



PENGARUH MODEL TTW BERBANTU MEDIA *EXPLOSION MAGIC BOX* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF

Gina Faojina¹, Agus Saeful Anwar², Yani Fitriyani³, Oman Hadiana⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Muhammadiyah Kuningan^{1,2,3}

Jl. R.A. Moertasiah Soepomo No. 28B Kuningan, Jawa Barat

Email: faojinagina@gmail.com¹, saefulanwar@upmk.ac.id², yanifitriyani@upmk.ac.id³, hadianaoman@upmk.ac.id⁴

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 24-04-2024

Direvisi: 08-07-2024

Dipublikasikan: 01-09-2024

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) yang dipadukan dengan media *Explosion Magic Box* mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV IPAS di SD Negeri 1 Cigadung. Penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* yang dipadukan dengan teknik *Quasi Eksperimental Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IVA dan IVB SD Negeri 1 Cigadung yang terdiri dari 18 orang di kelas IVA dan 19 orang di kelas IVB. Untuk memperoleh informasi mengenai kapasitas berpikir kreatif siswa, digunakan *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari sepuluh soal sebagai pendekatan pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) dan media *Explosion Magic Box* memberikan dampak terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV. Hasil uji hipotesis menghasilkan Sig. (2-tailed) $0,032 < 0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak atau H_1 diterima maka menunjukkan bahwa penggunaan model *Think Talk Write* (TTW) yang dipadukan dengan media *Explosion Magic Box* memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV IPAS di SD Negeri 1 Cigadung. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) berbantu media *Explosion Magic Box* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa hasil tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis.

Abstract

The aim of this research is to find out how the Think Talk Write (TTW) learning model combined with Explosion Magic Box media influences the creative thinking abilities of class IV Science and Technology students at SD Negeri 1 Cigadung. This research uses Nonequivalent Control Group Design combined with Quasi Experimental Design techniques. The research subjects were students in class IVA and IVB at SD Negeri 1 Cigadung, consisting of 18 people in class IVA and 19 people in class IVB. To obtain information about students' creative thinking capacity, a pretest and posttest consisting of ten questions were used as a data collection approach. The research results show that the Think Talk Write (TTW) learning model and Explosion Magic Box media have an impact on the creative thinking abilities of class IV students. The results of the hypothesis test produce Sig. (2-tailed) $0,032 < 0,05$. Thus, H_0 is rejected or H_1 is accepted, indicating that the use of the Think Talk Write (TTW) model combined with the Explosion Magic Box media has an influence on the creative thinking abilities of class IV Science and Technology students at SD Negeri 1 Cigadung. It can be concluded that learning by implementing the Think Talk Write (TTW) learning model assisted by Explosion Magic Box media has an effect on students' creative thinking abilities. These results are proven by the results of hypothesis testing.

Kata Kunci:

TTW, explosion magic box, berpikir kreatif

Keywords:

TTW, explosion magic box, creative thinking

Pengutipan APA:

Faojina, Gina., Anwar, Agus, Saeful., Fitriyani, Yani, Hadiana, Oman. (2024). Pengaruh Model TTW Berbantu Media *Explosion Magic Box* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Lensa Pendas*, 9(1). doi: <https://doi.org/10.33222/jlp.v9i2.3807>



JURNAL LENSA PENDAS

Volume 9 Nomor 2, Bulan September Tahun 2024, Hlm. 185-190

Available online at <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/lensapendas>

© 2024 Gina Faojina¹, Agus Saeful Anwar², Yani Fitriyani³, Oman Hadiana⁴
Under the license CC BY-SA 4.0

Alamat Korespondensi

: Jl. R.A. Moertasiah Soepomo
No.28B Kuningan, Jawa Barat

ISSN 2541-6855 (Online)

ISSN 2541-0199 (Cetak)

Email

: faojinagina@gmail.com

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan proses pembelajaran sangat esensial karena banyak aspek yang mempengaruhinya, diantaranya adalah guru, yang merupakan salah satu elemen yang memainkan peran esensial dalam proses belajar mengajar, dan keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada guru. (Nilayati, dkk. 2019: 32). Sejalan dengan (Mutiaramses, Neviyarni s, 2021: 45) bahwa dalam mencapai tujuan pembelajaran, guru harus menerapkan pendekatan pembelajaran yang efektif, termasuk menggunakan model, metode, media, dan evaluasi, dan siswa harus ikut serta secara aktif dan kreatif dalam proses belajar.

