



MENINGKATKAN KREATIVITAS BERPIKIR TINGKAT TINGGI SISWA SD MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS STEAM PADA SISWA SD

Siti Anisa Fatonah¹, Khavisa Pranata²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia
¹Sitianisafth@gmail.com, ²khavisapranata@uhamka.ac.id

IMPROVING ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' HIGH-ORDER THINKING SKILLS THROUGH STEAM-BASED AUDIO-VISUAL MEDIA

ARTICLE HISTORY

Submitted:
09 Juli 2022
09th July 2022

Accepted:
10 November 2022
10th November 2022

Published:
15 Desember 2022
15th December 2022

ABSTRACT

Abstract: This article discusses the improvement of elementary school students' creativity of high-level thinking through STEAM-based Audio-Visual media. The research was conducted through observation, interview, and documentation. The subjects in the research involved 24 third-grade students of SDS Sa'adatuddarain, which consist of 13 male and 11 female students. The research sample was 24 students selected through a saturated sampling technique. The results indicate that there is an improvement in higher-order thinking skills through STEAM-based audio-visual media for the third-grade students of SDS Sa'adatuddarain. It can be seen from the students who obtained reading mastery average score of 80 in the good category in cycle 1 and cycle 2. Therefore, it is recommended for teachers and students of SDS Sa'adatuddarain to use this STEAM-based audio-visual learning media.

Keywords: STEAM, audio-visual media, high-order thinking skills

Abstrak: Artikel ini membahas peningkatan kreativitas berpikir tingkat tinggi siswa sekolah dasar melalui media audio visual berbasis STEAM. Penelitian dilakukan melalui observasi wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian melibatkan 24 siswa kelas 3 SDS Sa'adatuddarain, yang terdiri dari 13 laki-laki dan 11 perempuan. Sampel penelitian sebanyak 24 peserta didik dipilih dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas berpikir tingkat tinggi siswa sekolah dasar menggunakan media audio visual berbasis STEAM di kelas 3 SDS Sa'adatuddarain. Hal tersebut dilihat dari jumlah siswa yang mendapat hasil ketuntasan membaca dalam kategori baik atau dengan skor ≥ 80 pada siklus 1 dan siklus 2. Oleh karena itu, direkomendasikan kepada guru dan juga siswa di SDS Sa'adatuddarain untuk menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis STEAM ini.

Kata Kunci: STEAM, media audio visual, kreativitas berpikir tingkat tinggi

CITATION

Fatonah, S. A., & Pranata, K. (2022). Meningkatkan Kreativitas Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Sd Melalui Media Audio Visual Berbasis Steam Pada Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (6), 1773-1782. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9058>

PENDAHULUAN

Negara yang maju dapat ditandai dengan negara yang mengedepankan pendidikan, dan memberikan pendidikan yang berkualitas bagi masyarakatnya. Pendidikan merupakan sebuah sarana untuk membentuk suatu proses pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, maupun

sebuah karakter. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan



yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Rawung, 2021). Pendidikan juga membebaskan seseorang dari kebodohan dan hal-hal yang dapat ditimbulkan dari kebodohan tersebut, kemiskinan, pola pikir, mudah tertipu, dan sebagainya. Tujuan pendidikan sendiri menciptakan seseorang yang berwawasan luas, berkarakter dan berkualitas.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena jika pembelajaran menggunakan media yang menarik dan menyenangkan maka siswa akan antusias dalam pembelajaran dan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu dalam proses pembelajaran. Media audio visual sangat tepat untuk diterapkan pada sarana berbasis digital namun kendali kandungan isi dan tampilannya perlu dilakukan melalui riset yang melibatkan guru (Riyanto & Asmara, 2018). Media pembelajaran ini juga bisa disebut sebagai alat komunikasi terhadap guru yang menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran ini sangat penting dan dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

