
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CUISENAIRE RODS TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN DUREN SAWIT

Alfia Putri Lestari¹, Endang M. Kurnianti², Nina Nurhasanah³

^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta

alfiaputrilestari18@gmail.com¹, ekurnianti1@gmail.com², nnurhasanah@unj.ac.id³

ABSTRACT; *Learning media are closely related to the learning process. Learning media is very important to the goal of learning well. Creative thinking is the ability of students to generate new ideas. Creative thinking encompasses four dimensions, namely fluency, flexibility, originality, and elaboration. Enhancing students' creative thinking ability in learning activities can be done by using learning media, one of which is cuisenaire rods. The study aims to find out the influence of media questionnaires on the creative thinking abilities of elementary school students in the Duren Sawit district. Sampling is done using cluster random sampling, a two-stage technique. The method used is quantitative for the type of experiment. The research design used is a one-group pretest-posttest design. The data collection used is testing, both pretest and posttest and documentation. Data analysis technique to test the hypothesis using a paired sample t-test and obtained a sig (2-tailed) value of 0.000. In accordance with the test criteria, if the significance value is < 0.05 , then H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means there is a significant influence of the use of media cuisenaire rods on the creative thinking ability of students in grade III elementary school in Duren Sawit. Based on the calculations of pretest and posttest data, a pretest average of 71,0416 was obtained and a posttest average of 81,7813, with a N-Gain Score of 0,6382, of which 0.6382 was included in the medium criteria.*

Keywords: *Creative Thinking Ability, Elementary School, Media Cuisenaire Rods.*

ABSTRAK; Media pembelajaran erat kaitannya dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan siswa untuk menghasilkan gagasan baru. Kemampuan berpikir kreatif mencakup 4 dimensi, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality* dan *elaboration*. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu, *cuisenaire rods*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *cuisenaire rods* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III sekolah dasar di kecamatan Duren Sawit. Pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling two stage*. Metode yang

digunakan adalah kuantitatif dengan jenis eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *one group pretest posttest design*. Pengumpulan data yang digunakan adalah tes, baik *pretest* maupun *posttest* dan dokumentasi. Teknik analisis data untuk menguji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-test* dan didapatkan nilai *sig (2-tailed)* sebesar 0.000. Sesuai dengan kriteria pengujian bahwa, jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *cuisenaire rods* dengan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III sekolah dasar di kecamatan Duren Sawit. Berdasarkan hasil perhitungan data *pretest* dan *posttest*, diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 71,0416 dan rata-rata *posttest* sebesar 81,7813 dengan *N-Gain Score* sebesar 0,6382, dimana 0,6382 termasuk dalam kriteria sedang.

Kata Kunci: Kemampuan Berpikir Kreatif, Media Cuisenaire Rods, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Tantangan masa depan akan terus berubah dan persaingan akan semakin ketat dengan kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk menjawab tantangan masa depan, diperlukan lulusan pendidikan yang berkompeten dan mempunyai kreativitas dibidang tertentu, salah satunya pada bidang matematika. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2016 menyebutkan bahwa mata pelajaran matematika wajib diberikan kepada semua jenjang pendidikan, mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini bertujuan untuk memberikan bekal kepada peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta kemampuan bekerjasama dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan untuk berpikir secara kreatif adalah faktor yang sangat rasional dalam upaya meningkatkan pembelajaran siswa. Keahlian dalam pemikiran kreatif sangat penting untuk memajukan pengetahuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi serta memahami pencapaian individu dalam mengatasi tantangan sehari-hari yang semakin kompleks. Seseorang yang kreatif selalu dibutuhkan karena mereka mampu memenuhi kebutuhan lingkungan mereka, yang selalu berubah seiring berjalannya waktu.

Berdasarkan data PISA (*Program for International Student Assessment*) pada tahun 2022, lagi-lagi menempatkan siswa Indonesia di jajaran nilai terendah terhadap pengukuran membaca, matematika, dan sains. Pada kategori kemampuan membaca, Indonesia menempati peringkat ke-11 dari bawah (74). Lalu pada kategori matematika, Indonesia berada di

peringkat ke- 12 dari bawah (73). Sementara pada kategori kinerja sains, Indonesia berada di peringkat ke- 15 dari bawah (71). Angka ini membuktikan bahwa prestasi matematika di Indonesia masih sangat rendah. Hal ini disebabkan kurang kemampuan berpikir kreatifnya dalam proses pembelajaran.