Selain menggunakan model, guru juga diharapkan mampu memasukkan strategi dan media berbasis HOTS ke dalam proses pengajaran. Ketika siswa memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi, atau HOTS, mereka dapat memecahkan masalah dengan menerapkan berpikir kritis pada pengetahuan dan pengalaman mereka. (Muthmainnah et., al 2020: 9325-9332)

Di antara aspek kehidupan manusia yang paling penting adalah berpikir kreatif, karena semua yang mereka lakukan dipengaruhi oleh cara mereka berpikir. Dengan demikian, manusia dapat memahami setiap tindakan yang akan mereka ambil dengan baik, dan mereka mampu menjadi lebih produktif dalam kehidupan sehari-hari.(Primadoni & Muslim, 2023: 959). Sejalan dengan Ananda, (2019: 4) Berpikir kreatif adalah cara berpikir yang ditingkatkan dengan mengikuti intuisi, menggunakan imajinasi, dan menemukan kemungkinan-kemungkinan baru, sudut pandang yang mengejutkan, dan pemikiran yang tidak terduga. Secara sederhana, berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk

menghasilkan, mengubah, dan memperbaiki sesuatu, serta memikirkan solusi untuk masalah.(Nurjanah, dkk. 2021: 58).

Empat metric umum yang digunakan dalam berfikir kreatif yaitu, kefasihan, kemampuan beradaptasi, orisinalitas, dan detail sering digunakan untuk menilai kapasitas berpikir kreatif siswa.(Kadir et al., 2022: 129-130). (Hidayat et al., 2023: 1144) menyatakan pula bahwa berikut indikator berpikir kreatif: a) Berpikir lancar, atau kemampuan menghasilkan konsep, jawaban, atau pertanyaan dalam jumlah besar. b) Berpikir fleksibel, atau memiliki kemampuan untuk memunculkan konsep, jawaban, atau pertanyaan yang berbeda. c) Proses berpikir inovatif yang memungkinkan terciptanya kosa kata baru.

Kemampuan berpikir kreatif siswa harus ditumbuhkan sejak dini salah satunya dalam jenjang pendidikan sekolah dasar. Pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar merupakan bagian penting dalam mengoptimalkan kemampuan lulusan selain penguasaan capaian pembelajaran mata pelajaran di sekolah dasar. Kreativitas merupakan bagian kemampuan yang dibutuhkan dalam kehidupan saat ini, keterampilan yang dituntut dalam abad 21 di antaranya kemampuan kreativitas (Ruhimat 2021: 124) Sependapat dengan hal tersebut menurut (Permatasari et al., 2023: 16151-16152). Peserta didik harus memiliki keterampilan abad 21 yang dibutuhkan oleh kurikulum. Keterampilan abad 21 termasuk kemampuan berpikir kreatif.

Oleh sebab itu, dibutuhkan perhatian khusus untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kreatif. Karena memang benar bahwa orang-orang kreatif seringkali memenangkan kelangsungan hidup pribadinya

dalam persaingan kehidupan sehari-hari, meskipun mereka tidak memiliki pendidikan yang tinggi. Ini menunjukkan bahwa kapasitas siswa untuk berpikir kreatif sangat penting untuk pembelajaran dan kehidupan mereka sehari-hari.

Keterampilan berpikir kreatif akan memungkinkan dalam menyelesaikan tugas apa pun dengan cepat dan sukses. Pemikir kreatif harus mampu memanfaatkan keadaan mereka secara maksimal karena mereka cenderung ingin belajar secara teratur. Mengembangkan keterampilan berpikir kreatif sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya bagi anak-anak. (Nilayati, dkk. :2019: 32)

Menurut Galan Patricia Bunga Juwita, dkk. (2023: 3957) Tingkat pengajaran di sekolah dasar perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan setiap anak. Hal ini dilakukan agar kemampuan dan potensi anak dapat terbina dan dipelihara dengan baik. Oleh karena itu, "Kurikulum Mandiri" dikembangkan oleh kemendikbudristek dalam upaya meningkatkan taraf pendidikan. Kurikulum ini memadatkan ilmu pengetahuan dan ilmu sosial, atau IPAS, menjadi satu topik.

Menurut Suhelayanti, dkk (2023: 33) Kerangka kurikuler merdeka mencakup topik yang disebut Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Sains adalah suatu cabang ilmu yang mempelajari interaksi antara benda hidup dan benda mati di alam semesta serta bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungannya sebagai makhluk sosial dan sebagai individu. IPA yang mempelajari alam pasti sangat berkaitan dengan masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Salah satu cara pengembangan kurikulum IPAS adalah dengan menggabungkan materi IPA dan IPS.

