

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PICTURE TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI
INTERAKSI MAKHLUK HIDUP DAN LINGKUNGANNYA
KELAS V SD NEGERI 063 MOMPANG JAE**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi
Tadris Ilmu Pengetahuan Alam

Disusun Oleh

**Adinda Riskiyah Hsb
NIM :22180003**

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *PICTURE* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI
INTERAKSI MAKHLUK HIDUP DAN LINGKUNGANNYA
KELAS V SD NEGERI 063 MOMPANG JAE**



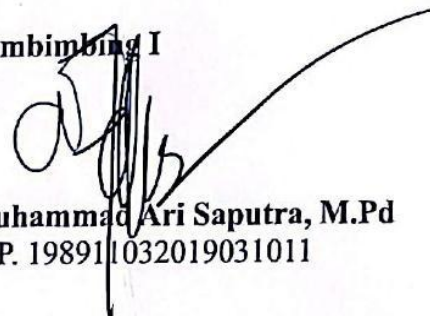
SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam

Disusun Oleh

Adinda Riskiyah Hsb
NIM :22180003

Pembimbing I


Muhammad Ari Saputra, M.Pd
NIP. 198911032019031011

Pembimbing II


Ade Arga Wahyudi, M.H
NIP. 199305192020121008

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL**

T.A 2026

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulis Skripsi atas nama Adinda Riskiyah Hsb NIM: 22180003, yang berjudul **"Pengaruh Media Pembelajaran *Picture* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya Kelas V SD Negeri 063 Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara"**. Memandang bahwa Skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk di Sidang Munaqasyahkan

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dipergunakan seperlunya.

Panyabungan, Agustus 2026

Pembimbing I



Muhammad Ari Saputra, M.Pd
NIP. 198911032019031011

Pembimbing II



Ade Arga Wahyudi, M.H
NIP. 199305192020121008

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran *Picture* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya Kelas V SD Negeri 063 Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara". atas nama dinda Riskiyah Hsb NIM: 22180003. Program Studi Tadris IPA telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah Program Sarjana Pendidikan (S.E) di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, Pada tanggal 07 Agustus 2026.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No.	Nama Penguji	Jabatan Dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Naimah Hasanah, M.Pd NIP. 199412172025052005	Ketua/ Merangkap penguji I		26/06/2026
2	Nur Halimah, M.Pd.I NIP. 198805022025212001	Sekretaris/ Merangkap Penguji II		03/09/2026
3	Maria Hanifah, M.Pd NIP. 199301052025052003	Penguji III		31/08/2026
4	Ade Arga Wahyudi, M.H NIP. 199305192020121008	Penguji IV		07/09/2026

Mandailing Natal, Agustus 2026

Mengesahkan
Ketua STAIN Mandailing Natal


Dr. Mars Samin Lubis, M.Ed
NIP. 197305012003121004

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adinda Riskiyah Hsb
NIM : 22180003
Tempat Tanggal Lahir : Panyabungan III, 15 Juni 2004
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Panyabungan III, Kec. Panyabungan
Kab. Mandailing Natal

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Picure* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dan Lingkungannya Kelas V SD Negeri 063 Mompang Jae.”** adalah benar karya asli saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Panyabungan, ,September ,2026

Yang membuat pernyataan



Adinda Riskiyah Hsb
NIM. 22180003

ABSTRAK

Adinda Riskiyah Hsb (NIM: 22180003). Pengaruh Media Pembelajaran *Picture* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya Kelas V SD Negeri 063 Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Picture* pada materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya di SD Negeri 063 Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara; dan (2) mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Picture* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya di SD Negeri 063 Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 57 siswa, terdiri atas 29 siswa kelas eksperimen dan 28 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes uraian, observasi, dan angket. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan *Mann-Whitney U Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran *Picture*. Nilai rata-rata pretest sebesar 63,07 meningkat menjadi 93,14 pada *posttest*, sehingga terjadi peningkatan sebesar 30,07 poin. Selanjutnya, hasil uji *Mann-Whitney U Test* memperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Picture* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya di SD Negeri 063 Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Picture*, Kemampuan Berpikir Kreatif, Interaksi antara Makhluk Hidup dan Lingkungannya.