Selain itu, berdasarkan hasil *Global Creativity Index (GCI)* tahun 2015 menyatakan bahwa penguasaan kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih rendah. Indonesia pada peringkat 115 dari 139 negara. Survei yang dilakukan *Martin Prosperity Institute* ini menilai indeks kreativitas suatu negara berdasarkan tiga indikator, yaitu teknologi, *talent* dan toleransi. Selama ini guru hanya mengutamakan logika dan kemampuan komputasi (hitung-menghitung) sehingga kreativitas dianggap bukanlah sesuatu yang penting dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Selain itu, rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis dapat dilihat dari rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah rutin ataupun nonrutin. Sedangkan merencanakan penyelesaian suatu masalah ditunjukkan dengan mengorganisasikan informasi atau data-data yang ada secara kreatif dengan menggunakan strategi-strategi tertentu untuk menemukan kemungkinan penyelesaian. Kreativitas menurut Ghufro dan Risnawati (2011) adalah suatu prestasi dimana peserta didik dapat memecahkan masalah yang jarang orang lain dapat melakukannya, menemukan ide-ide baru, serta gagasan yang cemerlang.

Guru harus kreatif dalam memanfaatkan media yang tersedia di sekolah. Mereka dapat menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan dan membantu siswa mempersiapkan diri untuk kehidupan masa depan. Media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan oleh seseorang dengan alat yang dibuat untuk memudahkan transfer materi selama pembelajaran di sekolah. Ini sangat membantu guru dalam mengajar di sekolah dan membantu siswa menjadi senang dan tidak bosan saat belajar. Media pembelajaran sangat penting untuk sistem pembelajaran. Tanpa media, tidak ada komunikasi, dan pembelajaran adalah proses komunikasi.

Media di sekolah dasar sangat penting. Ketika guru berusaha menampilkan rangsangan atau stimulus yang dapat diproses oleh berbagai indera siswa, proses belajar mengajar dapat dianggap berhasil. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan memproses informasi, semakin besar kemungkinan informasi dipahami dan disimpan dalam ingatan siswa. Salah satu contoh kegiatan pembelajaran matematika yang biasa digunakan oleh guru di kelas adalah siswa mendengarkan penjelasan guru, melihat contoh, dan menjawab

pertanyaan di papan tulis, dan kemudian meminta siswa mengerjakan buku atau lembaran karya siswa (LKS) yang telah disajikan oleh guru. Oleh karena itu, pelajaran siswa biasanya membosankan dan hasil belajarnya rendah. Sangat jarang sekali tenaga pendidik atau guru menggunakan media pembelajaran konkret. Kenyataan di lapangan, pada kelas V SDN 17/V Kuala Tungkal menemukan beberapa permasalahan yang dimana guru kebanyakan hanya memanfaatkan media sederhana saja contohnya buku, ilustrasi gambar, atau menggunakan infokus sesekali saja, sehingga dapat disimpulkan bahwa guru hampir secara keseluruhan tidak pernah memanfaatkan media pembelajaran yang berjenis tiga dimensi (3D), sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah¹. Guru terutama berkonsentrasi pada satu ritme, mengabaikan aspek lainnya. Untuk melakukan perbaikan, guru sering kali harus memanfaatkan sumber daya yang tersedia bagi mereka. Kemampuan berpikir kreatif siswanya dapat menghasilkan penciptaan berbagai bentuk media. Dengan melakukan pembelajaran langsung melalui pembuatan media, maka pola pikir siswa yang awalnya monoton dapat dirangsang sehingga memunculkan pemikiran kreatif sepanjang proses pembuatan media.

