



ELSE (Elementary  
School Education  
Journal)



This is an open access article  
under the [Creative Commons  
Attribution-ShareAlike 4.0  
International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

**OPEN ACCESS**

**e-ISSN 2597-4122  
(Online)**

**p-ISSN 2581-1800  
(Print)**

**\*Correspondence:**

[deby0306203100@uinsu.  
ac.id](mailto:deby0306203100@uinsu.ac.id)

**Received:** 11-05-2024

**Accepted:** 30-07-2024

**Published:** 01-08-2024

**DOI**

<http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i2.22918>

# PENGEMBANGAN MEDIA SIKLUS AIR TIGA DIMENSI PADA PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF SISWA

**Deby Puspita Sinaga<sup>1\*</sup>, Nirwana Anas<sup>1</sup>**

*Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia<sup>1</sup>*

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran siklus air tiga dimensi guna meningkatkan berpikir kreatif siswa TPI Syifaurrehman. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) diadaptasi dari model ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar *pre-test* dan *posttest*, angket guru dan siswa, serta dokumentasi. Penelitian ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan dari ahli materi diperoleh nilai 92% termasuk kategori sangat valid. Ahli media diperoleh nilai 93% termasuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan dari data hasil uji coba kepraktisan dari respon hasil angket 26 siswa mendapatkan presentasi nilai sebesar 97% kemudian hasil angket dari respon guru wali kelas V memperoleh nilai 95% termasuk kategori sangat praktis. Hasil uji epektifitas diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* yang mengalami perubahan signifikan dan mendapat nilai N-gain sebesar 0,99 sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan media siklus air mampu meningkatkan keefektifitas belajar siswa pada pembelajaran.

**Kata Kunci:** Siklus Air Tiga Dimensi, Berpikir Kreatif

## Abstract

This research aims to develop three-dimensional water cycle learning media to improve the creative thinking of TPI Syifaurrehman students. This research uses a type of research and development (Research and Development) adapted from the ADDIE model. The data collection techniques used in this research were pre-test and post-test sheets, teacher and student questionnaires, and documentation. This research was validated by material experts and media experts. Based on material experts, a score of 92% was obtained, including the very valid category. Media experts obtained a score of 93%, which is in the very valid category. Based on data from the practicality trial results from the questionnaire responses, 26 students got a presentation score of 97%, then the questionnaire results from the class V homeroom teacher's responses got a score of 95%, including the very practical category. The effectiveness test results were obtained from the pretest and posttest scores which experienced significant changes and received an N-gain value of 0.99 so it can be concluded that after using the water cycle media it was able to increase student learning effectiveness in learning.

**Keywords:** Three Dimensional Water Cycle, Creative Thinking

## PENDAHULUAN

Kreativitas adalah proses aka lebih mudah di pahami guru mampu yang menghasilkan ide lama dengan ide baru, dan menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai mengatasi hambatan untuk mencapai hasil yang materi diajarkan serta melibatkan siswa langsung lebih baik N. Siregar et al., (2023). Kreativitas adalah pada pembelajaran yang kontekstual agar siswa mampu untuk menciptakan materi baru yang kreatif dalam bentuk gagasan atau karya nyata Kusmiati et al., (2021). Menurut J. Gallagher, kreativitas adalah mental yang dilakukan oleh seseorang dalam bentuk produk baru maupun gagasan yang kemudian keduanya dikombinasikan dan akhirnya melekat pada diri orang tersebut. Berpikir kreatif adalah kemampuan menyelesaikan masalah yang menekankan pentingnya pola pikir kreatif untuk mencari jawaban terhadap persoalan (Anas et al., 2023). Berpikir kreatif merupakan suatu kemampuan pada diri seorang siswa untuk memahami permasalahan dan menemukan solusinya dengan cara yang bervariasi (divergen) (Hidayah et al., 2021). Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa berpikir kreatif merupakan kemampuan menciptakan hasil menarik dan belum ada yang melakukan yang berguna untuk peserta didik.

Kreativitas dalam pendidikan di perlukan dalam pembelajaran sebagai usaha mengasah potensi siswa (Pertama Wati & Maemunah, 2021). Seseorang yang memiliki kreatifitas dapat menciptakan sesuatu yang baru sebagai bagian awal dari perubahan Rambe, Andina et al., (2022). Setiap orang harus memiliki pikiran yang kreatif agar dapat memecahkan banyak permasalahan dengan Solusi yang banyak (T. J. Siregar & Andriani, 2023). Maka dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif akan membantu memotivasi siswa belajar, dan diharapkan hasil belajar siswa menjadi baik.