ABSTRACT

Adinda Riskiyah Hsb (NIM: 22180003). *The Effect of Picture Learning Media on Students' Creative Thinking Skills in the Topic of Interaction Between Living Things and Their Environment among Fifth-Grade Students at SD Negeri 063 Mompang Jae, Panyabungan Utara District.* This study was motivated by the importance of developing students' creative thinking skills in science learning, particularly in the topic of Interaction Between Living Things and Their Environment. This study aimed to: (1) determine the creative thinking skills of fifth-grade students before and after using Picture learning media on the topic of Interaction Between Living Things and Their Environment at SD Negeri 063 Mompang Jae, Panyabungan Utara District; and (2) determine the effect of using Picture learning media on the creative thinking skills of fifth-grade students in the topic of Interaction Between Living Things and Their Environment at SD Negeri 063 Mompang Jae, Panyabungan Utara District. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 57 students, comprising 29 students in the experimental class and 28 students in the control class. Data were collected using essay tests, observations, and questionnaires. The data were analyzed using normality testing, homogeneity testing, and hypothesis testing with the Mann–Whitney U Test. The results showed that the creative thinking skills of students in the experimental class increased after using Picture learning media. The mean pretest score was 63.07, which increased to 93.14 in the posttest, indicating an increase of 30.07 points. Furthermore, the Mann–Whitney U Test resulted in an Asymp. Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$. Therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted. This means that the use of Picture learning media had a significant effect on the creative thinking skills of fifth-grade students in the topic of Interaction Between Living Things and Their Environment at SD Negeri 063 Mompang Jae, Panyabungan Utara District.

Keywords: Picture Learning Media, Creative Thinking Skills, Interaction Between Living Things and Their Environment.

MOTO

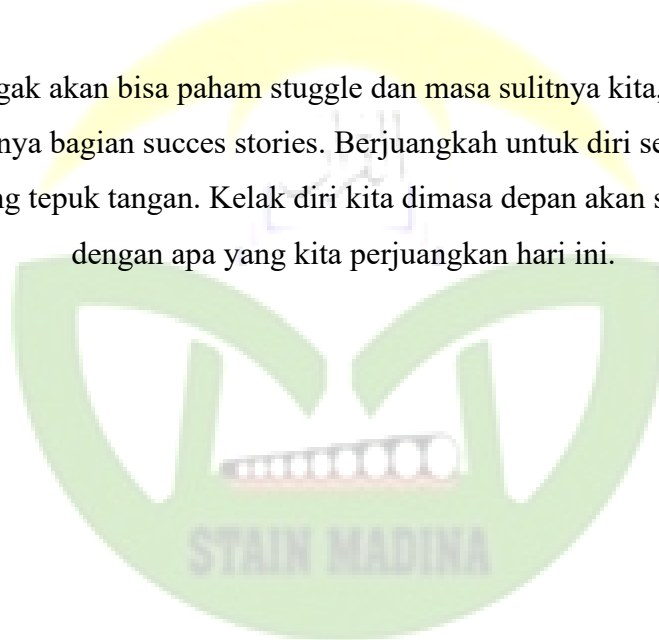
“Allah SWT, tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah SWT, berjanji bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”.

(Q.S Al- Insyirah:5-6)

“Skripsi ini tidak sempurna, tapi cukup untuk membuat saya wisuda dan mendapatkan gelar S.Pd. Bismillah untuk segala hal-hal baik yang sedang diperjuangkan”.

(Penulis)

Orang lain gak akan bisa paham struggle dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian succes stories. Berjuangkanlah untuk diri sendiri walaupun gak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Picture Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya di kelas V SDN 063 Mompang Jae” dengan lancar. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan yang harus dipenuhi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.

Shalawat dan salam senantiasa penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, yang senantiasa menjadi panutan dan sumber motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari separuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan memiliki berbagai kekurangan. Namun, berkat dorongan semangat, arahan, serta kontribusi dari pihak, proses penyusunan skripsi ini dapat berjalan hingga selesai. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Mara Samin Lubis, M.Ed selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.
2. Ibu Dr. Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam.
3. Bapak Muhammad Ari Saputra, M.Pd selaku pembimbing pertama dan Bapak Ade Arga Wahyudi, M.H selaku pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dengan keikhlasannya dalam membimbing skripsi ini.
4. Bapak/Ibu Dosen Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam yang telah memberikan bimbingan dan ilmu pengetahuan selama proses perkuliahan kepada penulis. Beserta civitas akademika Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.
5. Ibu Nur Adilah Nasution, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 063 Mompang Jae yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian dengan bertujuan untuk keperluan skripsi.