Media audio visual merupakan alat pembelajaran yang menampilkan kesan suara (audio) dan gambar (visual) sekaligus dalam satu kali putar melalui berbagai aplikasi digital, selain itu juga tidak seluruhnya bergantung kepada pemahaman kata (Asmara, 2015). Dalam suatu proses pembelajaran diperlukannya media digital seperti video animasi, power point, games digital dan lain-lain. Media pembelajaran tersebut dapat membuat peserta didik lebih termotivasi dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Maka guru-guru berasumsi bahwa diperlukannya kreativitas dan pemberian materi yang bervariasi oleh guru, dan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

STEAM merupakan gerakan reformasi pendidikan dalam keempat bidang, bidang disiplin tersebut untuk menumbuhkan angkatan-angkatan kerja pada bidang STEAM. Bidang-bidang

STEAM antara lain *science, technology, engineering, art, dan mathematics*. Pendekatan STEM dalam pendidikan bisa menjadi kunci dalam menciptakan generasi penerus bangsa yang berdaya saing global dan menjadi rujukan dalam proses pendidikan Indonesia kedepan (Groot, 2018). Gerakan reformasi pendidikan STEAM ini di dorong karena adanya laporan-laporan mengenai i kekurangan kandidat untuk mengisi lapangan kerja.

Sejauh ini gerakan STEAM telah di terapkan di berbagai negara, baik negara maju maupun negara berkembang. STEAM (Science, Technology, Engeneering, Art, and Mathematic) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang memberikan siswa kesempatan untuk memperluas pengetahuan dan sains dan humaniora dan pada saat yang sama mengembangkan keterampilan untuk berkembang pada abad ke-21 ini seperti keterampilan komunikasi, kemampuan berpikir kritis, kepemimpinan, kerja tim, kreativitas, ketangguhan dan keterampilan lainnya (Mu'minah, Halimatul Lim; Suryaningsih, 2020). Negara-negara itu sendiri memandang bahwa pendidikan STEAM merupakan jalan keluar bagi masalah kualitas SDM, dan daya saing negara masing-masing. Oleh sebab itu kualitatif dalam pendidikan STEAM menjadi tema yang semakin mendominasi tema yang mendominasi wacana dalam konferensi dan publikasi ilmiah internasional dalam bidang pendidikan.

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan di SDS Sa'adatuddarain, peneliti bertujuan untuk meneliti media pembelajaran di SDS Sa'adatuddarain pada peserta didik kelas 3. Media pembelajaran yang hanya menggunakan buku pelajaran atau melalui power point menjadi rendah karena kurangnya ketertarikan siswa pada pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPA. Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan khususnya pada mata pelajaran IPA perlu segera diatasi.

Permasalahan lain berkaitan dengan masalah media pembelajaran sampai saat ini



tentang persepsi siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Berdasarkan pendapat siswa pada observasi yang dilakukan peneliti di SDS Sa'adatuddrain bahwa guru ketika mengajar hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku pelajaran saja, dengan seperti itu siswa cenderung membosankan dan kurang menarik dalam proses pembelajaran. Berkaitan dengan masalah tersebut peneliti mencoba menggunakan media audio visual berbasis STEAM dalam bentuk audio visual sebagai alat komunikasi siswa dan guru dalam menerima materi pembelajaran. Diharapkan nantinya siswa akan lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran dengan baik dan dapat meningkatkan kreativitas berpikir tingkat tinggi.

KAJIAN TEORI

Pengertian kreativitas adalah kemampuan berpikir tentang sesuatu yang baru dengan cara yang tidak biasa untuk menyelesaikan suatu masalah (John W. Santrock, 1997). Kreativitas adalah suatu kemampuan seseorang dalam menciptakan komposisi, gagasan, produk yang baru dan belum pernah terjadi sebelumnya. Menurut intelektual humanistik. Salah satu teori yang amat penting pada bidang kreativitas adalah hubungan kreativitas dan aktualisasi diri. Kreativitas merupakan salah satu bentuk dari aktualisasi diri yang menjadi kebutuhan setiap individu (Munandar, 1995). Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu produk, komposisi, gagasan, dan ide-ide yang kreatif untuk menyelesaikan masalah.

