



## **Efektivitas Model Pembelajaran Treffinger Berbantu Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi Usaha dan Energi**

### *The Effectiveness of the Treffinger Learning Model Assisted by Video Media to Improve Students' Creative Thinking Abilities on Business and Energy Materials*

**Azmi Asra<sup>1\*</sup>, Nurhikmah Sasna Junaidi<sup>1</sup>, Efridayani<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Pasir Pangarian, Riau, Indonesia.

\*[zulhamasra@gmail.com](mailto:zulhamasra@gmail.com)

Diterima: 02 Januari 2025; Disetujui: 10 Februari 2025

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Treffinger* berbantu media video untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 10 pada materi usaha dan energi. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan desain pre-experimental yaitu *one group pretest-posttest design*. Adapun populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X<sup>1</sup> dan X<sup>2</sup> SMA N 1 Kepenuhan Hulu yang berjumlah 74 siswa. Teknik samplingnya menggunakan teknik *purposive sampling* dan sampelnya yaitu kelas X<sup>2</sup> SMA N 1 Kepenuhan Hulu yang berjumlah 30 siswa. Berdasarkan hasil angket secara keseluruhan diperoleh bahwa skor angket awal 50% dan akhir 76%, berarti bahwa adanya peningkatan sebesar 26%. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *Treffinger* berbantu media video efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

**Kata Kunci:** *Treffinger*, Kemampuan Berpikir Kreatif, Usaha, Energi

#### **Abstract**

This study aims to determine the effectiveness of the video media-assisted *Treffinger* learning model to improve the creative thinking ability of grade 10 students on business and energy materials. This type of research is descriptive quantitative using a pre-experimental design, namely a one-group pretest-posttest design. The population in this study was 74 students in grades X<sup>1</sup> and X<sup>2</sup> of SMA N 1 Kepenuhan Hulu. The sampling technique uses purposive sampling techniques, and the sample is class X<sup>2</sup> SMA N 1 Kepenuhan Hulu, totalling 30 students. Based on the overall questionnaire results, it was obtained that the initial questionnaire score was 50%, and the final questionnaire result was 76%, which means that there was an increase of 26%. Thus, using the *Treffinger* learning model assisted by video media effectively improves students' creative thinking skills.

**Keywords:** *Treffinger*, Creative Thinking Ability, Work, Energy

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang direncanakan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif (Latifah *et al.*, 2019). Pendidikan memiliki peran penting dalam membangun sumber daya manusia yang kompetitif dan mampu bersaing pada zaman serba global saat ini. Dapat dikatakan tidak ada batas yang jelas antara bangsa satu dengan bangsa yang lain, budaya satu dengan budaya lainnya. Proses pendidikan dengan tujuan untuk menghantarkan anak bangsa mencapai pemahaman yang dapat diungkapkan melalui lisan, tulisan, atau kerangka berpikir positif. Proses pembelajaran yang lemah adalah salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita. Proses pembelajaran anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Salah satunya berpikir kreatif (Sanjaya, 2019).

Kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu kebiasaan dari pemikiran yang tajam dengan intuisi, menggerakkan imajinasi, mengungkapkan (*to reveal*) kemungkinan-kemungkinan baru, membuka selubung (*unveil*) ide-ide yang menakutkan dan inspirasi ide-ide yang tidak diharapkan (Prasetyo *et al.*, 2014). Untuk mengembangkan keterampilan dan potensi dalam dirinya, peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda tergantung dengan tingkat kreatifitas masing-masing. Tingkat berpikir kreatif tergolong kompetensi tingkat tinggi (*high order competencies*) (Mursidik *et al.*, 2015). Dasar dari kompetensi tingkat tinggi (*high order competencies*) adalah menganalisis, mengevaluasi, dan menjadi kreatif dan dapat dipandang sebagai kelanjutan dari kompetensi dasar dalam pembelajaran (Junaidi & Asra, 2021).