Berdasarkan penelitian di SD Negeri Sidorejo Kidul 02 Kecamatan Tingkir, Kota Salatiga, kurangnya sarana media pembelajaran yang bersifat inovatif juga mempengaruhi proses pembelajaran, akhirnya kemampuan berpikir kreatif siswa sulit dikembangkan². Kurangnya penggunaan media pembelajaran juga menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi menjadi kurang. Selain itu, pada saat proses pembelajaran siswa hanya menunggu instruksi dari guru yang menyebabkan siswa menjadi kurang mandiri dan beberapa siswa cenderung takut saat harus menuangkan ide-ide dan pendapatnya.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah guru harus menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik motivasi dan rasa ingin tahu siswa selama proses pembelajaran di kelas sedang berlangsung. Adapun media yang dapat digunakan adalah *cuisenaire rods*. Media *cuisenaire rods* merupakan media yang terbuat dari balok kayu yang melambangkan bilangan pecahan. Dalam penggunaan media *cuisenaire rods* siswa dapat mengaplikasikan operasi perhitungan pecahan secara langsung, artinya tak hanya

¹ Stefany (2023), *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Di Sekolah Dasar*, Universitas Jambi.

² Irma, et al (2018), *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa*. Universitas Kristen Satya Wacana, Jawa Tengah.

bermodalkan buku saja. Selain itu, penggunaan media *cuisenaire rods* tentunya sangat bermanfaat jika diterapkan pada siswa sekolah dasar, karena salah satu fungsi media *cuisenaire rods* dalam proses belajar mengajar adalah membangkitkan minat dan keinginan siswa, membangkitkan motivasi belajar siswa dan membangkitkan pemahaman siswa mengenai materi pecahan. Sehingga media *cuisenaire rods* ini diharapkan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu, motivasi, mempercepat pemahaman, meningkatkan prestasi dan pengetahuan siswa dalam belajar.

Keefektivan penggunaan media *cuisenaire rods* juga penulis temukan pada penelitian terdahulu yang ditulis oleh Andriani Ningsih, *et al* yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media Batang *Cuisenaire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Di Sekolah Dasar³” dimana hasil dimana hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media batang *cuisenaire* terhadap hasil belajar siswa materi penjumlahan dan pengurangan bilangan di kelas I SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo. Selain itu, *cuisenaire rods* juga mempunyai banyak fungsi, selain untuk media penjumlahan dan pengurangan juga dapat menggali kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika. Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian yang ditulis oleh Novita yang berjudul “Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II MI Tarbiatul Huda Dengan Dan Tanpa Menggunakan Media Gambar Batang *Cuisenaire* Pada Materi Perkalian⁴”, dimana dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa salah satu kelebihan *cuisenaire* adalah membimbing berpikir kreatif siswa dalam pelajaran matematika.

Menurut Runtukahu dan Kandou terdapat beberapa manfaat *cuisenaire rods*, dengan media *cuisenaire rods*, siswa dapat melakukan: 1) Menghitung tanpa pengetahuan, 2) Menghitung satu-satu, 3) Menghitung dengan menggunakan syair sederhana di dalamnya ada bilangan, 4) Menggunakan *cuisenaire rods* secara bebas dengan menciptakan bentuk-bentuk geometri, 5) Menetapkan penjumlahan dan pengurangan dan 6) Menggali kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika. ⁵ Artinya, salah satu manfaat dari penggunaan media *cuisenaire rods* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa saat

³ Andriani, et al (2015), *Pengaruh Penggunaan Media Batang Cuisenaire Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Di Sekolah Dasar*. JPGSD

⁴ Novita (2016), *Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II MI Tarbiatul Huda Dengan Dan Tanpa Menggunakan Media Gambar Batang Cuisenaire Pada Materi Perkalian*.. STKIP PGRI JOMBANG

⁵Runtukahu (2014). *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.

kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Sejalan dengan hal itu, Boaler berpendapat bahwa media *cuisenaire rods* dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa⁶. Hal itu sesuai dengan konsep “*5C's of mathematics engagement*” dari Boaler yaitu *curiosity, connection making, challenge, creativity, and collaboration*. Penggunaan media *cuisenaire rods* sangat berpeluang memenuhi “*5C's of mathematics engagement*” ini. Selanjutnya, menurut Harmer, *cuisenaire rods* dapat membantu siswa untuk fokus pada makna, ide, cerita, item bahasa dan lain-lain. Selain itu, *cuisenaire rods* juga dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan imajinasi dan berpikir kreatif dalam pengalaman yang membutuhkan konsentrasi.⁷ Berdasarkan beberapa teori tersebut dapat disintesa bahwa salah satu manfaat media *cuisenaire rods* adalah menggali kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan konsep, argument serta yang telah di teliti oleh penulis. Penelitian ini hanya fokus terhadap aspek “ Pengaruh Penggunaan Media *Cuisenaire Rods* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Di Kecamatan Duren Sawit ” dimana pada penelitian ini akan menguji hal terkait pada wilayah baru yang sebelumnya belum pernah diteliti.