Kreativitas ini suatu sifat yang harus ditanamkan oleh semua individu karna kreativitas digunakan untuk menghadapi berbagai permasalahan yang ada ketika berinteraksi dengan lingkungannya dan mencari berbagai alternatif pemecahannya sehingga dapat tercapai penyesuaian diri secara kuat. Keterampilan berpikir yang dibutuhkan pada abad 21 mencakup berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, dan

metakognitif. Salah satu hal penting yang perlu dicermati dalam proses pembelajaran di kelas yaitu mengasah kemampuan siswa berupa keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *high order thinking skills* (HOTS), dengan tujuan meningkatkan kemampuan siswa berpikir menalar untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan atau memecahkan suatu kasus/masalah yang lebih rumit (M. Greenstein, 2012). Definisi keterampilan berpikir tingkat tinggi yaitu proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar (Resnick, 1987).

Pembelajaran di SD saat ini lebih menekankan pada penggunaan Lower Order Thinking Skills (LOTS) atau kemampuan berpikir tingkat rendah yang hanya mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan faktual. Keterampilan berpikir tingkat tinggi atau HOTS dalam pembelajaran erat kaitannya dengan keterampilan berpikir dalam tiga ranah, yang pertama yaitu ranah kognitif. Ranah kognitif meliputi kemampuan dari peserta didik dalam mengulang atau menyatakan kembali konsep/prinsip yang telah di pelajari dalam proses pembelajaran yang telah di dapatnya. Yang kedua terdapat ranah afektif, Ranah Afektif mencakup segala sesuatu yang terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, penghargaan, semangat, minat, motivasi, dan sikap. Dan yang ketiga yaitu ranah psikomotorik, keterampilan proses psikomotor merupakan keterampilan dalam melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota tubuh yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan pada gerak dasar, perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, ekspresif, dan interperatif.

Media pembelajaran yang efektif adalah media yang dapat membuat siswa tertarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi (Lestari & Projosantoso, 2016). Salah satu media yang efektif digunakan dalam menyajikan materi



lingkungan sehat dan tidak sehat dalam mata pelajaran ipa adalah media audio visual. Media Audio Visual berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Kemampuan media audio visual dianggap lebih baik dan lebih menarik, meski terdapat juga kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan penggunaan media audio visual adalah pesan yang disampaikan mudah dimengerti, dipahami, dan dipertahankan dalam ingatan sehingga akan berpengaruh nyata terhadap hasil belajar baik ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik (Rosyidah & Winarni, 2016). Lalu kekurangan menggunakan media audio visual yaitu media audio visual yang lebih banyak menggunakan suara dan bahasa hanya mungkin dapat dipahami oleh siswa yang hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik. Pemanfaatan media audio visual yang mengandung suara dan gambar serta lebih menarik dari sebelumnya, media ini dirasakan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang sedang dipelajari dengan melihat dan mendengarkannya secara langsung (Pranata & Yulianti, 2021).

Peneliti sendiri akan membuat media pembelajaran berupa audio visual dari powtoon. Pemilihan Media Pembelajaran Audio visual Powtoon sebagai media pembelajaran sangat sesuai bila menggunakan untuk mengembangkan konsep diri siswa dalam proses pembelajaran. Video animasi Powtoon ini berisi berbagai fitur animasi, jadi termasuk pengaturan timeline yang lebih hidup dan sangat sederhana seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi, dll sangat menarik.