Pembelajaran merupakan proses membantu siswa untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara

berpikir, dan cara-cara belajar bagaimana belajar (Armandita, 2018). Dalam kegiatan pembelajaran seorang pendidik harus mampu menguasai materi pelajaran yang akan diajarkan sehingga dapat mengembangkan kemampuan siswa. Selain itu, pendidik juga harus memahami model dan metode pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Kegiatan pembelajaran yang membosankan akan membuat siswa tidak semangat dalam melaksanakan kegiatan belajar. Sehingga berakibat pada proses pembelajaran yang tidak berjalan dengan baik salah satunya berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran fisika kelas X SMA N 1 Kepenuhan Hulu diperoleh data dan informasi bahwa dalam pembelajaran mata pelajaran fisika guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dikarenakan guru mengajar disekolah masih berjalan satu bulan. Guru disekolah menggunakan model pembelajaran *Discovery learning*, dan media yang digunakan dalam pembelajaran tersebut hanya menggunakan gambar atau slide saja sehingga pembelajaran fisika yang terjadi selama ini masih membosankan dan belum dapat menarik perhatian siswa. Rendahnya tingkat kemampuan siswa dalam berpikir kreatif juga menjadi fokus permasalahan yang terjadi selama pembelajaran.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah guru memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat berpikir kreatif (Yunita & Hakim, 2014). Berdasarkan berbagai permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran fisika maka diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif untuk meningkatkan kecakapan berpikir kreatif siswa (Ulya & Rahayu, 2017). Usaha untuk bisa dilakukan dalam meningkatkan keterampilan berpikir siswa yaitu dengan menggunakan model

pembelajaran yang menargetkan pada kemampuan berpikir kreatif. Terdapat salah satu model yang menuntut siswa untuk dapat berpikir kreatif yaitu model pembelajaran *Treffinger*. Model pembelajaran *Treffinger* merupakan cara untuk belajar kreatif, melalui tingkatan yang dimulai dengan unsur-unsur dasar ke fungsi- fungsi kreatif yang lebih kompleks (Widaddari & Zamhari, 2021).

Disamping model pembelajaran itu diperlukan juga suatu media yang dapat mewujudkan pembelajaran fisika yang interaktif. Media pembelajaran yang efektif merupakan media pembelajaran yang dapat mencakup daya serap melalui penglihatan, pendengaran, salah satunya media pembelajaran berbasis video. Pernyataan ini didukung oleh Zahroh et al. (2024) menyatakan bahwa kemampuan daya serap manusia 1% pada penciuman, 2,5% pada pengecap, 3,5% pada perabaan, 11% pada pendengaran, dan 82% pada penglihatan.

Video juga menambah dimensi baru pada pembelajaran, hal ini dikarenakan karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak disertai dengan audio sehingga tingkat *retensi* (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pembelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas model pembelajaran *treffinger* berbantuan media video untuk me-ningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X pada materi usaha dan energi".

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif dengan desain penelitian pre-eksperimental yaitu dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Dalam desain ini, sebelum perlakuan

diberikan terlebih dahulu tes awal (*pretest*) dan diakhir pembelajaran sampel di berikan tes akhir (*posttest*). Desain ini memiliki tujuan untuk mengetahui keterampilan proses sains siswa belajar fisika. Adapun pola penelitian desain *One Group Pretest Posttest Design* (Jaya & Seituni 2021) sebagai berikut : O1 X O2

O<sub>1</sub> = Nilai *pretest*

X = Perlakuan

O<sub>2</sub> = Nilai *posttest*

Instrument dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrument kuesioner/ angket. Menurut Sugiyono (2018) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket ini digunakan untuk mengetahui bagaimana efektifitas model pembelajaran *treffinger* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Skor dan alternatif jawaban angket antara lain sebagai berikut:

**Tabel 1. Skor dan Alternatif Jawaban Instrumen Angket**

Skor	Alternatif Jawaban
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Sumber: (Sugiyono, 2018)

Indikator kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

**Table 2. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa**

No	Indikator KBKS
1	Berpikir Lancar ( <i>fluency</i> )
2	Berpikir Luwes ( <i>flexibility</i> )
3	Berpikir Original ( <i>originality</i> )
4	Berpikir Elaborasi ( <i>elaboration</i> )

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif, yaitu dengan cara men-

deskripsikan data yang telah terkumpul kemudian menarik kesimpulan. Penilaian kualitas media dinilai dengan memberikan angket kepada ahli, Dosen Prodi Pendidikan Fisika Universitas Pasir Pengaraian dan Dosen Teknik Informatika Universitas Pasir Pengaraian.