Tujuan pembelajaran IPAS dalam kurikulum ini adalah untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat, meningkatkan keterampilan meneliti, meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri dan lingkungan sekitar, dan meningkatkan pemahaman konsep ilmiah.

Oleh sebab itu, agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran sains, ia harus menggunakan kemampuan berpikir kreatif. Hal ini mendukung gagasan bahwa perkembangan kognitif dan kreatif siswa sangat diuntungkan dengan memiliki kemampuan berpikir kreatif. (Kholis & Rigianti, 2023: 140) Keterampilan berpikir kreatif sangat penting untuk perkembangan kognitif dan artistik siswa. Faktor kunci dalam membangun lingkungan belajar yang mendukung siswa dalam mengasah kemampuan berpikir kreatifnya adalah kurikulum, sehubungan dengan hal itu menurut (Hidayat et al., 2023: 1144) landasan utama untuk meningkatkan kapasitas berpikir kreatif siswa adalah kurikulum merdeka.

Jajak pendapat yang dilakukan oleh *Martin Prosperity Institute* yang berbasis di Florida pada tahun 2015 menemukan bahwa Indonesia harus berbuat lebih baik dalam hal kreativitas. Hasilnya, Indonesia menduduki peringkat 115 dari 139 negara dalam Indeks Kreativitas Global (GCI). Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia tidak sekuat negara-negara lain. Satu-satunya hal yang dipelajari sekarang adalah konsep dan kemahiran linguistik. Tidak ada cukup ruang bagi siswa untuk tumbuh sebagai makhluk kreatif. (Perdana & Sugara, 2020: 107)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 29 November 2023 di SD Negeri 1 Cigadung kepada guru wali kelas IV, beliau mengatakan bahwa pada saat proses

pembelajaran berlangsung guru masih menggunakan metode konvensional dan jarang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi alasannya karena dianggap sulit dan harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, dalam pembelajaran IPAS khususnya dalam materi membangun masyarakat yang beradab, antusias siswa masih kurang dalam proses pembelajaran, siswa terlihat pasif sedangkan siswa diharuskan lebih aktif atau *student center*, selain itu dalam proses pembelajaran siswa tidak dilibatkan secara langsung yang menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang bersemangat ketika menerima materi pembelajaran, guru jarang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan diskusi kelompok hal tersebut juga dibuktikan dengan hasil penilaian siswa dalam aspek keterampilan masih rendah terlihat ketika dalam pembelajaran proyek siswa membutuhkan waktu yang cukup lama ketika mengerjakannya. Hal ini menyebabkan kemampuan berpikir kreatif siswa rendah sehingga kemampuan siswa dalam menyampaikan ide atau gagasannya kurang maksimal. Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS adalah dengan menerapkan model yang divariasikan dengan media pembelajaran yang berkembang saat ini.

Penggunaan model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) dengan bantuan media *Explosion Magic Box* dapat membuat siswa lebih terlibat dan aktif. Setelah membaca, siswa terlebih dahulu diinstruksikan untuk melakukan refleksi atau berbincang dengan dirinya sendiri menggunakan metodologi ini. Setelah itu, mereka berdiskusi dan bertukar pikiran dengan teman-temannya sebelum menulis. Berikut beberapa manfaat model

TTW: (1) memberikan pengetahuan menyeluruh tentang materi yang diajarkan; (2) mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif dengan mengajukan pertanyaan terbuka; dan (3) meningkatkan tingkat keterlibatan mereka di kelas dengan melakukan percakapan dengan teman sebaya. (Pramintari & Triyanih, 2021: 75). Adapun model *Think Talk Write* memiliki kelebihan, yaitu: 1) Mengembangkan pemecahan yang bermakna dalam memahami materi ajar. 2) Dengan memberikan soal open ended dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. 3) Dengan berinteraksi dan berdiskusi dengan kelompok akan melibatkan siswa secara aktif dalam belajar. 4) Membiasakan siswa berpikir dan berkomunikasi dengan teman, guru bahkan dengan diri mereka sendiri. (Ardiansyah et al., 2020: 97)

