

Analisis Hasil Belajar dan Keterampilan Berpikir Kreatif Melalui Pembelajaran dengan Media Buku Saku

Kusmiyati* & I Wayan Merta

Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

*Corresponding author: kusmiyati.fkip@unram.ac.id

Article History

Received : January 13th, 2026

Revised : January 22th, 2026

Accepted : February 18th, 2026

Abstract: Pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa sudah semestinya memperbanyak kegiatan yang melibatkan mahasiswa untuk aktif selama pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar dan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa setelah pembelajaran dengan media buku saku. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Biologi yang mengambil matakuliah Struktur Hewan pada kelas A semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, yang berjumlah 25 mahasiswa. Data hasil belajar dikumpulkan melalui tes tertulis bentuk pilihan ganda. Tes dilakukan sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan media buku saku, selanjutnya dihitung gain ternormalisasi untuk melihat peningkatan pemahaman mahasiswa. Data keterampilan berpikir kreatif dikumpulkan menggunakan instrumen yang diturunkan dari indikator keterampilan berfikir kreatif, dengan pilihan jawaban skala Likert. Analisis keterampilan berpikir kreatif dilakukan terhadap keseluruhan indikator maupun pada masing-masing indikator. Hasil belajar dan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa menunjukkan hasil bervariasi pada kategori cukup baik, baik dan sangat baik. Hasil belajar meningkat dengan kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa media buku saku meningkatkan hasil belajar dan melatih keterampilan berpikir kreatif.

Keywords: berpikir kreatif, hasil belajar, media, buku saku.

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang melibatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa. Selama proses pembelajaran, dosen bertindak sebagai fasilitator yang mendampingi mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, sedangkan aktivitas mahasiswa merupakan hal yang perlu diperhatikan sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas, tanpa aktivitas proses pembelajaran tidak mungkin berlangsung dengan baik. Proses pembelajaran di kelas dapat pula membangun kemampuan interaksi sosial mahasiswa. Pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa sudah semestinya memperbanyak kegiatan yang melibatkan mahasiswa untuk aktif selama pembelajaran. Pembelajaran dirancang untuk membangun kreatifitas, rasa ingin tahu dan tanggung jawab mahasiswa.

Pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa akan meningkatkan motivasi dan minat

belajar, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajarnya. Faktor yang dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran antara lain, pembuatan rencana pembelajaran untuk menggabungkan kemampuan berpikir dalam materi ajar, model dan metode pembelajaran yang sesuai, penggunaan media sesuai perkembangan jaman, serta pembelajaran berbasis masalah. Media pembelajaran harus dipilih yang sesuai untuk mencapai proses pembelajaran dimana mahasiswa dapat secara aktif mencari, menemukan dan merumuskan masalah. Media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan, dapat membantu kemampuan berpikir tingkat tinggi mahasiswa semakin baik dan membuat suasana belajar menjadi inovatif dan variatif. Sapdi (2022) menyatakan, berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami mahasiswa baik di kampus, di rumah atau di masyarakat.

Dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran untuk mendukung proses

kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan adanya media pembelajaran mahasiswa dapat termotivasi dan menunjukkan minat dalam memahami materi yang disampaikan. Dalam berpikir kreatif, mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan dan menggali ide-ide baru yang akan digunakan untuk memecahkan masalah belajar di kelas. Keterampilan berpikir kreatif mahasiswa dilihat ketika mereka menemukan solusi terbaik dalam menyelesaikan masalah. Media pembelajaran dibuat agar mahasiswa lebih aktif dan merespon pembelajaran, sehingga materi dapat diterima dengan baik. Dosen sudah seharusnya kreatif dan inovatif dalam menerapkan berbagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga mampu memenuhi keperluan pembelajaran mahasiswanya. Menurut Qondias *et al.*, (2023), media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi materi dalam pembelajaran seperti buku, film, dan video. Salah satu media buku dengan menggunakan buku saku. Buku saku adalah buku berukuran kecil yang dapat disimpan dan mudah dibawa kemana-mana. Selain bentuknya yang kecil, materi yang disajikan lebih ringkas dan bahasa yang digunakan mudah dipahami dan lebih banyak contoh gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga mahasiswa dapat meningkatkan imajinasinya dalam memahami materi pembelajaran.