6. Kepada cinta pertama dan panutan bagi penulis, Ayahanda tersayang, Ayah Fakhri. Beliau memang tidak sempat merasakan bangku perkuliahan namun beliau sosok yang mengajarkan arti keteguhan tanpa banyak kata, yang dalam setiap langkahnya selalu menyimpan harapan untuk masa depan penulis. Dari keteguhan dan kasih sayangnya, penulis menemukan kekuatan untuk terus melangkah hingga sampai pada titik ini. Semoga setiap huruf dalam karya ini menjadi saksi betapa besar rasa hormat, cinta, dan terima kasih penulis kepada Ayah.
7. Kepada pintu surga dan sumber kekuatan bagi penulis, Ibunda tercinta, Ibu Asmawarni Nst. Terimakasih yang sebesar-besarnya, penulis sampaikan kepada beliau atas bantuan dan semangat. Beliau adalah sosok yang dengan kesabaran tak bertepi mengajarkan penulis arti bertahan dalam setiap keadaan. Dalam teduh kasihnya, penulis menemukan kekuatan untuk terus melangkah. Doa-doanya yang tak pernah putus memberikan dukungan secara spritual, motivasi, hingga dukungan finansial menjadi pelindung dalam setiap perjalanan, seolah menjadi payung yang menjaga penulis dari setiap rasa takut dan ragu. Menuntun setiap langkah penulis melewati perjalanan panjang ini, hingga skripsi ini berhasil diselesaikan dengan membawa setiap doa dan cinta Ibu di dalam hati.
8. Untuk keempat saudaraku, terimakasih telah memberikan doa, dukungan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada sahabat dan teman-teman seperjuangan Program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam angkatan 2022, terimakasih atas kebersamaan dukungan dan bantuan selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
10. Secara khusus, penulis menyampaikan apresiasi dan dan rasa terima kasih kepada diri sendiri yang telah mampu bertahan, tetap berusaha, dan tidak menyerah dalam menghadapi berbagai keterbatasan, tekanan, serta proses panjang selama penyusunan skripsi ini. Perjalanan ini tidak hanya menjadi bagian dari pemenuhan kewajiban akademik, tetapi juga menjadi proses pendewasaan, penguatan mental, dan pembelajaran untuk tetap melangkah meskipun dihadapkan pada keraguan dan tantangan. Setiap usaha, kesabaran,

dan ketekunan yang dijalani hingga tahap akhir ini menjadi bukti bahwa proses ini dapat dilalui dengan baik dan layak untuk diapresiasi.

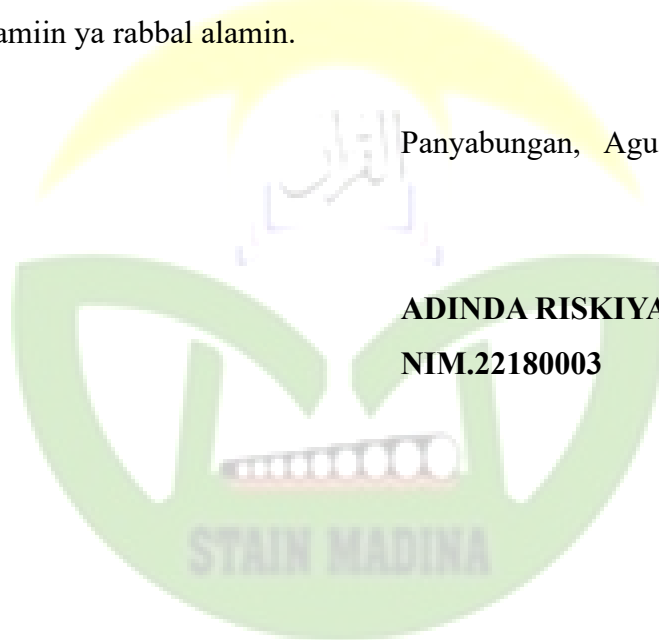
11. Semua pihak yang turut andil dalam proses penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu, namun kontribusi mereka sangat berarti bagi penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memerlukan penyempurnaan di berbagai isi. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap masukan berupa saran maupun kritik yang bersifat konstruktif demi perbaikan skripsi di masa mendatang. Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang luas bagi para pembaca dan turut berkontribusi dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Aamiin ya rabbal alamin.