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian ini, metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Pre-experimental*. Menurut Sugiyono, metode *pre-experimental* adalah metode yang hanya menggunakan satu kelas saja⁸. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan satu kelompok kelas yang diberi perlakuan. Penelitian eksperimen bertujuan untuk menilai ada tidaknya pengaruh penggunaan media *cuisenaire rods* terhadap kemampuan berpikir kreatif.

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pre-test Post-test Design*. Menurut Sugiyono, rancangan *One Group Pre-test Post-test Design* adalah desain pre eksperimental yang terdapat *pretest* (tes sebelum diberi *treatment*) dan *posttest* (tes sesudah diberi *treatment*) dalam satu kelompok. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh media *cuisenaire rods* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan desain *one group pre-test post-test design*. Dalam desain penelitian ini, kelompok. Kelompok eksperimen diberikan *pre-*

⁶ Boaler, J. (2016). *Mathematical Mindsets: Unleashing Students' Potential Through Creative Math, Inspiring Messages and Innovative Teaching*. San Francisco: Jossey-Bass.

⁷ Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching*. Harlow. English: Pearson Longman.

⁸ Sugiyono (2014), *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta), hlm.2

test. Setelah itu, diadakan *treatment* dengan berbantuan media *cuisenaire rods*. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan *post-test*. Populasi target dalam penelitian ini sebanyak 105 Sekolah Dasar di Kecamatan Duren Sawit dan populasi terjangkau sebanyak 21 Sekolah Dasar di Kecamatan Duren Sawit.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *cluster sampling* (area sampling) *two-stage*. *Cluster sampling* (area sampling) *two-stage* dilakukan dengan dua tahap, yaitu pemilihan *cluster* dan pemilihan sekolah sampel penelitian. Berdasarkan penggunaan teknik tersebut, terpilihlah *cluster* Duren Sawit sebagai *cluster* dalam penelitian ini. Terdapat 12 sekolah dasar negeri pada *cluster* ini. Setelah melakukan randomisasi, terpilihlah SDN Duren Sawit 13 Pagi kelas III dengan jumlah 32 peserta didik sebagai sampel penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2023.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan dokumentasi. Tes yang dilakukan berupa *pretest* dan *posttest*. Dokumentasi berupa gambar pada saat penelitian berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest* dengan jumlah 7 butir soal dengan total 32 sampel. Tes ini disebarkan kepada siswa kelas III B yang di Sekolah Dasar Negeri Duren Sawit 13 Pagi. Setelah *pretest* dan *posttest* disebarkan, maka dilakukan uji daya pembeda soal *pretest* dan *posttest*. Salah satu tujuan analisis tes daya adalah untuk mengetahui apakah butir soal mempunyai daya pembeda yang baik atau tidak Berikut adalah hasil daya uji pembeda soal *pretest*:

Tabel 1. Daya Uji Pembeda *Pretest*

nomor Soal	Nilai Indeks	Keterangan
1	-0,18	Jelek
2	-0, 24	Jelek
3	-0, 39	Jelek
4	0,10	Cukup
5	0,30	Cukup
6	0,32	Cukup
7	0,40	Cukup

Berdasarkan hasil daya uji pembeda tersebut, butir soal 1,2 dan 3 termasuk pada kriteria jelek dan butir soal 4,5,6 dan 7 termasuk kriteria cukup. Berikut adalah hasil uji daya pembeda soal *posttest*:

Tabel 2. Uji Daya Pembeda *Posttest*

nomor Soal	Nilai Indeks	Keterangan
1	0,00	Jelek
2	0,00	Jelek
3	-0,18	Jelek
4	-0,46	Jelek
5	0,27	Cukup
6	0,45	Cukup
7	0,30	Cukup