Berdasarkan dari test awal, bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik diketahui masih rendah dan kurang dari apa

yang di harapkan dilihat dari hasil yang mereka kerjakan. Hal tersebut diduga pada saat pembelajaran berlangsung masih ditemukan dominan guru yang menggunakan metode ceramah serta memanfaatkan media buku cetak sebagai sarana pembelajaran. Kurangnya sarana dan prasarana media pembelajaran mengakibatkan siswa kurang dalam berpikir secara kreatif dan kurang mampu merincikan teori pembelajaran.

Salah satu penyebab rendahnya berpikir kreatif IPA siswa adalah belum mampu mengembangkan metode pembelajaran (Wandini et al., 2023). Abad 21 sangat berpengaruh besar khususnya pada perubahan pendekatan pembelajaran (Rahayu et al., 2022). Permasalahan pembelajaran yang sering terjadi adalah kurangnya antusias siswa dalam proses pembelajaran (Djaelani, 2022). Masih terdapat dominasi guru yang menggunakan buku teks sebagai media dan sumber pembelajaran.

Dengan demikian perlu adanya media pembelajaran yang menarik agar menarik semangat siswa untuk meningkatkan kreatifitasnya dan semangat belajar di kelas (Hasibuan et al., 2024). Dan melakukan perubahan baru dalam menggunakan sumber dan bahan ajar pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran merupakan komponen dari sumber belajar dalam lingkungan siswa untuk merangsang siswa dalam belajar (Dahlan & Ningrum, 2023).. Media pembelajaran ialah alat yang dipergunakan untuk menyampaikan pembelajaran, merangsang dalam berpikir, perhatian, perasaan, juga kemampuan siswa hingga mendorong proses belajar mengajar Media merupakan alat bantu untuk memudahkan hasil yang ingin di capai (Krisyuliani et al., 2021). Media pembelajaran merupakan alat yang mendorong terciptanya proses belajar mengajar yang efektif untuk menambah informasi (Daniyati et al., 2023). Media

pembelajaran merupakan sarana pendukung dalam mengajar yang bertujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih nyata serta melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar (Mardianto et al., 2021). Media pembelajaran mencakup semua perangkat dan materi yang bisa digunakan untuk keperluan pendidikan (Rohani et al., 2023). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah objek yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran akan lebih terbantu dan lebih menyenangkan sehingga tidak monoton ketika berlangsungnya proses pembelajaran Lestari, (2023). Media pembelajaran sangat penting, sehingga tidak mudah bosan dan jenuh selama pembelajaran langsung (Ritonga & Aufa, 2023). Jika menggunakan media pembelajaran yang tepat akan lebih bermakna, anak menjadi aktif karena media yang menarik perhatian (Riris & Syahfitri, 2023). Media pembelajaran juga sangat bermanfaat bagi pendidik lebih mudah saat menyampaikan materi kepada siswa. Terutama dalam pembelajaran IPA pada materi siklus air tiga dimensi (Elya Rosalina, 2021). Media dimanfaatkan untuk menyampaikan pembelajaran, dan memberikan motivasi belajar (Yusnaldi, 2018). Media pembelajaran dapat mengembangkan minat dan keinginan yang baru pada siswa Wulandari et al., (2023). Manfaat media pembelajaran adalah untuk mendorong model pembelajaran yang mendukung keberhasilan proses belajar mengajar, sehingga kegiatan ini dapat secara efektif mencapai tujuan yang diharapkan (Ritonga & Halimah, 2023). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media mengubah paradigma pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien, serta mempererat hubungan antara guru dan siswa.