Dalam menghadapi persaingan global di dunia Indonesia pun mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, handal, dan disiplin-

disiplin STEAM secara kualitas dan mencukupi secara kuantitas. STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) yang kemudian berkembang menjadi STEAM (dengan penambahan 'Arts') telah mendapatkan popularitas di kalangan pendidik, orang tua, perusahaan dan lembaga di berbagai negara sebagai cara untuk memenuhi kebutuhan tersebut. STEAM adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperluas pengetahuan mereka tentang sains dan humaniora sambil mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk berhasil di abad ke-21 ini. Keterampilan komunikasi, keterampilan berpikir kritis dan kepemimpinan, kerja tim, kreativitas, keuletan dan keterampilan lainnya.

(Hadinugrahaningsih et al., 2017) menyatakan bahwa salah satu model pembelajaran abad 21 yang terkait dengan pengembangan soft skills adalah model pembelajaran STEAM (*Sains, Technology, Engineering, Art and Mathematic*) yang mengaitkan bidang ilmu pengetahuan (sains), teknologi, teknik, seni, dan matematika, sehingga siswa diberikan pemahaman holistik keterkaitan bidang ilmu melalui pengalaman belajar abad 21. STEAM didefinisikan sebagai integrasi disiplin ilmu seni ke dalam kurikulum dan pembelajaran pada wilayah sains, teknologi, teknik dan matematika yang telah dikenal sebelumnya sebagai STEM (Buinicontra J. K., 2018).

STEAM merupakan meta disiplin ilmu yang mengintegrasikan sains, teknologi, teknik, seni dan matematika menjadi sebuah pendekatan terpadu yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah. Berdasarkan berbagai konsep dan pembahasan yang sudah disimpulkan bahwa pendidikan berbasis STEM sangat kemungkinan untuk diterapkan dalam kurikulum 2013, dengan memiliki konsep yang sama yaitu mengintegrasikan diberbagai konsep bidang pengetahuan. Memicu kreativitas dalam pembelajaran STEAM diperlukan untuk meningkatkan pemikiran siswa agar lebih mandiri dan fleksibel, serta efikasi diri kreatif dan keterampilan



pemecahan masalah yang kreatif. Oleh karena itu, guru diharapkan untuk dapat memodelkan nilai-nilai dan perilaku kreativitas dengan tetap mempertahankan suasana kelas yang mendukung dan media pembelajaran yang menarik.

Sains, salah satu mata pelajaran sekolah dasar, memegang peranan yang sangat penting. Pembelajaran IPA merupakan interaksi antara komponen-komponen pembelajaran seperti pendidik, peserta didik, alat atau media belajar dalam bentuk kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan serta kompetensi yang telah ditetapkan (Samatowa, 2010). Dalam pembelajaran IPA di SD khususnya kelas III terdapat beberapa materi yang dianggap sulit untuk siswa. Materi lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat dianggap sulit di karenakan guru mengalami kesulitan jika materi yang diajarkan berada di luar pengamatan siswa. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang didominasi oleh guru akan berdampak pada kurangnya.

Menurut (Mulyono, 2011) menyatakan bahwa Pembelajaran IPA disekolah dasar pada saat ini masih menekankan pada penugasan konsep dan teori pada membekali siswa dengan pengetahuan yang dapat diterapkan pada situasi nyata serta jarang digunakan media nyata yang menunjang, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPA kurang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang peneliti ambil dalam penelitian ini adalah materi lingkungan yang sehat dan tidak sehat. Lingkungan yang sehat merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia. Jika lingkungan hidup sehat, maka masyarakat juga sehat. Itu pertanda lingkungan yang sehat. Udara, tanah, dan air yang bersih adalah tanda-tanda lingkungan yang sehat. Jika udara bebas dari bau dan asap, maka udara tersebut dianggap bersih.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDS Sa'adatuddarain yang beralamat di Jl. Duri Selatan I No. 66 Duri Selatan, Kecamatan

Tambora Jakarta Barat. Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas 3 SDS Sa'adatuddarain dengan jumlah 24 siswa terdiri dari 13 laki-laki dan 11 perempuan. Sampel penelitian sebanyak 24 peserta didik, pemilihan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. (Sugiyono, 2017) menyatakan yaitu teknik menentukan sampel apabila seluruh anggota populasi dijadikan sampel dalam penelitian atau dapat disebut juga dengan sensus dalam lingkup kecil.

Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan oleh peneliti sendiri dengan menggunakan instrumen penelitian, peneliti terjun langsung didalam penelitian. Peneliti melakukan teknik observasi, wawancara, dokumentasi melalui informan. Data yang diharapkan dapat dikumpulkan oleh peneliti ini ialah data yang berkaitan dengan penerapan media audio visual berbasis STEAM pada mata pelajaran ipa untuk meningkatkan kreativitas berpikir tingkat tinggi siswa kelas 3 SDS Sa'adatuddarain. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual yang dibuat menggunakan *website powtoon*. Perencanaan (Planning) Merencanakan proses pelaksanaan pembelajaran IPA materi lingkungan sehat dan tidak sehat.

- 1) Aksi Atau Tindakan (Action) Pada tahap ini peneliti menerapkan perencanaan yang telah ditentukan, yaitu media audio visual berbasis STEAM.
- 2) Observasi (Observing) Pada tahap ini peneliti melakukan observasi yaitu pengamatan Pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung pada peserta didik SDS SA'ADATUDDARAIN.
- 3) Refleksi (Reflecting) Pada tahap ini peneliti menganalisis penelitiannya dan mengambil kesimpulan untuk mengetahui hasil dari proses penelitian yang sudah dilakukan pada siklus I.

Siklus II

- 1) Perencanaan (planning) Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah yang



- terjadi pada siklus I. kemudian peneliti membuat RPP dan menyusun lembar observasi siswa.
- 2) Aksi atau tindakan (action) Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan yang sudah direncanakan dan dikembangkan sebelumnya, untuk meningkatkan kreativitas berpikir tingkat tinggi siswa pada pembelajaran IPA materi lingkungan sehat dan tidak sehat menggunakan media audio visual berbasis STEAM.
 - 3) Observasi (observing) Pada tahap ini peneliti melakukan sebuah pengamatan pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat keberhasilan pada pembelajaran yang diterapkan di siklus ke-II.
 - 4) Refleksi (reflecting) Pada tahap ini peneliti meneliti kembali hasil kerjanya yang sudah dilakukan selama siklus ke-II berlangsung. Setelah itu peneliti membuat kesimpulan yang sudah dilakukan pada siklus ke-II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tindakan penelitian yang telah diterapkan pada peserta didik kelas 3 di SD Sa'adatuddarain yang beralamat di Jl. Duri Selatan I No. 66 Duri Selatan, Kecamatan Tambora Jakarta Barat. untuk meningkatkan kreativitas berpikir tingkat tinggi melalui media audio visual berbasis STEAM. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru kelas, yang menerapkan media pembelajaran audio visual berbasis STEAM. Dengan alokasi waktu 25-45 menit dalam 3 kali pertemuan.

Penggunaan media pembelajaran audio visual memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Menurut (Rosyidah & Winarni, 2016) menyatakan bahwa kelebihan penggunaan media audio visual adalah pesan yang disampaikan mudah dimengerti, dipahami, dan dipertahankan dalam ingatan sehingga akan berpengaruh nyata terhadap hasil belajar baik ranah kognitif, efektif maupun psikomotorik. Dan kekurangan seperti berikut media audio visual yang lebih banyak

menggunakan suara dan bahasa hanya mungkin dapat dipahami oleh siswa yang hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik, penyajian materi yang melalui media audio dapat menimbulkan pandangan bagi pendengar, dan kurang mampu menampilkan objek dari yang disajikan secara sempurna.