Mata kuliah Struktur Hewan merupakan matakuliah wajib tempuh bagi mahasiswa semester 3 Pendidikan Biologi FKIP Universitas Mataram. Materi mata kuliah ini banyak menggunakan istilah latin yang membuat mahasiswa kesulitan untuk mempelajarinya. Dosen harus kreatif untuk membuat contoh jembatan pengingat, agar pembelajaran menjadi menarik dan mahasiswa mudah memahaminya. Selain itu, media pembelajaran dibuat agar memudahkan mahasiswa menangkap materi yang disampaikan. Buku saku dipilih sebagai media pembelajaran sebab materi Struktur Hewan dilengkapi dengan banyak gambar morfologi maupun histologi, yang menjadi menarik jika ditampilkan dalam gambar berwarna, Murniasih *et al.*, (2019) menyatakan, media buku saku dapat menarik minat dan memberi kemudahan dalam menerima materi tertentu. Metode diskusi kelompok dipilih dalam proses pembelajaran dengan media buku saku, dengan metode diskusi

mahasiswa dilatih untuk dapat berpikir kreatif, mengembangkan keterampilan dalam pemecahan masalah, mendorong inisiatif mahasiswa dalam belajar, mengembangkan motivasi internal dan hubungan inter personal dalam kelompok.

Keterampilan berpikir kreatif mahasiswa dapat dilatih dan dikembangkan seiring dengan materi pembelajaran yang disampaikan dosen (Risnanosanti *et al.*, 2020). Dosen harus merancang dan mengelola pembelajaran dengan melibatkan mahasiswa secara aktif dalam pembelajaran di kelas (Tsakeni, 2021). Falah *et al.*, (2018) menyatakan, mahasiswa dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir kreatif agar dapat membuat suatu keputusan atau tindakan yang tepat dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Sulistiyono *et al.*, (2017) keterampilan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa setelah pembelajaran dengan media buku saku. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Biologi yang mengambil matakuliah Struktur Hewan pada kelas A semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, yang berjumlah 25 mahasiswa. Materi yang dibahas dalam tulisan ini hanya dibatasi pada pokok bahasan jaringan dasar dan sistem kulit beserta derivatnya. Data hasil belajar dikumpulkan melalui tes tertulis bentuk pilihan ganda. Tes dilakukan sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan media buku saku. Skor yang diperoleh dari hasil belajar kemudian dibuat skala 100, selanjutnya dianalisis kualitatif dengan 5 kategori (Tabel 1).

Tabel 1. Kategori Skor Hasil Belajar dan Keterampilan Berpikir Kreatif

No	Skor	Kategori
1	0-20	Sangat kurang baik
2	21-40	Kurang baik
3	41-60	Cukup baik
4	61-80	Baik
5	81-100	Sangat baik

Hasil tersebut kemudian di analisis untuk melihat peningkatan pengetahuan/ pemahaman menggunakan rumus gain ternormalisasi. Hasil gain ternormalisasi kemudian dikonsultasikan

dalam kategori rendah, sedang atau tinggi (Hake, 1998). Data keterampilan berpikir kreatif dikumpulkan menggunakan instrumen yang diturunkan dari indikator keterampilan berfikir kreatif Munandar (1985) dan Haryanti & Saputra (2019), dengan pilihan jawaban skala Likert 1-5 (Arikunto, 2014). Analisis keterampilan berpikir kreatif dilakukan terhadap keseluruhan indikator maupun pada masing-masing indikator. Skor keterampilan berpikir kreatif masing-masing mahasiswa diperoleh dari rata-rata keseluruhan indikator, sedangkan untuk skor masing-masing indikator, diperoleh dari rata-rata setiap indikator yang dicapai seluruh mahasiswa. Hasil rata-rata kemudian dianalisis kualitatif dengan 5 kategori yaitu: 1. Sangat tidak baik, 2. Kurang baik, 3. Cukup baik, 4. Baik dan 5. sangat baik (Arikunto, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar

Hasil belajar Struktur Hewan mahasiswa setelah pembelajaran dengan media buku saku menunjukkan peringkat cukup baik, baik dan sangat baik, tidak ada mahasiswa dengan peringkat sangat kurang baik dan kurang baik. Mahasiswa dengan kategori cukup baik sebanyak 5 (20%) orang, mahasiswa dengan kategori baik dan sangat baik masing-masing sebanyak 10 (40%) mahasiswa (Tabel 2). Hasil ini dapat dipahami sebab pembelajaran dengan media buku saku berkontribusi dalam kemampuan pemecahan masalah secara kreatif melalui kegiatan kelompok yang seimbang antara berpikir dan berbagai gagasan. Media buku saku melatih mahasiswa memecahkan masalah, sehingga pengalaman belajar diperoleh dengan kemandirian dan dengan presentasi hasil pemecahan masalah membuat rasa percaya diri kuat yang berdampak pada hasil belajar yang baik. Seperti pendapat Hasan *et al.*, (2023), media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan atau informasi yang berisi sumber belajar. Media yang digunakan dalam pembelajaran penting bagi guru dan siswa untuk mempermudah dalam mendapatkan konsep, keterampilan dan kemampuan baru. Celik & Guzel (2020) menambahkan, guru perlu mendukung siswa untuk menemukan dan mendiskusikan

berbagai solusi dengan memberikan waktu yang cukup.

Tabel 2. Hasil Belajar Struktur Hewan

No	Peringkat	Jumlah	%
1	Cukup Baik	5	20
2	Baik	10	40
3	Sangat baik	10	40
Jumlah		25	100

Jumlah mahasiswa yang memperoleh hasil belajar dengan kategori baik sama banyaknya dengan kategori sangat baik, ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dapat mendorong mahasiswa untuk belajar memecahkan masalah menggali informasi dari media yang digunakan. Mahasiswa bekerjasama dengan kelompoknya untuk memecahkan masalah, meningkatkan interaksi sosial, mendorong mahasiswa untuk belajar bertanggung jawab. Seperti pendapat Afandi *et al.*, (2024), proses belajar merupakan penunjang hasil belajar yang dicapai mahasiswa. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal diperlukan inovasi yang menumbuhkan motivasi dan minat mahasiswa dalam pembelajaran, agar menjadi kreatif, inovatif, kritis dan mandiri. Ciak *et al.*, (2025), dalam dunia Pendidikan diperlukan media pembelajaran sebagai alternatif pembelajaran masa kini. Aisyah *et al.*, (2022) keterampilan berpikir tingkat tinggi menekankan kepada mahasiswa dalam mengembangkan makna mendalam terkait pengetahuan dan keterampilan dan mengarahkan mahasiswa untuk menganalisis informasi. Hal ini juga berarti bahwa mahasiswa yang melakukan proses pembelajaran dan memahami produk dari proses yang dilakukan, maka dapat menjelaskan secara rinci dengan menggunakan bahasa sendiri.

Hasil penghitungan gain ternormalisasi sebesar 0,60 yang berarti hasil belajar mahasiswa meningkat dengan kategori sedang. Hasil ini dapat dipahami sebab penyampaian materi dengan menggunakan media buku saku dilengkapi dengan gambar dan penjelasan yang jelas dan mahasiswa diajak interaktif serta terlibat aktif dalam diskusi, sehingga pemahaman mahasiswa menjadi lebih baik. Selain itu, mahasiswa juga di dorong untuk dapat mengembangkan berpikir kreatif, mahasiswa banyak bertanya tentang hal-hal terkait materi yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, Seperti pendapat Erlisianti *et al.*, (2020), kemampuan

berpikir kritis sangat penting untuk dimiliki oleh mahasiswa, sebab didalamnya terdapat proses aktivitas mental dalam menerima, mengolah, menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi informasi yang didapat untuk membuat suatu keputusan atau tindakan dalam memecahkan masalah. Asyhari & Silvia (2016), buku saku dengan menggunakan banyak gambar dan warna memberikan tampilan yang menarik, dan meningkatkan minat bagi pembaca, sebab gambar dapat membantu dalam berimajinasi. Munasti *et al.*, (2021) menambahkan, media buku saku memberikan kesempatan mahasiswa untuk berperan aktif dan menumbuhkan kerjasama di dalam kelompok serta percaya diri untuk menyatakan pendapat atau ide. Sutansyah & Yulianti (2023), terdapat peningkatan pengetahuan melalui media buku saku.

