbeda	Jika siswa mampu menjawab dengan jelas/tepat sesuai dengan kajian teori pada buku pembelajaran	10-8
			Jika Siswa menjawab dengan jelas/mendekati kajian teori pada buku pembelajaran	7-6
			Jika siswa menjawab tidak terlalu jelas/tepat dengan kajian teori pada buku pembelajaran	5-2
			Jika siswa menjawab tidak sesuai dengan kajian teori pada buku pembelajaran	3-1
3	Keterampilan berpikir	Dapat memberikan jawaban atau	Jika siswa mampu menjawab dengan jelas/tepat sesuai	10-8

	Orisinil	pertanyaan yang di berikan menurut pemikiran sendiri	dengan kajian teori pada buku pembelajaran	
			Jika Siswa menjawab dengan jelas/mendekati kajian teori pada buku pembelajaran	7-6
			Jika siswa menjawab tidak terlalu jelas/tepat dengan kajian teori pada buku pembelajaran	5-2
			Jika siswa menjawab tidak sesuai dengan kajian teori pada buku pembelajaran	3-1
4	Keterampilan memperinci/ mengelabor	Dapat memperinci suatu gagasan atau jawaban sehingga lebih jelas	Jika siswa mampu menjawab dengan jelas/tepat sesuai dengan kajian teori pada buku pembelajaran	10-8
			Jika Siswa menjawab dengan jelas/mendekati kajian teori pada buku pembelajaran	7-6
			Jika siswa menjawab tidak terlalu jelas/tepat dengan kajian teori pada buku pembelajaran	5-2
			Jika siswa menjawab tidak sesuai dengan kajian teori pada buku pembelajaran	3-1
5	Keterampilan menilai (Mengevaluasi)	Mampu menyimpulkan mengenai masalah yang dipecahkan	Jika siswa mampu menjawab dengan jelas/tepat sesuai dengan kajian teori pada buku pembelajaran	10-8
			Jika Siswa menjawab dengan jelas/mendekati kajian teori pada buku pembelajaran	7-6
			Jika siswa menjawab tidak terlalu jelas/tepat dengan kajian teori pada buku pembelajaran	5-2
			Jika siswa menjawab tidak sesuai dengan kajian teori pada buku pembelajaran	3-1

(Sumber : Wike Sulistiarmi, 2016)

Validitas instrumen tes di uji dengan rumus korelasi *Product Moment Person* dan untuk mengetahui reliabilitasnya di uji dengan metode *Cronbach's Alpha*. Uji analisis data menggunakan uji normalitas *kolmogrov-smirnov*. Uji normalitas adalah uji yang digunakan dengan tujuan menilai sebaran data pada suatu kelompok data atau variabel apakah data berdistribusi normal atau tidak (Duwi Priyatno, 2018). Kemudian untuk uji homogenitas menggunakan *uji levene* untuk mengetahui data homogen atau tidak. Pengujian hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T-test*. Pengujian hipotesis dilakukan untuk melihat pengaruh penggunaan media rda putar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 186 Palembang. Pengolahan analisis data menggunakan bantuan SPSS 25 (Yaya Jakaria, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Setelah melakukan *posttest*, hasil yang diperoleh rata-rata nilai akhir hasil belajar Bahasa Indonesia kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan media roda putar adalah 78,73. Sedangkan rata-rata nilai hasil belajar kelas control dengan menggunakan model pembelajaran konvensional adalah 50,15. Dari data tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki rata-rata lebih besar dari kelas kontrol. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu melakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Untuk melakukan uji-t maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data. Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dihasilkan berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan SPSS Versi 25 dan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Untuk menentukan normal atau tidak, tingkat signifikansi (*sig*) yang lebih dari 0,05 dianggap normal, sedangkan *sig* yang kurang dari 0,05 dianggap tidak normal. Seperti inilah hasil yang dihitung:

Untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika $sig \geq 0,05$ maka normal dan jika $sig \leq 0,05$ dapat dikatakan tidak normal. Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality		
		Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Berpikir Kreatif	Postest Eksperimen	.144	26	.174
	Postest Kontrol	.162	26	.079

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber : SPSS Versi 25)

Berdasarkan tabel diatas nilai *sig* kelas eksperimen sebesar 0,174 dengan nilai α 0,05 karena $0,174 \geq 0,05$ maka data kelas eksperimen disimpulkan berdistribusi normal. Kemudian nilai *sig* kelas kontrol sebesar 0,079 dengan nilai $\alpha = 0,05$ karena $0,079 > 0,05$ maka data kelas eksperimen disimpulkan berdistribusi normal. Dengan demikian, bahwa data *posttest* baik itu kelas eksperimen maupun kelas control memiliki nilai $sig \geq 0,05$, maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan setelah derajat kenormalan telah ditentukan. Setelah memberikan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol, uji homogenitas mengetahui seberapa sebanding variansnya. Kita dapat menentukan benar atau tidaknya hipotesis tersebut dengan membandingkan hasil *sig* dari uji *Levene's Statistic* dengan 0,05 ($sig > 0,05$). Untuk melihat hasil uji homogenitas, lihat tabel berikut ini:

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Berpikir Kreatif	Based on Mean	.159	1	49	.692
	Based on Median	.128	1	49	.722
	Based on Median and with adjusted df	.128	1	37.789	.722
	Based on trimmed mean	.150	1	49	.700

(Sumber : SPSS Versi 25)

Kedua kelas mempunyai variansi yang sama ($0,692 > 0,05$), sehingga tingkat signifikansinya adalah 0,692 dengan $\alpha = 0,05$ seperti terlihat pada tabel di atas. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa data kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia materi iklan yang diberi perlakuan yaitu penggunaan media roda putar siswa yang diberi perlakuan pembelajaran konvensional dapat dilanjutkan analisisnya

Setelah data berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan uji t. Setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan data analisis menggunakan uji-t untuk menguji hipotesis. Untuk mendapatkan suatu jawaban dari hasil penelitian apakah ada pengaruh penggunaan media roda putar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media roda putar. Berikut pengujian hipotesis yang akan dilakukan:

H_a diterima jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$: Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media Roda Putar terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif siswa kelas V SDN 186 Palembang

H_o diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$: Tidak ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media Roda Putar terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif siswa kelas V SDN 186 Palembang.

Uji t dilakukan dengan berbantuan SPSS versi 25 berikut hasil data yang di dapatkan :

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Kemampuan Berpikir Kreatif	Equal variances assumed	.084	.773	6.807	50	.000
	Equal variances not assumed			6.807	47.040	.000

(Sumber : SPSS Versi 25)

Perhitungan nilai untuk dk (derajat kebebasan) 50 didapat nilai t_{table} 1,675 sedangkan t_{hitung} 6,807 dengan taraf signifikan 0,05. Jadi, dari hitungan diatas didapatkan hasil yaitu t_{hitung} 6,807 dan nilai t_{table} yaitu 1,675 artinya t_{hitung} 6,807 > t_{table} 1,675 maka dapat dikatakan tolak H_o dan diterima H_a . Hipotesis H_a yaitu adanya pengaruh penggunaan media roda putar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN 186 Palembang.

Kemampuan berpikir kreatif siswa Bahasa Indonesia siswa kelas V semester genap SDN 186 Palembang Tahun Ajaran 2023/2024 khususnya pada materi iklan yang diajarkan dengan menggunakan media roda putar maupun yang diajarkan dengan sistem pembelajaran konvensional. Untuk mengetahui pengaruh media roda putar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 186 Palembang.

Hasil memiliki perbedaan secara signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media roda putar dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional disebabkan karena perbedaan langkah-langkah model pembelajaran. Langkah-langkah media roda putar yaitu; penyajian kelas, Penjelasan materi, memainkan roda putar, dan melaksanakan kuis, Sedangkan pembelajaran konvensional tidak menggunakan langkah-langkah, hanya saja menyesuaikan dengan keinginan guru pada saat mengajar sehingga siswa menjadi lebih pasif.

Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah siswa kelas V SDN 186 Palembang meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya melalui penggunaan media roda putar di kelas bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel sebanyak 52 siswa yang terbagi menjadi 26 siswa pada V.A sebagai kelas kontrol dan 26 siswa pada V.B sebagai kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Iklan, peneliti menerapkan media roda putar, sedangkan kelas kontrol peneliti menggunakan metode konvensional atau metode ceramah.

Munia Ningsih (Astuti et al., 2022) menyatakan bahwa roda melambangkan suatu gambar yang dapat dimainkan dengan cara diputar hingga berhenti pada bagian tertentu dari gambar tersebut. Roda adalah alat berbentuk lingkaran di papan. Penggunaan materi ini akan mendorong keterlibatan dan partisipasi siswa di kelas.

Media dengan roda berputar yang dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan dilengkapi dengan kartu soal disebut media roda berputar (Aini Magfiro, 2022) Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih produktif dan menyenangkan dengan bantuan materi ini.

Dalam video ini instruktur menjelaskan materi yang akan dibahas di kelas (Astuti et al., 2022), mengutip David Rindu Kurniawan. Guru kemudian menyuruh kelas memanfaatkan media dengan memainkannya sampai mereka mempunyai pertanyaan tentang materi yang telah dibahas sebelumnya. Melalui media roda putar siswa dapat memahami materi pembelajaran dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya secara optimal karena media roda putar ini memberikan cara agar siswa dapat berpikir dan merespon pembelajaran dengan cepat.

Tes pada penelitian ini adalah tes tertulis yang berbentuk essay sebanyak 10 soal pelajaran Bahasa Indonesia materi iklan Berdasarkan hasil penelitian, peneliti berperan sebagai pengajar kelas di dua kelas yang berbeda: kelas VB yang berfungsi sebagai kelompok eksperimen, dan kelas VA yang berfungsi sebagai kelompok kontrol.