Dalam penerapan media audio visual berbasis STEAM di SDS Sa'adatuddarain peneliti menemukan adanya kelebihan dan kekurangan. Kekurangannya yaitu terdapat beberapa siswa siswi yang tidak memperhatikan media pembelajaran yang ditayangkan, namun kelebihanannya ialah banyak siswa siswi yang memperhatikan media pembelajaran tersebut dikarenakan media yang dibuat dapat menarik perhatian, dan mudah dimengerti dalam memahami pembelajaran. Sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi peningkatan nilai pada siswa siswi dalam pembelajaran.

Hasil penerapan media pembelajaran audio visual berbasis STEAM ini pada siklus I, diketahui bahwa terdapat peningkatan kreativitas berpikir tingkat tinggi dan aktivitas siswa dalam belajar. Hal tersebut diketahui dari nilai tugas keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *high order thinking skills* (HOTS) siswa dalam kategori baik atau mendapatkan nilai ≥ 80 , meningkat setiap pertemuan selama siklus I & II. Pada siklus I pertemuan pertama siswa yang mendapatkan kategori baik sejumlah 3 orang (12,48%). Selanjutnya pada siklus I pertemuan kedua terdapat peningkatan yang mendapatkan kategori baik pada siswa sejumlah 7 orang (29,33%).

Pada siklus I pertemuan ketiga terdapat peningkatan jumlah siswa yang terdapat dalam kategori baik (16,4%). Dalam siklus I pertemuan ke tiga terdapat 11 orang (45,76%) yang termasuk dalam kategori baik. Karena jumlah siswa yang termasuk dalam kategori baik belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, maka penelitian dilanjutkan ke tahap siklus II. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada



siklus II ini, diketahui terdapat peningkatan jumlah pada siswa yang mendapatkan kategori baik dalam peningkatan kreativitas berpikir tingkat tinggi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

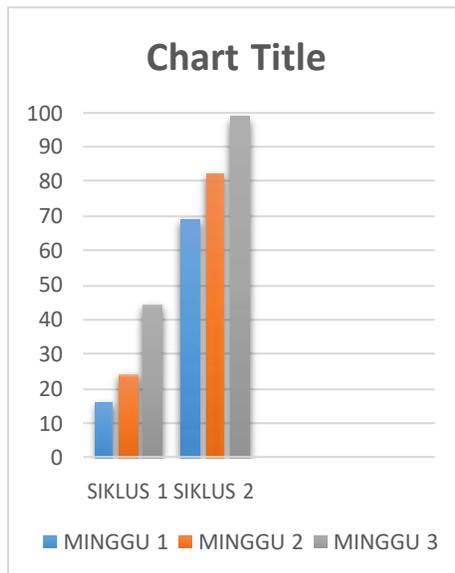
Hal tersebut dilihat dari jumlah siswa yang mendapatkan kategori baik atau dengan skor ≥ 80 pada siklus II pertemuan pertama yaitu 16 siswa (66,56). Pada siklus II pertemuan kedua siswa yang termasuk dalam kategori baik berjumlah 19 orang (79,04%). Peningkatan

jumlah peserta didik yang termasuk dalam kategori baik yaitu sebesar (16,64%). Selanjutnya pada siklus II pertemuan ketiga siswa yang termasuk dalam kategori baik sejumlah 23 siswa (95,68%). Karena presentase jumlah siswa yang mendapatkan hasil dalam kategori baik sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, maka penelitian dihentikan pada siklus II.