Penelitian terkait Media siklus air tiga dimensi sudah banyak dilakukan, tetapi masih sedikit yang membahas tentang pengembangan siklus air tiga dimensi untuk meningkatkan kreativitas siswa. Adapun beberapa penelitian yang membahas tentang siklus air diantaranya oleh Kurniawan & Hidayati, (2019) memiliki kesamaan dengan penelitian saya, yaitu sama-sama menggunakan mata pelajaran IPA dengan topik siklus air dan jenis penelitian pengembangan, namun terdapat perbedaan penelitiannya hanya berfokus pada pengembangan media saja sedangkan penelitian yang saya lakukan terdapat pengembangan media dan membantu untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Djaelani, (2022) persamaannya dengan penelitian saya adalah sama – sama menggunakan materi IPA siklus air di kelas V, namun terdapat perbedaan penelitian yaitu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui kelayakan media saja. (Amanda & Istiana, 2022) Persamaan pada penelitian ini adalah menggunakan pengembangan pada materi siklus air dengan menggunakan metode ADDIE, sedangkan perbedaan yang ditemukan pada penelitian ini adalah terletak pada bentuk media yang hanya menggunakan kaca hanya pada lapisan bawah pada media saja sehingga bagian atas menggunakan styrofoam berwarna biru, selain itu perbedaannya terlihat dari judul penelitian yang hanya meneliti untuk menguji kevalidan saja, sedangkan penelitian yang saya lakukan sekaligus bertujuan untuk meningkatkan berfikir kreatif siswa di kelas V YPI SYIFAURRAHMAH. (Putra & Suniasih, 2021) Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media siklus air tiga dimensi pada materi siklus air pembelajaran IPA di kelas V. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini ditemukan pada jenis media yang dikembangkan dengan menggunakan media diorama yang hanya menampilkan pegunungan dan habitat hewan

didalamnya. Sedangkan penelitian yang saya lakukan membahas siklus air terjadinya hujan.

Meskipun penggunaan media siklus air tiga dimensi sudah banyak dilakukan, namun terdapat perbedaan dan keunikan pada penggunaan media siklus air di dalam penelitian ini yang pertama pada media sistem siklus air menggunakan Aquarium yang terbuat dari kaca, kemudian di dalam Aquarium tersebut terdapat properti pegunungan, pepohonan, bebatuan, titik-titik air hujan dan awan-awan yang menggantung di bagian atas tutup Aquarium. Sehingga diharapkan dalam pengembangan media ini siswa mampu berfikir kreatif serta mampu merincikan materi pembelajaran secara baik dan maksimal.

Berdasarkan ulasan di atas, peneliti bertujuan untuk "mengembangkan Media Pembelajaran Siklus Air Tiga Dimensi Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa".

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Metode R&D adalah salah satu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk, serta menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk tersebut agar dapat digunakan secara layak (Okpatrioka, 2023). Berdasarkan definisi ini, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media siklus air tiga dimensi pada materi siklus air, yang akan digunakan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa.

Adapun model pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: **Analisis, Desain, Development, Implementasion, dan Evaluation**. Metode ini bertujuan menghasilkan produk dengan nilai validitas

tinggi melalui serangkaian riset dan penelitian (Sugiyono, 2019).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar instrument *pretest* dan *postest* siswa yang dikerjakan ketika sebelum dan sesudah menggunakan media siklus air tiga dimensi sebagai alat bantu pada saat pembelajaran, lembar instrument validasi ahli materi dan ahli media, lembar angket respon guru dan siswa, erta dokumentasi yang di ambil pada saat proses penelitian dilakukan. Keempat teknik pengumpulan data tersebut akan digunakan sebagai sarana untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian pada lembar validasi yang dinilai oleh para ahli media dan materi. Data kualitatif didapatkan melalui hasil ahli dan juga guru. Pernyataan mengenai tanggapan kevalidan media pembelajaran melalui lembar validasi dari ahli media dan materi dengan menggunakan skala likert.

Skala interval yang digunakan adalah 1-4, dengan rincian sebagai berikut: 1= sangat tidak baik, 2= tidak baik, 3= kurang baik, 4= baik, dan 5= sangat baik.

Rumus skala likert yang digunakan yaitu:

$$\frac{\sum R_x}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase skor (dibulatkan)

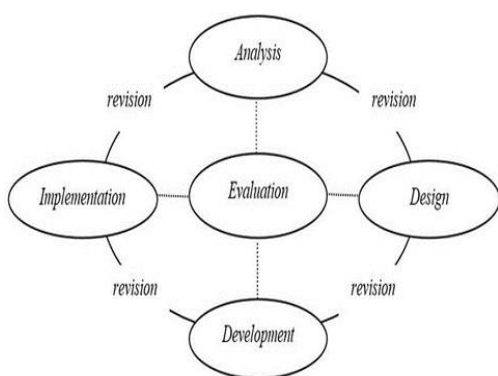
$\sum R$  = Total skor jawaban yang diberikan oleh setiap responden

N = Total skor ideal dalam satu item

Tabel berikut menunjukkan kriteria validasi yang digunakan untuk menentukan validitas penelitian media.