Berdasarkan hasil daya uji pembeda tersebut, butir soal 1,2,3 dan 4 termasuk pada kriteria jelek dan butir soal 5,6 dan 7 termasuk kriteria cukup. Setelah melakukan uji daya pembeda, maka dilakukan uji tingkat kesukaran. Tujuan dari uji tingkat kesulitan adalah untuk mengetahui apakah soal tersebut mudah, sedang, atau sulit untuk siswa yang diukur sehingga tes tersebut benar-benar mencerminkan kemampuan siswa tersebut. Berikut adalah hasil uji tingkat kesukaran soal *pretest*:

Tabel 3. Uji Tingkat Kesukaran *Pretest*

nomor Soal	Nilai Indeks	Keterangan
1	3,78	Mudah
2	3,63	Mudah
3	1,75	Mudah
4	1,75	Mudah
5	3,59	Mudah
6	2,53	Mudah
7	2,25	Mudah

Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh soal *pretest* termasuk kriteria soal mudah. Berikut adalah hasil uji tingkat kesukaran soal *posttest*:

Tabel 4. Uji Tingkat Kesukaran *Posttest*

nomor Soal	Nilai Indeks	Keterangan
1	4,00	Mudah
2	4,00	Mudah
3	1,88	Mudah
4	1,97	Mudah
5	3,88	Mudah
6	3,72	Mudah
7	3,09	Mudah

Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh soal *posttest* termasuk kriteria soal mudah.

Setelah dilakukan uji tingkat kesukaran, maka dilakukan uji normalitas. Uji normalitas ditunjukkan untuk melihat apakah data yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak. Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila memiliki tingkat signifikansi lebih dari 0,05 atau 5%. Berikut adalah hasil uji normalitas dengan bantuan SPSS 25:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas*Tests of Normality*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	D f	Sig. *	Statisti c	D f	Sig. *
NewPretest	0.123	3 2	.200 *	0.969	3 2	0.47 3
NewPosttest	0.095	3 2	.200 *	0.953	3 2	0.18 0

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil tabel perhitungan uji normalitas didapat nilai signifikansi *pretest* menunjukkan angka 0,473 dan nilai signifikansi *posttest* menunjukkan angka 0,180. Nilai signifikansi *pretest* $0,473 > 0,05$ dan nilai signifikansi *posttest* $0,180 > 0,05$, maka data tersebut berdistribusi normal.

Setelah data berdistribusi normal, yang dilakukan selanjutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah data yang terkumpul berasal dari populasi yang sama atau tidak. Uji homogenitas dua varians terhadap hasil data *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *Lavene* dengan bantuan SPSS 25. Ketentuan dalam perhitungan homogenitas ini apabila taraf signifikan $> 0,05$ bersifat homogen dan apabila taraf signifikan $< 0,05$ bersifat tidak homogen. Berikut adalah hasil uji homogenitas dengan bantuan SPSS 25:

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df 1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	3.715	1	62	0.058
	Based on Median	4.207	1	62	0.045

Based on Median and with adjusted df	4.207	1	57.314	0.045
Based on trimmed mean	3.964	1	62	0.051

Berdasarkan hasil tabel uji homogenitas didapat nilai signifikansi sebesar 0,058, dimana $0,058 > 0,05$ maka data tersebut bersifat homogen. Setelah dilakukan uji homogenitas, maka diperlukan uji efektivitas. Uji efektivitas adalah uji untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diberikan perlakuan. Peningkatan ini diambil dari nilai *pretest* dan *posttest*. Adapun uji efektivitas pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS 25 dengan rumus *N-gain Score*. Berikut adalah hasil uji efektivitas *N-gain score* dengan bantuan SPSS 25:

Tabel 7. Hasil Uji Efektivitas
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGAIN	32	-2.48	1.26	0.6382	0.67248
NGAINPERSEN	32	-248.31	126.22	63.8185	67.24808
Valid N (listwise)	32				

Berdasarkan hasil uji efektivitas menggunakan *N-gain score* pada SPSS 25, didapatkan skor rata-rata sebesar 0,6382. Artinya, penggunaan media *cuisenaire rods* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III sekolah dasar di Kecamatan Duren Sawit termasuk kriteria sedang.