Mengumpulkan data *posttest* dari kelompok eksperimen dan kontrol adalah tahap pertama dalam analisis data. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kinerja siswa di kelas bahasa Indonesia meningkat. Terlihat dari hasil *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol. Pada kelompok kontrol, rata-rata nilai *posttest siswa* adalah 50,15, dengan 2 siswa (atau 8% dari total) mencapai KKM dan 24 siswa (atau 92% dari total) gagal mencapai KKM. Pada kelompok eksperimen, rata-rata nilai *posttest siswa* adalah 78,73, dengan 19 siswa (atau 72% dari total) mencapai KKM dan 7 siswa (atau 27% dari total) gagal mencapai KKM. Peneliti selanjutnya melakukan analisis data meliputi uji normalitas dan homogenitas setelah diperoleh hasil rata-rata. Mengetahui apakah data mengikuti distribusi normal merupakan tujuan dari uji normalitas. Tujuan uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah data mengikuti distribusi normal.

Hasil uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 25 menunjukkan bahwa kelas eksperimen mempunyai nilai signifikan *posttest* sebesar 0,174 dan kelas kontrol mempunyai nilai signifikan *posttest* sebesar 0,079. Hal ini membuktikan bahwa data mengikuti distribusi normal. Demikian pula data dianggap homogen setelah uji homogenitas yang dilakukan menggunakan SPSS versi 25 menghasilkan hasil signifikan sebesar 0,692, lebih besar dari 0,05.

Setelah uji prasyarat selesai, Setelah melakukan uji prasyarat data, peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan uji t (*Independent Sample t-test*) diperoleh bahwa nilai *sig* (*2-tailed*) sebesar 0,000. Karena nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh dengan adanya peningkatan hasil belajar kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan media roda putar pada siswa kelas V SD Negeri 186 Palembang.

Hal ini terlihat ketika pembelajaran sedang berlangsung. Memasukkan roda putar ke dalam kelas menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis di mana siswa berpartisipasi aktif dengan memutar roda secara bergiliran. Hal ini, pada gilirannya, membantu siswa lebih mengingat materi, yang kemudian mereka terapkan pada kuis di papan roda, yang menarik perhatian mereka dan mendorong mereka untuk mengembangkan jawaban mereka di depan kelas. sebagai alternatif untuk hanya mengandalkan buku teks, atau menyampaikan hasil pembelajaran imajinatif mereka secara mandiri.

Penelitian ini didukung oleh Tina Astuti pada tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Negeri 003 Tembilah Hulu” yang menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media roda putar dengan pembelajaran menggunakan metode konvensional dan terdapat pengaruh media pembelajaran roda putar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media roda putar terbukti memiliki pengaruh yang signifikan dibuktikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Iklan dengan menggunakan media Roda Putar terhadap kemampuan berpikir kreatif dengan nilai rata-rata 78,73 pada kelas eksperimen dan 50,15 pada kelas kontrol, maka dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen menggunakan media Roda Putar lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media roda putar, karena media roda putar siswa dapat menarik perhatian siswa, menumbuhkan motivasi belajar dan membuat suasana belajar menjadi tidak membosankan serta menimbulkan semangat belajar terhadap siswa kelas V SD Negeri 186 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

REFERENSI

- Aini Magfiro. (2022). *Implementasi Media Pembelajaran Roda Putar Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas IV SDN 50 Kota Bengkulu*.
- Astuti, T., Auliaurasyidin, Y. P., Tinggi, S., & Islam, A. (2022). *Pengaruh penggunaan media roda putar terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar negeri 003 tembilahan hulu*.
- Bahasa, P., Dan, I., & Basastra, S. (2020). *DI SEKOLAH DASAR*. 3(1).
- Duwi Priyatno. (2018). *SPSS Panduan Mudah Olah Data Bagi Mahasiswa & Umum*.
- Fatimah, I. F., Nurfarida, R., Mansyur, A. S., Zaqiah, Q. Y., Cimencrang, J., Gedebage, K., & Bandung, K. (2021). *Strategi inovasi kurikulum; sebuah tinjauan teoretis*. x(x), 16–30.
- Indonesia, P. B., & Selatan, S. (2022). *INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA Pendahuluan*. 6(2), 97–104.
- Nida Winarti, Maula, L. H., Amalia, A. R., Pratiwi, N. L. A., & Nandang. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 552–563. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2419>
- Pbm, M., & Dari, D. (2018). *KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA SMP NEGERI 1 PINANGSORI*. 3(2), 89–93.
- Pembelajaran, S., Pembelajaran, R. P., & Ajar, B. (n.d.). *Lampiran 1 1*.
- Putri, S., & Penulis, A. (2020). *Representasi Tubuh Ideal Perempuan dalam Iklan WRP Versi Limited Edition*. 1(2).
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).
- V. Wiratna Sujarweni. (2023). *Metodologi Penelitian*. PUSTAKABARUPRESS.

- Yaya Jakaria. (2015). *Mengelola Data Penilitia Kuantitatif Dengan SPSS Aplikasi Data Pendidikan*. Alfabeta.
- Zaini Miftach. (2018). ~~濟無~~No Title No Title No Title. 53–54.
- Zakaria. (2020). Mengintegrasikan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD / MI. *Zakaria*, 03(2), 106–120. <https://stai-binamadani.e-journal.id/jurdir>