Peningkatan hasil belajar juga disebabkan penyampaian materi dilakukan dua arah, Proses pembelajaran berpusat pada mahasiswa, mahasiswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran misalnya mahasiswa mendeskripsikan gambaran jaringan epitel, jaringan ikat, jaringan saraf dan jaringan otot, membedakan tiga macam jaringan otot, membandingkan struktur jaringan tulang rawan dengan jaringan tulang, membedakan neuron dengan neuroglia, mendeskripsikan struktur kulit dan turunannya pada vertebrata. Pembelajaran berpusat pada mahasiswa, materi tidak lagi murni dari dosen, tetapi mahasiswa sendiri harus aktif menemukan, sehingga hasil belajarnya menjadi lebih baik. Mahasiswa saling bekerjasama dalam memecahkan masalah, pembelajaran berbasis masalah dapat menumbuhkan keterampilan berkolaborasi. Yanti *et al.*, (2019) hasil belajar mahasiswa ditentukan oleh kemampuan berpikir mereka. Mardial & Rinaldi (2018) menyatakan, era revolusi industri 4.0 menuntut pengembangan sumber daya manusia unggul dan berkualitas yang memiliki keseimbangan antara pengetahuan dan keterampilan. Sulistyono *et al.*, (2023) kegiatan diskusi dengan guru atau teman dapat menambah pemahaman dalam memahami materi pembelajaran.

Keterampilan Berpikir Kreatif

Hasil penghitungan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa menunjukkan, tidak ada

mahasiswa dalam kategori sangat kurang baik, dan kurang baik. Mahasiswa dengan kategori cukup baik sebanyak 6 (24%) mahasiswa, baik sebanyak 12 (48%) mahasiswa dan 7 orang (28%) mahasiswa dengan kategori sangat baik (Tabel 3). Mahasiswa dengan kategori sangat baik, mampu mengembangkan materi dalam tugas sesuai indikator keterampilan berpikir kreatif. Mahasiswa menyampaikan gagasan dengan lancar, dalam menyusun kalimat juga mudah dipahami, tidak putus-putus. Dalam mengembangkan gagasan juga menunjukkan variasi jawaban, konsep yang disajikan dan cara menampilkan dalam bentuk presentasi tetap mengikuti perkembangan. Hasil ini dapat dipahami sebab buku saku merupakan buku yang ringkas, mudah dibawa dan praktis dibaca kapanpun dan dimanapun, sehingga mudah dipahami. Seperti pendapat Nur *et al.*, (2021), buku saku selain ukurannya sedang, ringkas serta mudah dibawa kemana-mana, banyak digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi materi pembelajaran. Susiningrum (2018), berpikir kreatif adalah berpikir yang harus dilakukan mahasiswa, dan berpikir kreatif meliputi ide-ide baru dan ide-ide yang lancar. Kasmianti (2020) menambahkan, berpikir ialah kemampuan manusia untuk memahami semua peristiwa yang terjadi dan merespon (menemukan celah) dari suatu masalah. Pramestika *et al.*, (2020), kompetensi penting yang harus dimiliki mahasiswa adalah keterampilan berpikir kreatif.

Tabel 3. Keterampilan Berpikir Kreatif

No	Kategori	jumlah	%
1	Cukup baik	6	24
2	Baik	12	48
3	Sangat baik	7	28

Apabila dilihat pada masing-masing indikator keterampilan berpikir kreatif, mahasiswa menduduki peringkat cukup baik, baik dan sangat baik dengan jumlah yang bervariasi, namun tidak ada mahasiswa yang menduduki kategori kurang baik dan sangat kurang baik (Tabel 4). Jumlah mahasiswa dengan kategori cukup baik, persentase tertinggi pada indikator elaborasi sebanyak 10 (40%) orang. Hal ini dapat dipahami sebab elaborasi berkaitan dengan banyak ide, gagasan, cara, saran atau jawaban dengan waktu yang cepat, yang ditekankan pada kualitas jawaban. Kemampuan elaboratif termasuk dalam