Panyabungan, Agustus 2026

ADINDA RISKIYAH HSB

NIM.22180003



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

ABSTRAK	i
MOTO	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Definisi Operasional Variabel	7

BAB II KAJIAN TEORITIS

A. Landasan Teori	8
1. Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	8
2. Media Pembelajaran Picture	9
a. Pengertian Media Pembelajaran Picture	9
b. Karakteristik Media Pembelajaran Picture.....	11
c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Picture.....	12
d. Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran Picture	13
e. Media Picture dalam Meningkatkan Kreativitas.....	14
3. Kemampuan Berpikir Kreatif.....	16
4. Pengertian Interaksi Makhluk Hidup Dan Lingkungannya.....	17

B. Hasil Penelitian Yang Relevan	24
C. Kerangka Berfikir.....	30
D. Hipotesis Penelitian	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	33
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	34
C. Populasi dan Sampel	34
D. Variabel Penelitian	34
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	40
1. Temuan Umum.....	40
2. Temuan Khusus	42
B. Pembahasan Hasil Penelitian	50
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
BIODATA PENULIS	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintak Media Pembelajaran Picture	13
Tabel 2.2 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	16
Tabel 2.3 Hasil Penelitian yang Relevan.....	24
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	33
Tabel 4.1 Data Guru dan Pegawai	41
Tabel 4.2 Data Siswa.....	42
Tabel 4.3 Data Sarana dan Prasarana	42
Tabel 4.4 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	44
Tabel 4.5 Perbandingan Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	45
Tabel 4.6 Statistik Hasil Uji Coba Instrumen.....	46
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Butir Soal	46
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	47
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas.....	47
Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas	48
Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis Mann -Whitney u Test	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penerapan Media Picture.....	11
Gambar 2.2 Rantai Makanan, Jaring-jaring Makanan, dan Piramida Makanan.....	22
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	31



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	61
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian	62
Lampiran 3 Lembar Konsultasi	63
Lampiran 4 Surat Validitas Ahli	65
Lampiran 5 RPP	67
Lampiran 6 LKPD.....	78
Lampiran 7 Lembar Validasi Soal dan Kunci Jawaban	85
Lampiran 8 Soal Pretest	99
Lampiran 9 Jawaban Pretest.....	102
Lampiran 10 Soal Posttest.....	103
Lampiran 11 Jawaban Posttest	105
Lampiran 12 Media Pembelajaran Picture.....	106
Lampiran 13 Instrument Angket	107
Lampiran 14 Data Mentah Pretest Kelas Eksperimen	108
Lampiran 15 Data Mentah Posttest Kelas Eksperimen.....	109
Lampiran 16 Data Mentah Pretest Kelas Kontrol	110
Lampiran 17 Data Mentah Posttest Kelas Kontrol	112
Lampiran 18 Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	113
Lampiran 19 Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	114
Lampiran 20 Hasil Uji Validitas.....	115
Lampiran 21 Hasil Uji Reliabilitas	115
Lampiran 22 Hasil Uji Normalitas	115
Lampiran 23 Hasil Uji Homogenitas	116
Lampiran 24 Hasil Uji Mann Whitney u Test	116
Lampiran 25 r Tabel	117
Lampiran 26 t Tabel	118
Lampiran 27 Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	119
Lampiran 28 Dokumentasi Kelas Kontrol	120

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan potensi yang dimilikinya. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga pada pengembangan kemampuan peserta didik agar mampu berpikir, memecahkan masalah, mengemukakan gagasan, dan menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dilaksanakan secara aktif, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai materi, tetapi juga perlu memiliki berbagai keterampilan yang mendukung proses berpikir dan pemecahan masalah. Salah satu kemampuan yang penting untuk dikembangkan adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan berbagai gagasan, melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang, menghasilkan gagasan yang berbeda, serta mengembangkan gagasan secara lebih rinci. Kemampuan tersebut diperlukan agar peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga mampu mengembangkan ide dan menemukan berbagai alternatif dalam menyelesaikan permasalahan.