Data kemampuan berpikir kreatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kreatif siswa. Mencari data nilai kemampuan berpikir kreatif dapat digunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Sumber: (Riduwan, 2015)

**Tabel 3. Klasifikasi Skor Angket**

Persentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Baik
51%-75%	Baik
26%-50%	Cukup
0%-25%	Rendah

Klasifikasi skor angket kemampuan berpikir kreatif didapat dari penjumlahan skor jawaban setiap responden dan kemudian dicari rata-ratanya.

**Tabel 4. Kriteria Model Pembelajaran**

Persentase	Kriteria
0%-20%	Tidak efektif
21%-40%	Kurang efektif
41%-60%	Cukup efektif
61%-80%	Efektif
81%-100%	Sangat efektif

Sumber : (Riduwan, 2018)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data angket awal siswa diperoleh sebelum proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *treffinger* berbantu media video. Angket awal diterapkan yaitu dengan membagikan angket yang berguna untuk melihat kemampuan berpikir kreatif awal siswa. Sedangkan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran

*treffinger* maka diperoleh angket akhir siswa yang berfungsi untuk melihat kemampuan berpikir kreatif akhir siswa. Adapun data skor angket awal dan akhir siswa yang diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 5. Data Skor Angket Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa**

Data Angket	Jumlah Skor	Skor Maks	Presentase	Kriteria
Data Awal	1.096	2.160	50%	Cukup
Data Akhir	1.645	2.160	76%	Sangat tinggi

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh hasil data keseluruhan kemampuan berpikir kreatif siswa pada angket awal memperoleh skor 1.096 dengan persentase 50% dan termasuk dalam kriteria cukup yang berarti kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *treffinger* masih rendah. Sedangkan data keseluruhan kemampuan berpikir kreatif siswa pada angket akhir diperoleh skor 1.645 (76%) dan termasuk ke dalam kriteria sangat baik yang berarti kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *treffinger* meningkat.

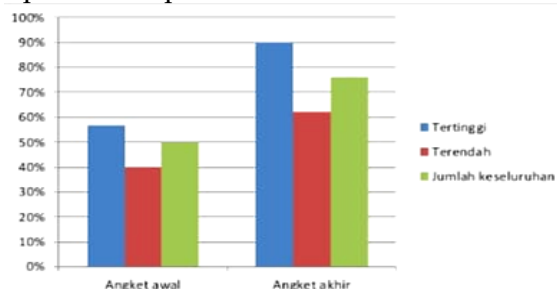
Data klasifikasi skor angket awal dan akhir ini bertujuan untuk mengelompokkan siswa berdasarkan ketentuan kategori skor angket berpikir kreatif siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMAN 1 Kepenuhan Hulu yang bertujuan untuk melihat efektivitas model pembelajaran *treffinger* berbantu media video untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada tahap awal yaitu dengan memberikan angket awal sebelum perlakuan dan angket akhir setelah diterapkan model pembelajaran *treffinger* berbantu media video terhadap siswa kelas X<sup>2</sup>.

Pembelajaran dilakukan pada pertemuan pertama tanpa menggunakan model pembelajaran *treffinger* berbantu media video dan pertemuan kedua dengan menggunakan model pembelajaran *treffinger* berbantu media video dengan

waktu pembelajaran yang dilakukan selama 90 menit.