kemampuan berpikir kreatif tingkat tinggi, mahasiswa dituntut mampu untuk mengembangkan suatu produk atau gagasan, dan menambah atau memperinci detail-detail dari suatu objek. Keterampilan berpikir kreatif memainkan peran penting dalam pembelajaran dan merupakan bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi

yang perlu dikembangkan. Faresta *et al.*, (2020), berpikir kreatif sebagai komponen yang penting bagi mahasiswa yang harus dapat diidentifikasi pada kemampuan berpikir individu. Herson *et al.*, (2018) menambahkan salah satu tujuan berpikir kreatif adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan menyimpan informasi secara efektif.

Tabel 4. Jumlah (Σ) dan Persentase (%) Mahasiswa Pada Masing-masing Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

No	Kategori	Kelancaran		Keluwesannya		Kebaruan		Elaborasi	
		Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%
1	Cukup baik	6	24	7	28	7	28	10	40
2	Baik	10	40	12	48	13	52	8	32
3	Sangat baik	9	36	6	24	5	20	7	28

Jumlah mahasiswa dengan kategori baik (Tabel 4) paling banyak pada indikator kebaruan sebanyak 13 (52%) mahasiswa, disusul indikator keluwesannya yang jumlah mahasiswanya hampir sama sebesar 12 (48%), ini dapat dipahami sebab dalam proses pembelajaran dengan buku saku mahasiswa menjadi lebih mudah dan jelas, materi disajikan ringkas dilengkapi gambar anatomi yang berwarna sesuai materi, sehingga memotivasi mahasiswa dalam menyelesaikan tugas diskusi dengan baik, dan mendorong mahasiswa melakukan aktivitas belajar dalam kelompok. Mahasiswa aktif mengkonstruksi pengetahuannya, membandingkan informasi baru dengan pemahaman sebelumnya dan menggunakannya untuk menghasilkan pemahaman baru. Seperti pendapat Nur *et al.*, (2021), fungsi kognitif media buku saku adalah terdapat gambar yang memperjelas penyampaian materi, sehingga mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Santoso dan Wulandari (2020) menegaskan, originalitas berkaitan dengan kemampuan untuk menghasilkan ide baru. Nursoviani *et al.*, 2020 menambahkan tujuan pembelajaran akan tercapai tergantung dari partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Mahasiswa dengan kategori baik (Tabel 4) dan jumlahnya paling sedikit terdapat pada indikator elaborasi sebanyak 8 (32%) mahasiswa, Seperti halnya pada kategori cukup baik, kondisi ini juga dapat dipahami sebab keterampilan elaborasi membangun ide-ide baru dari yang sudah ada untuk menyelesaikan masalah. Materi yang ada dalam buku saku dibuat ringkas dengan gambar berwarna, namun dalam pemecahan masalah masih dibutuhkan pemikiran yang membangun ide baru.

Selain itu, buku saku yang digunakan juga merangsang mahasiswa untuk saling berdiskusi memecahkan masalah. Media pembelajaran akan bermakna jika sesuai materi yang diajarkan dan didukung dengan metode yang tepat. Seperti pendapat Nurdyansyah (2019), kolaborasi antara materi dan strategi pembelajaran merupakan salah satu syarat penting dalam implementasi media pembelajaran. Keberhasilan dalam penggunaan media juga dipengaruhi faktor lain yang merupakan bagian dalam komponen pembelajaran, seperti penggunaan lembar kerja mahasiswa. Buku saku dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang bertujuan untuk memudahkan dalam mempelajari materi pembelajaran. Batubara (2020) menambahkan, media pembelajaran dikatakan sebagai instrument yang digunakan untuk menunjukkan fakta, konsep, prinsip serta prosedur supaya dapat lebih nyata dan konkret.