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81-100%	Sangat baik	Sangat valid
2	61-80%	Baik	Valid
3	41-60%	Cukup baik	Kurang valid
4	21-40%	Kurang baik	Tidak valid
5	<20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak valid

Berikut ini adalah model pengembangan ADDIE:



1. Tahap <i>Analysis</i> (analisis)	Pada tahap ini peneliti melakukan test awal untuk mendapatkan permasalahan serta menemukan solusi yang sesuai dalam menemukan kompetensi siswa.
2. Tahap <i>Design</i> (perencanaan)	Pada tahap ini, peneliti merancang dan membentuk produk dengan mendesign awal media pembelajaran pada materi siklus air yaitu media siklus air tiga dimensi dengan menyesuaikan berdasarkan analisis kurikulum, kebutuhan siswa,
3. Tahap <i>Development</i>	Pada tahap ini dimulai melakukan pembuatan

(pengembangan)	dan pengujian produk
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	Tahap ini melakukan uji validasi oleh dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi
5. Tahap <i>Evaluation</i>	Pada tahap ini melakukan perbaikan produk yang dikembangkan berdasarkan kritik dan saran oleh ahli media dan ahli materi

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan peneliti menghasilkan produk media pembelajaran yaitu media siklus air tiga dimensi pada materi siklus air. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, diantaranya yaitu : *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan tahap *Evaluation* (Evaluasi).

Media siklus air tiga dimensi sebagai media pembelajaran pada materi siklus air yang dikembangkan telah divalidasi oleh para ahli serta telah diuji cobakan di sekolah YPI Syifaurrahmah Medan. Hasil dari analisis dan deskripsi yang peneliti lakukan sudah sesuai dengan prosedur penelitian pengembangan yaitu untuk melihat sejauh mana produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas, praktis dan efektivitas media yang akan diuraikan di bawah ini:

#### 1. Hasil Kevalidan Media Siklus Air Tiga Dimensi

Produk siklus air tiga dimensi telah divalidasi oleh 2 dosen para ahli materi dan ahli media. Kedua dosen tersebut adalah dosen di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang tentunya sudah ahli dalam bidangnya. Kedua ahli tersebut dari Fakultas Ilmu Tarbiyah. Dalam validasi materi, aspek yang dinilai yaitu melihat dari aspek muatan materi, penyajian materi, kebahasaan, dan

kemanfaatan materi. Pada validasi ahli media aspek yang dinilai yaitu cakupan materi, dan kualitas tampilan media yang meliputi desain media, gambar yang dicantumkan, serta kombinasi penggunaan dalam media yang dikembangkan. Adapun hasil penilaian produk dari validator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Penilaian tingkat kevalidan siklus air tiga dimensi

Penilaian	Validator	Validator
	Ahli Materi	Ahli Media
Total	59	30
Skor maksimal	64	32
Presentase	92%	93%
Kriteria	sangat valid	sangat valid

Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi yaitu ibu Kartika Manulu, M.Pd, yang perlu diperbaiki adalah menambahkan soal pada instrument, menambahkan materi di bahan ajar, serta menambahkan gambar pada instrument dan bahan ajar. Sedangkan hasil penilaian yang dilakukan oleh validator ahli media yaitu ibu Idzni Azima, M.Pd, yang perlu diperbaiki adalah menambahkan kapas pada visual awan.

## 2. Tingkat Kepraktisan Media Siklus Tiga Dimensi

Tingkat kepraktisan media siklus air tiga dimensi sebagai media belajar pada materi siklus air dapat dilihat dari angket respon peserta didik yang berisikan tanggapan terhadap media siklus air tiga dimensi yang dikembangkan. Respon peserta didik terdiri dari beberapa aspek yaitu cakupan materi, penyajian, dan kesesuaian media yang masing – masing aspek dinilai apakah sudah

baik dan bagaimana kemudahan dalam penggunaannya.

Tabel 2. hasil angket respon guru dan siswa

Penilaian	Respon Siswa (30 orang siswa)	Respon guru
Jumlah skor	253	62
Skor Maksimal	260	65
Presentase	97%	95%
Kriteria	Sangat praktis	Sangat praktis

Berdasarkan table tersebut, diperoleh hasil angket respon peserta didik dengan jumlah total 253 dengan skor maksimal 260 dan presentase 97% yang memiliki kriteria sangat praktis. Sedangkan hasil respon guru memperoleh hasil 62 dengan skor maksimal 65 sehingga mendapatkan presentasi nilai sebesar 95% dan mendapat kriteria sangat praktis.