Pada pertemuan pertama dengan jumlah siswa 30 orang. Siswa diberikan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *treffinger* berbantu media video dengan materi usaha dan energi. Kendala saat pembelajaran berlangsung yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa rendah terlihat dari siswa kurang mampu dalam mengamati atau mempraktekkan dan menyimpulkan materi sendiri. Selain itu, siswa juga kurang aktif ketika diberi pertanyaan. Pada saat diberi pertanyaan siswa hanya menjawab dengan jawaban yang tidak bervariasi serta ada siswa yang tidak berani mencoba untuk menjawab dan pada saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang hanya diam, bahkan ada siswa yang ribut saat pembelajaran.

Pada pertemuan kedua berjumlah siswa 30 orang. Siswa diberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *treffinger* berbantu media video dengan materi pembelajaran yaitu usaha dan energi. Kemampuan berpikir kreatif siswa mulai meningkat terlihat saat diberi pertanyaan siswa sudah berani mencoba menjawab. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa sudah bisa menyimpulkan pembelajaran serta sudah mulai aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan. Setelah penelitian hasil kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Perbandingan Kemampuan Berpikir Kreatif**

Gambar 1, menunjukkan bahwa hasil angket awal tertinggi sebelum penggunaan

metode *Fun Learning* berbantuan *Games Uno Stacko* yaitu 52% dengan kriteria rendah. Selanjutnya hasil angket akhir tertinggi setelah diterapkan penggunaan metode *Fun Learning* berbantuan *Games Uno Stacko* mengalami peningkatan menjadi 90% dengan kriteria sangat tinggi. Dengan diperolehnya hasil akhir data angket awal tertinggi dan angket akhir tertinggi maka diperoleh adanya peningkatan sebesar 38%.

Hasil angket awal terendah sebelum penggunaan model pembelajaran *treffinger* berbantu media video yaitu 40% dengan kriteria cukup. Selanjutnya hasil angket akhir terendah setelah diterapkan penggunaan model pembelajaran *treffinger* berbantu media video mengalami peningkatan menjadi 62% dengan kriteria baik. Dengan diperolehnya hasil akhir data angket awal terendah dan angket akhir terendah maka diperoleh adanya peningkatan sebesar 22%.

Hasil angket awal keseluruhan pernyataan yaitu 50% dengan kriteria cukup yang berarti kemampuan berpikir kreatif siswa cukup. Selanjutnya hasil angket akhir keseluruhan pernyataan yaitu 76% dengan kriteria sangat baik yang berarti kemampuan kreatif siswa sangat baik. Dengan diperolehnya hasil akhir data angket awal dan akhir maka diperoleh adanya peningkatan sebesar 26%.

Hal ini membuktikan sebelum adanya perlakuan dengan model pembelajaran *treffinger* berbantuan media video bahwa siswa yang tadinya bermalas-malasan, tidak bersemangat dan kurang berpikir kreatif dalam belajar menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa rendah, kemudian adanya perubahan yaitu jika dilihat dari setiap persentase ditunjukkan mengalami peningkatan. peningkatan persentase tersebut diperoleh dikarenakan setelah adanya perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *treffinger* berbantu media video seperti pada Gambar 2, membuat kemampuan berpikir

kreatif siswa meningkat. Sehingga model pembelajaran *treffinger* berbantu media video sangat efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.



**Gambar 2. Media Pembelajaran video**

Pada penelitian ini, dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa harus ada partisipasi aktif. Maka sebagai seorang guru harus memiliki kemampuan mengajar dengan baik untuk membimbing siswa kearah yang lebih baik dalam mencapai tujuan pembelajaran serta menggunakan model pembelajaran yang efektif.

Model pembelajaran merupakan sarana bagi siswa untuk mengumpulkan informasi dan membentuk pola pikir. Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan, oleh karena itu seorang guru harus mampu menyesuaikan penggunaan model pembelajaran yang tepat pada setiap kondisinya. Model pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa menyerap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Siswa dapat memahami dan menguasai materi pembelajaran, dan selanjutnya dapat mengkomunikasikan kembali dengan baik apa yang telah dipelajari dan atau disampaikan oleh guru.