Menurut Munandar (2020), kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat melalui empat indikator, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. *Fluency* berkaitan dengan kemampuan menghasilkan berbagai gagasan atau jawaban, *flexibility* berkaitan dengan kemampuan menghasilkan berbagai alternatif atau sudut pandang, *originality* berkaitan dengan kemampuan menghasilkan gagasan yang baru atau berbeda, sedangkan *elaboration* berkaitan dengan kemampuan mengembangkan dan memperinci suatu gagasan. Keempat indikator tersebut menjadi dasar dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam penelitian ini.

Salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA di sekolah dasar tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga mengarahkan peserta didik untuk mengamati berbagai gejala alam, menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari, serta memahami hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya. Dengan demikian, pembelajaran IPA membutuhkan proses pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami konsep secara konkret dan memberikan kesempatan untuk mengembangkan gagasan.

Pada materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya, peserta didik mempelajari hubungan antara komponen biotik dan abiotik serta berbagai bentuk interaksi yang terjadi dalam suatu lingkungan. Materi tersebut berkaitan dengan berbagai objek dan peristiwa yang dapat diamati melalui gambar, seperti hubungan antara tumbuhan dan hewan, predasi, simbiosis, rantai makanan, jaring-jaring makanan, dan keseimbangan ekosistem. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu peserta didik memahami materi yang bersifat konkret maupun materi yang membutuhkan pengamatan terhadap hubungan antarkomponen dalam ekosistem.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Menurut Arsyad (2021), media pembelajaran dapat digunakan untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar. Media visual, khususnya gambar, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret karena peserta didik memperoleh bantuan berupa objek atau peristiwa yang dapat diamati melalui tampilan visual.

Landasan normatif tersebut diperkuat oleh isyarat lain dalam Al-Qur'an, yaitu QS. Al-Baqarah [2]: 31, yang menceritakan bagaimana Allah Swt. mengajarkan nama-nama benda kepada Nabi Adam a.s. dan kemudian memperlihatkan (memperagakan) benda-benda tersebut kepada para malaikat. Dalam kajian tafsir tarbawi, proses "memperlihatkan" pada ayat ini dipahami sebagai bentuk demonstrasi atau peragaan visual atas objek yang sedang

dijelaskan, sehingga ayat tersebut dapat dimaknai sebagai dasar epistemologis bagi pentingnya unsur visual dalam penyampaian pengetahuan (Izzan & Nuraeni, 2023). Prinsip ini sejalan dengan fungsi media visual dua dimensi, seperti gambar, poster, maupun flashcard, yang digunakan untuk membantu peserta didik mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya abstraksi dalam memahami suatu konsep.

Landasan penggunaan gambar sebagai media pengajaran juga tercermin dalam praktik Rasulullah saw. Dalam hadis riwayat Imam Bukhari dari Abdullah bin Mas'ud r.a., diceritakan bahwa Nabi saw. pernah menggambar sebuah garis persegi empat dengan satu garis lurus di tengahnya yang keluar melewati batas persegi tersebut, disertai beberapa garis kecil di sisinya, untuk menjelaskan konsep kehidupan, ajal, dan cobaan manusia secara lebih konkret (H.R. Bukhari No. 6417). Riwayat ini menunjukkan bahwa penggunaan sketsa atau gambar sebagai alat bantu penjelasan bukan semata praktik pendidikan modern, melainkan telah dicontohkan sejak masa Rasulullah saw. dalam mengajarkan konsep-konsep abstrak kepada para sahabat. Oleh karena itu, penerapan media gambar (Picture) dalam pembelajaran dapat dipandang memiliki akar historis dalam metode pendidikan Islam, di samping fungsinya sebagai alat bantu teknis dalam pembelajaran kontemporer.

Media pembelajaran *Picture* merupakan media visual yang menggunakan gambar sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan gambar dapat membantu peserta didik menghubungkan materi dengan objek atau peristiwa yang dapat diamati. Menurut Kustandi dan Darmawan (2020), media pembelajaran dapat membantu proses penyampaian informasi sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Sejalan dengan itu, Yaumi (2022) menjelaskan bahwa media dan teknologi pembelajaran dapat mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna bagi peserta didik.