Jumlah mahasiswa dengan kategori sangat baik (Tabel 4) paling banyak pada indikator kelancaran sebanyak 9 (36%) mahasiswa, sedangkan yang paling sedikit pada indikator kebaruan 5(20%). Hal ini dapat dipahami, sebab isi buku saku dibuat secara ringkas, penyajian informasi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, sehingga penggunaan buku saku mempermudah mahasiswa mengelola informasi. Mahasiswa dapat memanfaatkan sumber belajar dengan sangat baik, seperti ketika harus memilih gambar anatomi yang sesuai tugasnya, mahasiswa sudah menyesuaikan gambar dan konsep dengan sangat baik. Proses pembelajaran menjadi terarah dengan dilengkapi lembar kerja yang memandu mahasiswa dalam diskusi kelompok. Pembelajaran yang dipilih juga memberikan kesempatan seluas-

luasnya mahasiswa untuk mengembangkan dirinya baik individu maupun kelompok, meskipun hasilnya menunjukkan kategori sangat baik pada indikator kebaruan dengan jumlah mahasiswa paling sedikit. Seperti pendapat Laksono *et al.*, (2022) kemampuan berpikir kreatif sebagai kemampuan berpikir tingkat tinggi yang menekankan kepada mahasiswa dalam mengembangkan makna mendalam terkait dengan pengetahuan dan keterampilan dan mengarahkan mahasiswa untuk menganalisis informasi. Prihatin *et al.*, (2021) menyatakan dalam pembelajaran, mahasiswa diberikan kebebasan untuk lebih aktif dan mengekspresikan idenya dalam menyelesaikan masalah. Trijaya (2020) menambahkan, dalam suatu pembelajaran yang mengharuskan mahasiswa untuk belajar memecahkan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari, maka mereka dapat lebih terampil dan lebih bisa berpikir kreatif untuk memecahkan masalah.

KESIMPULAN

Penggunaan buku saku mempermudah mahasiswa dalam menggali dan mengelola informasi, merangsang dan memfasilitasi mahasiswa berpikir kreatif untuk saling berdiskusi dalam menemukan solusi pemecahan masalah. Pembelajaran Struktur Hewan dengan media buku saku, menunjukkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa bervariasi pada kategori cukup baik, baik dan sangat baik. Hasil belajar meningkat dengan kategori sedang. Jumlah mahasiswa dengan kategori baik sama banyaknya dengan kategori sangat baik pada hasil belajarnya, sedangkan pada keterampilan berpikir kreatif paling banyak pada kategori baik. Kategori cukup baik paling banyak dicapai mahasiswa pada indikator elaborasi, kategori baik pada indikator kebaruan dan kategori sangat baik pada indikator kelancaran. Dapat disimpulkan bahwa media buku saku meningkatkan hasil belajar dan melatih keterampilan berpikir kreatif yang didominasi kategori baik.

REFEERENSI

Afandi, D. D., Subekti, E. E., & Saputro, S. A. (2024). Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil

belajar IPAS. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 113-120.

Aisyah, N. F., Syarifah, S., Wicaksono, A., Hapida, Y., Habisukan, U. H., Nurokhman, A., ... & Armanda, F. (2022). Menganalisis Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas Xi Menggunakan Model Problem Based Learning. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 60-66.

Arikunto, S. *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014).

Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk pembelajaran IPA terpadu. *Jurnal ilmiah pendidikan fisika Al-Biruni*, 5(1), 1-13.

Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. *Semarang: Fatawa Publishing*, 3.

Celik, A. O., & Guzel, E. B. (2020). How to improve a mathematics teacher's ways of triggering and considering divergent thoughts through lesson study. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 15(3), em0605.

Ciak, M. S., Susu, V. A. P., & Qondias, D. (2025). Media papan pintar pancasila sebagai pembelajaran bermakna untuk internalisasi nilai pancasila siswa fase A SDN koeloda. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(1), 66-75.

Erlistian, M., Syachuroji, A., & Andriana, E. (2020). Penerapan model pembelajaran SSCS (Search, Solve, Create and Share) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(2), 161-168

Falah, C. M. N., Windyariani, S., & Suhendar, S. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) Berbasis Etnosains. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 2(1), 25-32.

Faresta, R. A., Anggara, W., Mandiri, T. A., & Septiawan, A. (2020). Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Berbasis Pendekatan Konflik Kognitif. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 1(2).

- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64-74.
- Haryanti, Y. D., & Saputra, D. S. (2019). Instrumen penilaian berpikir kreatif pada Pendidikan abad 21. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2), 454547.
- Hasan, M., Khasanah, B. A., Patriyani, R. E. H., Hidayati, H. T., Ridha, Z., Umami, R., ... & Mulati, T. S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Penerbit Tahta Media*.
- Herzon, H. H., Budijanto, B., & Utomo, D. H. (2018). *Pengaruh problem-based learning (PBL) terhadap keterampilan berpikir kritis* (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Kasmianti, K. (2020). *Pengaruh kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan berpikir matematik terhadap kinerja guru di SMP Negeri 5 Palopo* (Doctoral dissertation, Institut agama islam Negeri (IAIAN Palopo)).
- Laksono, P., Wicaksono, A., & Habisukan, U. H. (2022). Pendampingan Pemanfaatan Simulasi PhET Sebagai Media Interaktif Virtual Laboratorium Di Mts Tarbiyatussibyan. *Jurnal Anugerah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 179-192.
- Mardiah, S., & Rinaldi, A. (2018). Pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis etnomatematika menggunakan metode inkuiri. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 119-126.
- Munandar, S. U. (1985). Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah: penuntun bagi guru dan orang tua. Gramedia.
- Munasti, K., Hibana, H., & Surahman, S. (2021). Penggunaan mind mapping sebagai media pengembangan kreativitas anak di masa pandemi. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 179-185.
- Murniasih, T. R., Hariyani, S., & Ferdiani, R. D. (2019). Pelatihan Penggunaan Buku Saku Untuk Membangun Minat Belajar Siswa Smp. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(1), 96-99.
- Nur, S., Taskirah, A., & Junitra, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Yang Valid Dan Praktis. *Celebes Biodiversitas: Jurnal Sains dan Pendidikan Biologi*, 4(1), 51-59.
- Nurdyansyah, N. (2019). Media pembelajaran inovatif.
- Nursoviani, L. D., Sahal, Y. F. D., & Ambara, B. (2020). Penerapan Media Mind Mapping Tipe Network Tree untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Madrasah Ibtidaiyah. *Bestari| Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 16(2), 189.
- Prameshika, R. A., Suwignyo, H., & Utaya, S. (2020). Model pembelajaran creative problem solving pada kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar tematik siswa sekolah dasar (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Prihatin, R., Wiyanarti, E., & Kurniawati, Y. (2021). The analysis of students' creative thinking skills through the implementation of the *Project Based Learning* model in social studies learning. *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 6(2), 9-16.
- Qondias, D., Dhera, M. M., Pawe, Y. M., Owa, Y. K., & Laksana, D. N. L. (2023). Peran multimedia pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(3), 118-126.
- Risnanosanti, R., Syofiana, M., & Hasdelyati, H. (2020). Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dan model pembelajaran problem solving berbasis lesson study. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 2(2), 168-178.
- Santoso, B. P., & Wulandari, F. E. (2020). Pengaruh pembelajaran berbasis proyek dipadu dengan metode pemecahan masalah pada keterampilan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA. *Journal of Banua Science Education*, 1(1), 1-6.
- Sapdi, R. M. (2022). Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Tri Pusat Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(15), 649-656.

- Sulistiyono, E., Mahanal, S., & Saptasari, M. (2017). *Peningkatan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar kognitif melalui pembelajaran biologi berbasis speed reading-mind mapping (SR-MM)* (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Sulistyo, R. W., Margaretta, A., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3908-3920.
- Susiningrum, D. (2018). Pengembangan instrumen penilaian kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Hang Tuah 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3).
- Sutansyah, R. H., & Yulianti, F. (2023). Pengaruh Media Buku Saku Digital Terhadap Pengetahuan Ibu Tentang Pencegahan ISPA Pada Balita. *Jurnal Kesehatan Siliwangi*, 3(3), 488-493.
- Trijaya, R. (2020). Pengaruh model pbl terhadap kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari kemandirian belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 1-14.
- Tsakeni, M. (2021). Transition to online learning by a teacher education program with limited 4IR affordances. *Research in Social Sciences and Technology*, 6(2), 129-147.
- Yanti, N. M. M., Sudia, M., & Arapu, L. (2019). Pengaruh model pembelajaran mind mapping terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik kelas VIII SMP Negeri 8 Konawe Selatan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 7(3).