Tabel 3. Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test* serta skor uji N-Gain

No.	Jenis Tes	Rata –Rata
1.	<i>Pre-test</i>	53,23
2.	<i>Post-test</i>	99,23
Skor N-Gain		0,99
Kriteria		sangat Efektif

Dalam uji efektifitas ini dapat dinyatakan dalam table di atas bahwa hasil yang diperoleh siswa mengalami kenaikan yang signifikan, hal ini dapat dilihat dari hasil nilai pre-test dan post-test yang diperoleh. Nilai rata – rata *Pre – test* 53,23 yang mendapatkan kriteria tidak efektif dilakukan sebelum menggunakan media siklus air tiga dimensi dan hasil nilai rata-rata *Post – test* 99,53 yang mendapat kriteria sangat efektif setelah menggunakan media siklus air tiga dimensi dengan presentasi nilai N-Gain

sebesar 0,99 yang termasuk ke dalam kriteria tinggi dari hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media siklus air tiga dimensi yang di kembangkan dapat di kategorikan sangat efektif dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa pada materi siklus air.

Melalui data yang telah diperoleh diketahui bahwa media siklus air tiga dimensi mencapai kategori sangat valid yang dinilai. Para ahli yaitu ahli media, sehingga media siklus air tiga dimensi yang di dalamnya telah mencakup beberapa pernyataan dan memperoleh nilai berupa 93% yang dikategorikan sangat valid. Kemudian media siklus air tiga dimensi berdasarkan dari ahli materi telah dinyatakan layak sebagaimana kesesuaiannya terhadap tujuan pengajaran dan indikator dalam nilainya diperoleh 92% dikategorikan sangat valid.

Kepraktisan media siklus air tiga dimensi di lihat melalui uji praktikalitas dengan menggunakan angket guru dan peserta didik yang di lakukan di kelas V YPI Syifaurrehman. Berdasarkan hasil angket guru memperoleh nilai 95% terkategori sangat praktis. Hasil angket yang dilakukan kepada 26 peserta didik Kelas V YPI Syifaurrehman memperoleh nilai 97% dengan kategori sangat praktis. Media dinyatakan praktis apabila mencapai nilai maksimal dari angket yang di berikan, terdapat balasan positif dari 26 siswa dan para guru. Masing-masing tanggapan yang diberikan menjelaskan adanya ketertarikan terhadap media siklus air tiga dimensi, terlihat dari adanya tanggapan yang diberi terkait media siklus air tiga dimensi bukan hanya membuat peserta didik tertarik bahkan juga menjadikan peningkatan terhadap hasil pembelajaran yang dilalui para peserta didik.

Media pembelajaran siklus tiga dimensi yang digunakan ketika proses pengajaran telah dibuktikan memiliki kemampuan untuk menjadikan siswa lebih paham terhadap materi ajar yang diberikan. Adanya perbedaan dari hasil pengajaran yang

dilalui peserta didik pada kelas V YPI Syifaurrehman, perbedaan tersebut yaitu perubahan hasil signifikan yang menunjukkan nilai dari *Pre – Test* 52,23 sedang pada nilai *Post-Test* 99,23 dan adanya peningkatan yang signifikan pada analisis *N-Gain* dengan perolehan rata-rata 0,99 dengan kategor tinggi. Dapat di jelaskan nilai dari *Post-Test* lebih tinggi dari nilai yang ada pada pretest, disimpulkan adanya perbedaan pada hasil pembelajaran yang dilalui peserta didik ketika digunakannya media siklus air tiga dimensi dan ketika tidak digunakannya media siklus air tiga dimensi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran siklus air merupakan penelitian *Research and Development* dengan tujuan menghasilkan produk baru. Media ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu *Analisis, Desain, Development, Implementasion, dan Evaluation*. Penelitian ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, berdasarkan ahli materi memperoleh nilai 92% termasuk kategori sangat valid dan ahli media memperoleh nilai 93% termasuk kategori sangat valid. Berdasarkan data hasil uji coba praktisan dari respon hasil angket 26 siswa mendapatkan presentasi nilai sebesar 97% kemudian hasil angket dari respon guru wali kelas V memperoleh nilai 95% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan uji efektifitas hasil yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* mengalami perubahan yang signifikan yang mendapatkan nilai *N-gain* sebesar 0,99 sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan media siklus air mampu meningkatkan keefektifitas belajar siswa pada pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, A. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Tata Surya dengan Media Planetarium pada Siswa Kelas VI