Penggunaan media *Picture* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati, mengidentifikasi, membandingkan, mengelompokkan, dan mengemukakan pendapat berdasarkan gambar yang disajikan. Aktivitas tersebut dapat mendorong peserta didik untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga

mengembangkan gagasan berdasarkan hasil pengamatan. Dengan demikian, media *Picture* dapat mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, terutama pada indikator *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 063 Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPA pada materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya masih menghadapi beberapa kendala. Proses pembelajaran belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan gagasan secara luas. Peserta didik cenderung menerima penjelasan guru dan mengerjakan tugas yang diberikan, sementara kegiatan yang mendorong peserta didik untuk mengemukakan berbagai ide, memberikan alternatif jawaban, dan mengembangkan gagasan masih perlu ditingkatkan.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi sekaligus memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Media *Picture* dipilih karena sesuai dengan karakteristik materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya yang banyak berkaitan dengan objek, proses, dan hubungan yang dapat divisualisasikan melalui gambar. Melalui gambar, peserta didik dapat mengamati objek secara lebih jelas, kemudian menghubungkannya dengan konsep yang sedang dipelajari.

Penggunaan media gambar dalam pembelajaran telah ditunjukkan dalam beberapa penelitian yang tercantum dalam kajian relevan penelitian ini. Fadillah dan Nurhayati (2023) membahas penggunaan media pembelajaran *Picture* dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, sedangkan Pratiwi dan Kurniawan (2023) membahas pengaruh media *Picture* terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Kedua penelitian tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian ini karena sama-sama menggunakan media *Picture* atau media gambar dalam pembelajaran di sekolah dasar. Namun, penelitian ini memiliki fokus khusus pada pengaruh media pembelajaran *Picture* terhadap

kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya dengan menggunakan penelitian eksperimen.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media pembelajaran *Picture* dipandang sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA untuk membantu peserta didik memahami materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini diukur berdasarkan empat indikator, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Picture* serta mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Picture* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya di SD Negeri 063 Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Picture* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya Kelas V SD Negeri 063 Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara.”

B. Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran IPA masih berpusat pada guru.
2. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran.
3. Kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah.
4. Pembelajaran masih bersifat hafalan dan kurang bermakna.
5. Penggunaan media pembelajaran belum optimal.

C. Pembatasan Masalah

1. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas V SD Negeri 063 Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Picture*.
3. Kemampuan berpikir kreatif yang diukur meliputi *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

4. Materi yang digunakan adalah “Interaksi antara Makhluk Hidup dan Lingkungannya”.
5. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Nonequivalent Control Group Design.

D. Perumusan Masalah

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Picture* pada materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya di SD Negeri 063 Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada kelas kontrol sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran *Picture* pada materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya di SD Negeri 063 Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Picture* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V berdasarkan perbandingan hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya di SD Negeri 063 Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Picture* pada materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya di SD Negeri 063 Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara.
2. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada kelas kontrol sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran *Picture* pada materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya di SD Negeri 063 Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Picture* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V berdasarkan perbandingan

hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya di SD Negeri 063 Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara.

F. Definisi Operasional Variabel

Operasional variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Media Pembelajaran *Picture*

Media pembelajaran *Picture* merupakan media visual berupa gambar atau ilustrasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi secara visual dan konkret. Dalam penelitian ini, media *Picture* berupa gambar yang berkaitan dengan flora, fauna, ekosistem, serta bentuk interaksi makhluk hidup dan lingkungannya yang digunakan dalam pembelajaran IPA kelas V (Arsyad, 2021).

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan gagasan yang lancar, beragam, orisinal, dan mampu dikembangkan secara rinci dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini diukur berdasarkan empat indikator, yaitu:

- a. *Fluency* (kelancaran): Kemampuan menghasilkan banyak ide.
- b. *Flexibility* (keluwesan): Kemampuan mengemukakan berbagai macam ide yang berbeda.
- c. *Originality* (keunikan): Kemampuan menghasilkan ide yang tidak umum.
- d. *Elaboration* (penguraian): Kemampuan mengembangkan dan merinci suatu ide (Munandar, 2020).

3. Materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya

Materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya merupakan materi pembelajaran IPA kelas V yang membahas hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya, meliputi komponen biotik dan abiotik, bentuk interaksi antarmakhluk hidup, rantai makanan, jaring-jaring makanan, serta keseimbangan lingkungan (Kemendikbud, 2021).