Tabel 1. Hasil Tes Soal Kreativitas Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)

NO	NAMA	SIKLUS 1			SIKLUS 2			KETERANGAN
		1	2	3	1	2	3	
1.	APJP	5	0	5	0	0	0	Meningkat
2.	AM	0	5	5	0	5	0	Meningkat
3.	AL	5	0	0	0	5	0	Meningkat
4.	AUS	5	0	0	0	0	5	Meningkat
5.	ARD	0	0	5	0	5	00	Meningkat
6.	AG	0	5	0	5	0	5	Meningkat
7.	ANA	0	0	0	0	5	0	Meningkat
8.	AAP	5	5	5	0	5	5	Meningkat
9.	DR	5	0	5	5	0	5	Meningkat
10.	FF	5	0	5	0	0	0	Meningkat
11.	GSH	0	5	0	0	5	5	Meningkat
12.	HAN	0	0	5	5	5	5	Meningkat
13.	HMM	0	5	0	0	5	0	Meningkat
14.	IH	0	0	5	0	0	5	Meningkat
15.	JQZ	5	0	0	5	0	0	Meningkat
16.	JR	5	5	0	5	0	5	Meningkat

17.	KA	0	0	0	5	0	00	Meningkat
18.	QA	5	5	0	0	5	0	Meningkat
19.	MFA	5	0	0	5	5	5	Meningkat
20.	NNA	0	5	0	0	0	0	Meningkat
21.	STW	0	0	5	0	5	5	Meningkat
22.	SA	0	5	5	5	0	00	Meningkat
23.	ZA	5	0	0	5	5	5	Meningkat
24.	ZFH	0	0	5	0	5	0	Meningkat
	Tuntas			1	6	9	3	
	Tidak Tuntas	1	7	3				



Gambar 1. Grafik Peningkatan Jumlah Siswa yang Lulus Tes Soal Kreativitas Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)

Maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan kreativitas berpikir tingkat tinggi pada siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan di kelas 3 SD Sa'adatuddarain menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis STEAM.



Maka dapat di tarik kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran audio visual berbasis STEAM pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan kreativitas berpikir tingkat tinggi pada siswa kelas 3 SD Sa'adatuddarain. Hal itu terbukti dengan data yang telah diambil dan diolah oleh peneliti sendiri. Peningkatan jumlah siswa yang mendapatkan hasil nilai dari tugas keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *high order thinking skills* (HOTS).

Presentase jumlah siswa yang mendapatkan hasil dalam kategori baik pada siklus I pertemuan pertama adalah siswa atau (12,48%). Pada siklus I pertemuan kedua adalah 7 orang atau (29,33%). Pada siklus I pertemuan ketiga adalah 11 orang atau (45,76%). Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama adalah 16 siswa atau (66,56). Pada siklus II pertemuan kedua adalah 19 siswa atau (79,04%). Pada siklus II pertemuan ketiga adalah 23 siswa atau (95,68%).

Pada proses pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis STEAM meningkat pada setiap siklusnya. Pada siklus 1 pertemuan pertama, presentase aktivitas siswa hanya sebesar 36% dan aktivitas guru hanya sebesar 48,8%. Pada siklus 1 pertemuan kedua, presentase aktivitas siswa mencapai 32% dan aktivitas guru mencapai 51,1%. Pada siklus I pertemuan ketiga, presentase aktivitas siswa sebesar 40% dan aktivitas guru sebesar 54,4%. Lalu pada siklus 2 pertemuan pertama aktivitas siswa mencapai 58% dan aktivitas guru mencapai 62,2%. Pada siklus2 pertemuan kedua aktivitas siswa mencapai 74% dan aktivitas guru mencapai 74,4%. Pada siklus 2 pertemuan ketiga, aktivitas siswa mencapai 94% dan aktivitas guru mencapai 94,4%.

Pada proses pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis STEAM, aktivitas siswa meningkat pada setiap siklusnya. Pada siklus 1 pertemuan pertama, presentase aktivitas siswa hanya sebesar 16,28%. Pada siklus 1 pertemuan kedua, presentase aktivitas siswa mencapai 24,16%. Pada

siklus I pertemuan ketiga, presentase aktivitas siswa sebesar 44,07%. Lalu pada siklus 2 pertemuan pertama aktivitas siswa mencapai 68,82% Pada siklus2 pertemuan kedua aktivitas peserta didik mencapai 82,46%. Pada siklus 2 pertemuan ketiga, aktivitas peserta didik mencapai 98,46%.