- SDN Semundal Tahun Pelajaran 2018/2019. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 3(2), 308–315. <https://doi.org/10.58258/jisip.v3i2.761>.
- Amanda, O. F. R., & Istianah, F. (2022). Pengembangan Media Rasi ( Diorama Siklus Air ) Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Siklus Air Siswa Kelas V Sekolah Dasar Abstrak. *Jpgsd*, 10, 1629–1639.
- Anas, N., Maharani, A., Hasibuan, Laila, A., Nabillah, R., & Ramadani, S. (2023). Pengaruh Contextual Teaching and Learning (Ct) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Perubahan Wujud Benda Di Sd Muhammadiyah 18 Medan. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 271. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1707>.
- Dahlan, Z., & Ningrum, P. P. (2023). Pengembangan Media Swivel Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 250–262. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5363>.
- Daniyati, A., Bulqis Saputri, I., Aqila Septiyani, S., & Setiawan, U. D. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Djaelani, K. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 153–160. <https://doi.org/10.46368/jpd.v10i1.413>.
- Elya Rosalina<sup>1</sup>, A. S. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran. *Jurnal Bakti Nusantara Linggau*, 2(1), 13–19.
- Hasibuan, S., Harahap, M., Siregar, R. A. B., & ... (2024). Analisis Peningkatan Motivasi Belajar dan Berpikir Kreatif Siswa SD Dengan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3).
- Hidayah, N. C., Ulya, H., & Masfuah, S. (2021). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar berdasarkan tingkat kemampuan matematis [Analysis of the creative thinking ability of elementary school students based on the level of mathematical ability]. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 66. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1366>.
- Krisyuliani, A., Romdanih, Ilmi, Noor Rahmad. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air Pada Mata Pelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*.
- Kurniawan, C., & Hidayati, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Siklus Air Dan Dampaknya Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Untuk Kelas V Sdn Jetis li. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(2), 9. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v5i2.4929>.
- Kusmiati, E., Chabibah, N., & Khoiri Rizkiah, M. (2021). Penerapan Model Pictorial Riddle Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 114–123. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.298>.
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>.
- Mardianto, Sipahutar, M. G., Suhardi, & Nirwana. (2021). Strategi dan Media Pembelajaran PAI. *Jurnal ITTIHAD*, V(1), 12–22. <http://ejournal->



- ittihad.alittihadiahsumut.or.id/index.php/ittihad/article/viewFile/110/100.
- Pertama Wati, T., & Maemunah, M. (2021). Kreativitas Anak Usia Dini Berdasarkan Aliran Progresivisme. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 205–212. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v5i2.1303>.
- Putra, I. K. D., & Suniasih, N. W. (2021). Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32878>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.
- Rambe, Andina, H., Aufa, Nurjamilah, Ritonga, Nadya, Z., & Annisa, E. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa dengan Memanfaatkan Barang Bekas dan Tidak Terpakai Menjadi Sebuah Karya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1611–1615.
- Riris, N. R., & Syahfitri, R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 1(4), 138–153. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i4.428>.
- Ritonga, F. H., & Aufa, A. (2023). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*. 9(1), 382–387.
- Rohani, Astuti, D. W., & Hemafitri. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Media Infokus Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kabupaten Sekadau. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Karakter* 3(1).
- Siregar, N., Rambe, A. H., & Fitri, N. (2023). Lkm Berbasis Kreativitas Pada Matkul Media. *Research and Development Journal Of Education*. 9(2), 1200–1212.
- Siregar, T. J., & Andriani, H. (2023). Pengaruh Permainan Balok Susun Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 7(2), 243–251. <https://doi.org/10.35706/sjme.v7i2.9341>.
- Wandini, R. R., Nur, N. M., Lubis, H. A., Amalia, A., Br. Sitepu, S., & Wandini, R. R. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Matematika dengan Menerapkan Model Drill. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 369–378. <https://doi.org/10.56832/edu.v1i3.142>.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yusnaldi, E. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Minat Membaca Terhadap Kemampuan Menyimak Di Pgmi Uin Sumatera Utara. *Jurnal Tarbiyah UINSU*.