Berpikir kreatif merupakan kebiasaan berpikir dengan mengandalkan intuisi dalam menemukan banyak jawaban, ide yang berbeda dari yang lain, dan memunculkan ide baru dari pengetahuan yang dimiliki. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu

yang baru. Sani & Hayati (2014) menyatakan bahwa kreativitas terkait dengan tiga komponen, yaitu: keterampilan berpikir kreatif, keahlian, dan motivasi.

Efektivitas model pembelajaran *treffinger* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa juga disebabkan oleh karakteristik model yang terdapat pada setiap tahapan yang digunakan dalam langkah-langkah model pembelajaran *Treffinger* tersebut. Masing-masing tahapan diduga memiliki keunggulan dalam meningkatkan tiap-tiap indikator berpikir kreatif. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data tentang keempat indikator berpikir kreatif yakni kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan elaborasi mengalami peningkatan.

### **Berpikir Lancar (*Fluency*)**

Siswa dikatakan memiliki kemampuan berpikir kreatif pada aspek kelancaran apabila siswa mampu menyelesaikan masalah dan memberikan beberapa cara, gagasan maupun jawaban dalam penyelesaian masalah. Pada indikator ini diperoleh data skor angket awal sebesar 318 dan akhir 487. Aspek pertama ini akan dilihat bagaimana kelancaran siswa dalam berpikir dan menuangkan ide-ide dalam menyelesaikan soal.

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa dalam aspek kelancaran termasuk dalam kategori baik. Pada aspek ini dapat dinilai bahwa kemampuan siswa baik. Hal ini dapat dikarenakan sebagian siswa mampu untuk memberikan gagasan, ide, jawaban maupun pernyataan yang bervariasi, siswa juga dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan sudut pandang yang berbeda serta dapat mencari alternatif yang beda dengan yang diajarkan oleh guru.

### **Berpikir Luwes (*Flexibility*)**

Berdasarkan hasil penelitian, data skor angket awal kemampuan berpikir kreatif dalam aspek keluwesan (*flexibility*) sebesar 357 dan akhir yaitu sebesar 550. Jika dibandingkan dengan aspek lainnya, aspek keluwesan (*flexibility*) merupakan aspek yang memiliki perolehan rata-rata paling tinggi. Hal ini disebabkan karena sebagian siswa mampu menghasilkan gagasan, ide, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, siswa juga dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda serta mampu mencari alternatif lain yang berbeda, serta siswa mampu mengubah cara pendekatan.

### **Berpikir Original (*Originality*)**

Data skor angket awal kemampuan berpikir kreatif siswa pada indikator berpikir original (*originality*) sebesar 242 dan akhir sebesar 348. Data skor angket ini memberikan informasi bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek ini tergolong baik, namun tetap butuh peningkatan. Hasil ini disebabkan karena sebagian siswa masih kurang mampu dalam menggunakan strategi maupun cara penyelesaian yang unik, baru, dan berbeda dari siswa lainnya. Adapun ditemui siswa mampu untuk memikirkan cara lain dari penyelesaian maupun berbeda dari kebanyakan siswa yang lain, namun pada penyelesaian masih terkendala untuk mendapatkan jawaban yang benar. Hal ini bisa disebabkan karena kurangnya pemahaman siswa dalam memahami dan merumuskan masalah.

### **Berpikir Elaborasi (*Elaboration*)**

Berdasarkan data hasil penelitian diperoleh Indikator kemampuan berpikir yang paling rendah adalah kemampuan berpikir elaboratif, diperoleh data skor angket awal sebesar 179 dan akhir sebesar 260. siswa merasa kesulitan karena dituntut untuk mampu mengembangkan gagasan, menambah, atau merinci detail suatu objek

pada kemampuan elaboratif. Mufiannoor *et al.* (2016) menyatakan bahwa penyebab lainnya adalah siswa telah terbiasa dengan pembelajaran konvensional yang hanya memberikan sedikit kesempatan kepada siswa untuk dapat mengemukakan gagasan atau ide.