Setelah dilakukan uji normalitas, homogenitas dan efektivitas, maka didapatkan deskripsi data *pretest* dan *posttest* siswa. Berikut adalah deskripsi data *pretest* dan *posttest*:

Tabel 8. Deskripsi data *pretest* dan *posttest*
Statistics

		Pretest	Posttest
N	Valid	32	32
	Missing	0	0
Mean		71.0416	81.7813

Std. Error of Mean	1.56560	1.01581
Median	71.6650	83.3000
Mode	66.67	86.70
Std. Deviation	8.85635	5.74627
Variance	78.435	33.020
Range	43.33	23.40
Minimum	40.00	63.30
Maximum	83.33	86.70
Sum	2273.33	2617.00

Berdasarkan hasil analisis dan deskripsi data, pada nilai *pretest* didapatkan *mean* sebesar 71,0416 median 71,6650 modus 66,67 standar deviasi sebesar 8,85635 dengan jumlah nilai sebesar 2273,33. Nilai maksimum sebesar 83,33 dan nilai minimum sebesar 40,00 maka diperoleh *range* sebesar 43,33. Berdasarkan hasil analisis dan deskripsi data, pada nilai *posttest* didapatkan *mean* sebesar 81,7813 median 83,30 modus 86,70 standar deviasi sebesar 5,74627 dengan jumlah nilai sebesar 2617,00. Nilai maksimum sebesar 86,70 dan nilai minimum sebesar 63,30, maka diperoleh *range* sebesar 23,40.

Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan SPSS 25, teknik yang dikenal sebagai *Paired Sample t-Test*. Uji *Paired Sample t-Test* ini dilakukan untuk menjawab hipotesis penelitian. Hipotesis penelitian ini yaitu “Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *cuisenaire rods* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III sekolah dasar di kecamatan Duren Sawit

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis *Paired Sample t-test*

<i>Pretest Posttest t</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>	<i>T</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
	- 108,437	.84016	.1485 2	-138729	- .78146	- 7.301	31	.000

Berdasarkan tabel hasil uji hipotesis *paired sample t-test*, diperoleh taraf signifikansi sebesar 0,000, dimana $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Adapun hasil hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media *cuisenaire rods* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III sekolah dasar di kecamatan Duren Sawit

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *cuisenaire rods* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 3 sekolah dasar di Kecamatan Duren Sawit. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2024 dengan menggunakan 32 sampel yang digunakan menggunakan teknik *cluster sampling*. Berdasarkan hasil deskripsi dan pengolahan data yang telah dijabarkan sebelumnya pada uji hipotesis teknik *Paired Sample t-Test* diperoleh hasil taraf signifikansi sebesar 0,000, dimana $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 terima.

Berdasarkan taraf signifikansi yang diperoleh, maka hasil hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media *cuisenaire rods* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III sekolah dasar di kecamatan Duren Sawit. Hal ini didasarkan pada rata-rata pada saat *pretest* sebesar 71,0416 dan rata-rata pada saat *posttest* sebesar 81,7813. Dari hasil peningkatan nilai tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *cuisenaire rods* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 3 sekolah dasar di Kecamatan Duren Sawit. Adapun hasil uji efektivitas media *cuisenaire rods* menggunakan uji *N-gain* diperoleh nilai sebesar 0,6382. Artinya, penggunaan media *cuisenaire rods* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III sekolah dasar di Kecamatan Duren Sawit termasuk kriteria sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, et al (2015), *Pengaruh Penggunaan Media Batang Cuisenaire Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Di Sekolah Dasar*. JPGSD.
- Boaler, J. (2016). *Mathematical Mindsets: Unleashing Students' Potential Through Creative Math, Inspiring Messages and Innovative Teaching*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching*. Harlow. English: Pearson Longman.
- Irma, et al (2018), *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa*. Universitas Kristen Satya Wacana, Jawa Tengah.

- Novita (2016), *Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II MI Tarbiatul Huda Dengan Dan Tanpa Menggunakan Media Gambar Batang Cuisenaire Pada Materi Perkalian..* STKIP PGRI JOMBANG
- Runtukahu (2014). *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar.* Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono (2014), *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta), hlm.2
- Stefany (2023), *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Di Sekolah Dasar*, Universitas Jambi.