Sedangkan, media berbentuk kotak disebut sebagai media *Explosion Magic Box*. Saat Anda membuka kotak, Anda akan melihat bahwa keempat sisi tersusun dalam pola kotak-kotak dan menampilkan teks dan foto yang sesuai dengan tema. Saat Anda membuka kotak bunga, pastikan ia terlihat indah dan menarik, terutama jika dihiasi dengan elemen seperti foto, tulisan, ornamen, kotak kecil, dan sebagainya. (Sari et al., 2020: 32)

Berikut beberapa manfaat penggunaan media *Explosion Magic Box*: (1) Menimbulkan rasa terkejut ketika membuka kotak tersebut dan rasa ingin tahu bagaimana cara mengisi isinya. (2) Keterlibatan, pengetahuan, dan pemahaman siswa terhadap isi kotak dapat ditingkatkan dengan membuka dan menggambar gambar dan kata-kata menarik yang terdapat di dalamnya. (3) Tergantung situasinya, dapat diisi dengan item yang berbeda, seperti tulisan atau gambar. Selain

itu, hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman dan pengetahuan mereka. (Deviana, 2021: 167)

Model pembelajaran TTW berbantu media *Explosion Magic Box* ini adalah dengan cara berdiskusi secara berkelompok. Contoh ini dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan juga mendorong siswa berani memberi tanggapan pada sebuah kelompok, serta diharapkan siswa bisa berpikir kreatif dalam suatu kelompok dalam menyelesaikan suatu permasalahan pada pembelajaran. (Sihayah et al., 2022: 2450)

Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV IPAS dipengaruhi oleh paradigma pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) dengan media *Explosion Magic Box*.

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif dengan desain quasi eksperimen merupakan metodologi yang digunakan. Metode *Quasi Eksperimen* adalah metode penelitian yang mempunyai banyak kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2020: 77).

Penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Cigadung, Kecamatan Cigugur Kabupaten Kuningan. Seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Cigadung dijadikan sebagai subjek penelitian. Model *Think Talk Write* (TTW) berbantu media *Explosion Magic Box* tidak digunakan pada sampel kelas IV A, namun sampel kelas IV B menggunakan model *Think Talk Write* (TTW) berbantu media *Explosion Magic Box* yang digunakan peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* dengan cara *sampling jenuh*.

Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2022: 85).

Tes digunakan untuk mengumpulkan data yaitu berupa uraian yang diselesaikan pada dua kelas kontrol dan satu kelas eksperimen. Kelas eksperimen mendapat pembelajaran dengan paradigma pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) dengan bantuan media *Explosion Magic Box*, sedangkan kelas kontrol mendapat pembelajaran dengan metode tradisional.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa tes kemampuan berpikir kreatif. Para ahli memvalidasi soal tes sebelum digunakan dalam pembelajaran. Ada dua bagian tes *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* memiliki 10 pertanyaan deskriptif yang dikelompokkan berdasarkan metrik yang berkaitan dengan berpikir kreatif. Siswa mengikuti tes awal untuk mengukur keterampilan awal mereka sebelum memulai program. Setelah itu kedua sampel diberikan perlakuan yang berbeda: kelas eksperimen diajarkan dengan paradigma pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) dengan bantuan media *Explosion Magic Box*, sedangkan kelas kontrol diajarkan dengan metode tradisional.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji persyaratan analisis yang didalamnya terdapat uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan peneliti yaitu uji-t.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Untuk mengukur kapasitas berpikir

kreatif peserta didik, peneliti menggunakan sepuluh pertanyaan deskriptif pada *pretest* dan *posttest*. Tabel di bawah ini menampilkan hasil untuk kelas eksperimen dan kontrol

Tabel 1. Hasil Rata-rata

Nilai	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata	60,61	64,38	67,10	73,94
Nilai Terendah	40	40	40	45
Nilai Tertinggi	77	87	90	95

Hasil *posttest* kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan dan kelas eksperimen yang mendapat model *Think Talk Write* (TTW) berbantu media *explosion magic box* disajikan pada Tabel 1. Nilai terendah pada kelas kontrol adalah 40, dan skor tertinggi adalah 87, dengan rata-rata skor 64,38. Sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 73,94 dengan nilai terendah 45 dan tertinggi 95. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara

statistik antara hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

UJI NORMALITAS

Uji normalitas *Shapiro-Wilk* dijalankan pada taraf signifikansi 0,05 dengan bantuan SPSS 21. Hasil uji normalitas ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Uji Normalitas

	Tests of Normality			
	Kelas	<i>Shapiro-Wilk</i> Statistic	df	Sig.
Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif	Pre-test Kelas Kontrol	.906	18	.073
	Post-test Kelas Kontrol	.944	18	.342
	Pre-test Kelas Eksperimen	.966	19	.685
	Post-test Kelas Eksperimen	.921	19	.116

Uji normalitas data *pretest* kelas kontrol menghasilkan Sig. nilai 0,073, seperti yang ditunjukkan Tabel 2 di atas. Karena 0,073 lebih dari 0,05 ($0,073 > 0,05$), maka temuan uji normalitas data *pretest* kelas kontrol adalah normal. Sedangkan hasil uji normalitas kelas eksperimen sebesar 0,685 juga normal karena

0,685 lebih dari 0,05.