Pada proses pembelajaran peserta didik sangat aktif dalam pembelajaran, dan mereka lebih mudah memahami pembelajaran karna menggunakan media pembelajaran audio visual. Media pembelajaran audio visual berbasis STEAM ini dapat dijadikan solusi permasalahan dalam proses pembelajaran kelas 3 SD Sa.adatuddarain Jl. Duri Selatan I No. 66 Duri Selatan, Kecamatan Tambora Jakarta Barat perlu dilakukan tindak lanjut begi kelas dan sekolah lain yang mengalami permasalahan yang sama.

Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual siswa dapat berpikir nyata sehingga peserta didik mampu meningkatkan kreativitas berpikir tingkat tinggi atau *high order thinking skills* (HOTS). Jika peserta didik telah mampu meningkatkan kreativitas berpikir tingkat tinggi atau *high order thinking skills* (HOTS) maka tidak lagi adanya kekhawatiran dalam persaingan global di dunia maupun di Indonesia, karna telah mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, handal, dan disiplin-disiplin STEAM secara kualitas dan mencukupi secara kuantitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual tentang pembuatan koloid. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), 156 – 178.
- Buiniconro J. K. (2018). Gathering STE(A)M: Policy, Curricular, And Programmatic Developments In Arts-Based Science, Technology, Engineering, And Mathematics Education Introduction To Special Issue Of Art Education Policy Review: STEAM Focus. *Art Education Policy Review Journal.*, 119(2).



- Groot, K. de. (2018). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する分散構造分析Title. *World Development*, 1(1), 1–15. <http://www.fao.org/3/I8739EN/i8739en.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.adolescence.2017.01.003%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.childyouth.2011.10.007%0Ahttps://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/23288604.2016.1224023%0Ahttp://pdx.sagepub.com/lookup/doi/10>
- Hadinugrahaningsih, T., Rahmawati, Y., Budiningsih, A., Suyani, E., Nurlittiani, A., & Fatimah, C. (2017). *Keterampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Project dalam Pembelajaran Kimia*. LPPM Universitas Negeri Jakarta.
- John, W. S. (1997). *Life-span development*. Chicago: Brown and Benchmark Publishers.
- Lestari, D. I., & Projosantoso, A. K. (2016). Pengembangan Media Komik IPA Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis dan Sikap Ilmiah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 145–155.
- M. Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. corwin press.
- Mu'minah, Halimatul Lim; Suryaningsih, Y. (2020). implementasi STEAM (Science, Technology, Arts and Matematics) dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Bio Education*, 5(1), 65–73.
- Mulyono, S. (2011). *Penidikan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rodakarya.
- Munandar, U. (1995). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pranata, K., & Yulianti, A. (2021). Efektivitas Media Audio Visual Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Penjaskes Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Adiraga*, 7(2), 63–76.
- Rawung, R. K. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Era 4.0 Di Masa Pandemic Covid-19. *Jurnal Inovasi Dan Manajemen Pendidikan*, 1(1), 67. <https://doi.org/10.12928/jimp.v1i1.4200>
- Resnick, L. B. (1987). *Education Andlearning To Thinklauren B. Resnick*. National Academy Press.
- Riyanto, N., & Asmara, A. P. (2018). Penilaian Kualitas Media Audio Visual Tentang Karakteristik Larutan Asam Basa Untuk Siswa Sma/Ma. *Jurnal Pendidikan Sains (Jps)*, 6(1), 73. <https://doi.org/10.26714/jps.6.1.2018.73-85>
- Rosyidah, & Winarni. (2016). Efektifitas Ceramah Dan Audio Visual Dalam Peningkatan Pengetahuan Dismenorea Pada Siswi Sma. *Jurnal Stikes Aisyiyah Bandung*, 14(2).
- Samatowa, U. (2010). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Alfa Beta.