Selama efektivitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Treffinger* siswa saling berinteraksi dan terlihat aktif dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan permasalahan yang diberikan. Siswa saling mengkomunikasikan idenya dan saling menghargai perbedaan pendapat, selain itu juga terjadinya interaksi antara peserta didik dan guru saat pembelajaran berlangsung. Selain itu salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru harus bisa memilih media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu dengan menerapkan media yang baik dan menarik. Media pembelajaran sangat membantu penyampaian materi pembelajaran sehingga siswa akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru semakin semangat pula siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selaras dengan penelitian Winata (2017), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Salah satu jenis media yang banyak digunakan untuk membantu guru menyampaikan konten pembelajaran kepada siswa dalam proses pembelajaran yakni media pembelajaran berbasis video.

Media video tergolong ke dalam audiovisual sesuai yang dipaparkan oleh Wisada *et al.* (2019) karena mengombinasikan unsur suara dan gambar secara bersamaan dalam rangka menyampaikan pesan berupa konten pembelajaran kepada siswa selama proses pembelajaran.

Video pembelajaran dijelaskan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang bersifat elektronik di mana video pembelajaran ini memuat wawasan dan pengetahuan mengenai konten pembelajaran yang disampaikan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan perhitungan rata-rata analisis angket awal diperoleh persentase sebesar 50% dengan kriteria cukup sehingga dapat disimpulkan kemampuan berpikir kreatif siswa X SMAN 1 Kepenuhan Hulu rendah. Kemudian setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Treffinger* dengan media video pada angket akhir mengalami peningkatan dengan hasil sebesar 76% dengan kriteria sangat baik, sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan sebesar 26%. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *treffinger* berbantu media video efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X<sup>2</sup> SMA N 1 Kepenuhan Hulu.

#### REFERENSI

Armandita, P. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Pembelajaran Fisika di Kelas Xi Mia 3 SMA Negeri 11 Kota Jambi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(2) : 129.

Jaya, F. J., & Seituni, S. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Adobe Flash Cs 6 untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3): 6521-6530.

Junaidi, N.S., & Asra, A. (2021). The Development Science of Physics Question Bank High Order Thinking Skill (HOTS) to Olympiad of Science in Elementary School. *International Conference on Elementary Education*, 3 (1): 256-260.

Latifah, S., Basyar, S., & Sasmiyati, B. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger terhadap Pemahaman Konsep dan Kecakapan Berpikir Rasional Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(2) : 156.

Mufiannoor, E., Hidayat, T., Soetjipto, (2016). Melatihkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemahaman Konsep dengan Pembelajaran Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Pendidikan Sains Pascasarjana*, 5(2).

Mursidik, E.S.M., Samsiyah, N., & Rudyanto, H.E. (2015). Creative Thinking Ability in Solving Open-ended Mathematical Problems Viewed from the Level of Mathematics Ability of Elementary School Students. *Pedagogia: Journal of Education*, 4(1): 23-33.

Riduwan, R. (2015). *Skala Pengukuran Variabel Penelitian*. Alfabeta. Bandung

Sani, R.A, & Hayati, Y. (2014). *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Bumi Aksara. Jakarta.

Sanjaya, O. C., Habisukan, U. H., Tastin, T., & Hapida, Y. (2019). Pengembangan Media Puzzle sebagai Media Pembelajaran Biologi pada Materi Eubacteria di SMA/MA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 2 (1):95-99.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV. Bandung.



- Ulya, H., & Rahayu, R. (2017). Pembelajaran Treffinger Berbantuan Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Jurnal Aksioma*, 6(1): 48–55.
- Widaddari, D. S., & Zamhari, M. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Treffinger dengan Creative Exercise terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Journal of Tropical Chemistry Research and Education*, 3(1): 28-38.
- Winata, H. (2017). Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(1): 27-33.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3): 140-146.
- Yunita, I. E., & Hakim, L. (2014). Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Kontekstual Bermuatan Karakter pada Materi Jurnal Khusus. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 2(1).
- Zahroh, U., Ariansyah, F., & Farooq, S. M. Y. (2024). Video Blog (Vlog): Media Innovation in Mathematics Learning Explores Creative Mathematics Learning. *Journal of Teaching and Learning Mathematics*, 1(2): 101-110.