Hasil uji normalitas data *pretest* kelas eksperimen menunjukkan 0,685 lebih besar dari 0,05 ($0,073 > 0,05$), demikian pula menunjukkan berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data *posttest* kelas kontrol sebesar 0,342. Oleh karena itu, data uji normalitas

posttest kelas kontrol berdistribusi normal karena $0,342 > 0,05$ atau lebih dari $0,05$. Sedangkan uji normalitas data posttest kelas eksperimen menghasilkan hasil sebesar $0,116$. Hasil uji normalitas data *posttest* kelas

eksperimen yang menunjukkan distribusi $0,116$ lebih besar dari $0,05$ ($0,116 > 0,05$) juga berdistribusi normal.

UJI HOMOGENITAS

Tabel 3. Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.237	1	35	.081

Berdasarkan Tabel 3 hasil uji homogenitas data *posttest* kelas kontrol dan eksperimen menghasilkan nilai sig sebesar $0,081$. Karena $0,081$ lebih dari $0,05$ ($0,081 > 0,05$), varians kumpulan data bersifat homogen.

UJI HIPOTESIS

Hasil uji homogenitas dan normalitas menunjukkan bahwa data mempunyai sebaran normal dan homogen. Uji sampel independen digunakan dengan SPSS 21 dan kriteria signifikansi $0,05$ untuk memastikan hipotesis.

Tabel 3. Uji Hipotesis
Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means						
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Post-test	Equal variances assumed	-2.230	35	.032	-9.716	4.357	-18.562	-.871
	Equal variances not assumed	-2.255	31.051	.031	-9.716	4.308	-18.502	-.930

Seperti terlihat pada tabel 4 di atas, temuan uji hipotesis menghasilkan Sig. (2-tailed) $0,032 < 0,05$. Dengan demikian jika H_0 ditolak atau H_1 diterima maka menunjukkan bahwa penggunaan model *Think Talk Write* (TTW) yang dipadukan dengan media *explosion magic box* memberikan dampak terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV IPAS di SD Negeri 1 Cigadung.

Analisis data keterampilan berpikir kreatif menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai tes antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan. Dengan nilai rata-rata sebesar $60,61$, maka nilai terendah kelas kontrol adalah 40 dan nilai terbaiknya adalah 77 . Sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah $67,10$ dengan nilai terendah 40 dan nilai terbaik 90 . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan

secara statistik dalam nilai tes antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Selain itu, berdasarkan temuan penelitian, dilakukan perbandingan nilai *posttest* antara kelas eksperimen yang mendapat pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) berbantu media *explosion magic box* dengan kelas kontrol yang tidak mendapat pembelajaran atau dengan pembelajaran tradisional. keterampilan berpikir kreatif dalam analisis data. Dengan nilai rata-rata sebesar 64,38, nilai terendah kelas kontrol adalah 40 dan nilai terbaiknya adalah 87. Sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 73,94 dengan nilai terendah 45 dan nilai terbaik 95. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik pada skor *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Oleh karena itu, proses pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) pada kelas eksperimen dengan penggunaan media *Explosion Magic Box* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Selain itu juga ditampilkan nilai Sig untuk pengujian hipotesis Sig. (2-tailed) 0,032 < 0,05. maka H_0 ditolak atau H_1 disetujui, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Think Talk Write* (TTW) berbantu media *Explosion Magic Box* memberikan dampak terhadap siswa kelas IV IPAS di SD Negeri 1 Cigadung dalam berpikir kreatif.

Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bagaimana model *Think Talk Write* (TTW) meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Agnes Fiqriatus Sihayah dkk. (2022:2249) melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Think Talk Write* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada

Tema 4 Subtema 1 Kelas V SD” dan menemukan bahwa siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai lebih tinggi sebesar 83,75% pada rata-rata skala berpikir kreatif dibandingkan siswa pada kelas kontrol yang memperoleh nilai lebih tinggi 65,41%. Hal ini menunjukkan bahwa model *Think Talk Write* (TTW) berpengaruh terhadap kapasitas berpikir kreatif siswa jika dibandingkan dengan pembelajaran tradisional.

SIMPULAN

Data hasil penilaian kemampuan berpikir kreatif siswa menunjukkan bahwa model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) yang dipadukan dengan media *Explosion Magic Box* memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Temuan *pretest* mendukung hal tersebut, yaitu kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 60,61 sedangkan kelas eksperimen dengan paradigma pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) dengan penggunaan media *Explosion Magci Box* memperoleh nilai rata-rata sebesar 67,10.

Nilai Sig dari temuan uji hipotesis semakin mendukung hal tersebut. Sig. (2-tailed) 0,032 < 0,05. Oleh karena itu, jika H_0 ditolak atau H_1 disetujui, berarti kapasitas berpikir kreatif siswa kelas IV IPAS di SD Negeri 1 Cigadung terdampak dengan penggunaan model *Think Talk Write* (TTW) berbantu media *Explosion Magic Box*.

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, R. (2019). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i1.1>

- Ardiansyah, dkk. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran *Think Talk Write* Terhadap Keterampilan Mengkomunikasikan Pendapat Pada Siswa Kelas IV SDN Kelautan Kecamatan Ngronggot Kabupaten Nganjuk. *Jurnal PTK: Jurnal Tindakan Kelas*. 1 2.
- Deviana, E. (2021). Pengaruh Media *Explosion Box* Dalam Peningkatan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X IIS di SMA Negeri 12 Banda Aceh. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 6(4), 163–171. <https://doi.org/10.24815/jimps.v6i4.2227>
- Hidayat, R. K., Novianti, B. A., & Subki, S. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Fisika Peserta Didik Berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(2), 1143–1151. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i2.1412>
- Kadir, I. A., Machmud, T., & Usman, K. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Segitiga. 3(2), 128–138. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v3i2.16388>
- Kholis, N., & Rigianti, H. A. (2023). Korelasi Antara Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Riset dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Salam (sanggar anak alam). *Khazanah Pendidikan Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(2), 139–151. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.19224>
- Mutiaramses, Neviyarni s, irda murni. (2021). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 6(1), 43–48. <https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v2i2.104>
- Muthmainnah, A., Rahma, D., Ashifa, R., & Rohmah, S. (2022). Implementasi Pembelajaran Tematik Berbasis HOTS di Sekolah Dasar. 6, 9325–9332.
- Nilayati, P. ., Suastra, I. ., & Gunamantha, I. . (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Literasi Sains Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 31–40.
- Nurjanah, dkk. (2021). Pengaruh Penerapan Online *Project Based Learning* Dan Berpikir Kreatif Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas IV Pada Pelajaran IPA. *Buana Pendidikan*. 17(1).
- Patricia Bunga Juwita Galand, Ratih Setiawati, Y. W. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Talking Stick dalam Mewujudkan Hasil Belajar yang Meningkat pada Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 1349–1358.
- Perdana, T. I., & Sugara, H. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Smk Negeri 1 Kedawung Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning. *Literasi: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 4(2), 102. <https://doi.org/10.25157/literasi.v4i2.4239>
- Permatasari, D., Destrinelli, & Pamela, I. S. (2023). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Melalui Model Project Based Learning Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(4), 16151–16164.
- Pramintari, R. D., & Triyanih, S. (2021). PERANAN MODEL THINK TALK WRITE (TTW) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PKn MATERI HAK & KEWAJIBAN TERHADAP LINGKUNGAN SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 128.
- Primadoni, A. B., & Muslim, R. I. (2023). FAKTOR RENDAHNYA KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DALAM MENCIPTAKAN INOVASI

BARU. 08(3), 958–966.

- Ruhimat. (2021). Penerapan Pembelajaran *Synectics* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Membuat Puisi Sederhana Melalui Pembelajaran Daring. *Edutech*, 20(2).
- Sari, E. N. I., Chaidaroh, U., & Sirojudin, D. (2020). Efektivitas Media *Explosion Magic Box* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Fikih di MA Al- Ihsan Kalikejambon. *Journal of Education and Management Studies (JoESM)*, 3(6), 31–38.
- Sihayah, A. F., Wulan, B. R. S., & Dewi, G. K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Think Talk Write* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2449–2456. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3760>.
- Sugiono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayati, dkk. (2023). PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS). Langsa: Yayasan Kita Menulis.