



Pengaruh Metode Pembelajaran *Picture and Picture* Berbasis *Bookwidgets* terhadap Berpikir Kreatif pada Materi Produksi Kelas VII SMPN 1 Pedamaran Timur

Mega Fatria¹, Gustina Masitoh², Khafid Ismail³

^{1,2,3}Universitas Nurul Huda Sukarja, Indonesia

E-mail: megafatria23@gmail.com, gustina@unuha.ac.id, khafid@unuha.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-10-07 Revised: 2025-11-13 Published: 2025-12-01 Keywords: <i>Bookwidgets;</i> <i>Creative Thinking;</i> <i>Picture and Picture</i> <i>Learning Methode.</i>	<p>Creative thinking is one of the important skills of the 21st century that students must have. However, the results of the pre-study of creative thinking of class VII students of SMPN 1 Pedamaran Timur indicated by the results of the questionnaire with an average percentage of 54.98% in the low category. This condition indicates that the learning process does not utilize innovative technology-based learning methods. Therefore, the need for alternative learning that can stimulate students' creative thinking, one of which is through the application of picture and picture learning methods based on bookwidgets. The purpose of the study was to determine the effect of picture and picture learning methods based on bookwidgets on students' creative thinking on production materials for class VII of SMPN 1 Pedamaran Timur. This type of research uses quantitative true experiments with a posttest only control design. The results of the independent sample t-test in the equal variances assumed section are known Sig. (2 - tailed) obtained $0.000 < 0.05 = \text{Reject } H_0 \text{ accept } H_a$, meaning there is a significant difference between the results of the posttest of the experimental class and the posttest of the control class. And the results of the hypothesis, simple linear regression test is known that H_0 is rejected and H_a is accepted from the calculated t-value $>$ from the t-table value, namely $2.251 > 1.70113$. The conclusion of the study is the influence of the picture and picture learning method based on bookwidgets on students' creative thinking on the production material of class VII of SMPN 1 Pedamaran Timur. It is recommended that teachers and schools support the implementation of technology-based learning media, while further researchers can expand the study of the picture and picture learning method based on bookwidgets on different materials and levels.</p>
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-10-07 Direvisi: 2025-11-13 Dipublikasi: 2025-12-01 Kata kunci: <i>Bookwidgets;</i> <i>Berpikir Kreatif;</i> <i>Metode Pembelajaran</i> <i>Picture and Picture.</i>	<p>Berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan penting abad ke-21 yang harus dimiliki peserta didik, Namun hasil pra-penelitian berpikir kreatif peserta didik kelas VII SMPN 1 Pedamaran Timur yang ditunjukkan oleh hasil angket dengan presentase rata-rata sebesar 54,98% dalam kategori rendah. Kondisi ini mengidentifikasi bahwa proses pembelajaran kurang memanfaatkan metode pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Maka dari itu, perlunya alternatif pembelajaran yang dapat merangsang berpikir kreatif peserta didik, salah satunya melalui penerapan metode pembelajaran <i>picture and picture</i> berbasis <i>bookwidgets</i>. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran <i>picture and picture</i> berbasis <i>bookwidgets</i> terhadap berpikir kreatif peserta didik pada materi produksi kelas VII SMPN 1 Pedamaran Timur. Jenis penelitian menggunakan kuantitatif true eksperimen dengan desain <i>posttest only control design</i>. Hasil penelitian dari uji <i>independen sampel t test</i> pada bagian <i>equal variances assumed</i> diketahui Sig. (2 - tailed) memperoleh $0.000 < 0,05 = \text{Tolak } H_0 \text{ terima } H_a$, artinya menunjukkan hasil yang berbeda secara signifikan antara <i>posttest</i> eksperimen dan <i>posttest</i> kontrol. Perolehan hipotesis, uji regresi linier sederhana diketahui H_0 ditolak dan H_a diterima dari nilai t- hitung $>$ dari nilai t- tabel yaitu $2,251 > 1.70113$. Simpulan penelitian terdapat pengaruh metode pembelajaran <i>picture and picture</i> berbasis <i>bookwidgets</i> terhadap berpikir kreatif peserta didik pada materi produksi kelas VII SMPN 1 Pedamaran Timur. Disarankan agar guru dan sekolah mendukung penerapan media pembelajaran berbasis teknologi, sementara peneliti selanjutnya dapat memperluas kajian metode pembelajaran <i>picture and picture</i> berbasis <i>bookwidgets</i> pada materi dan jenjang yang berbeda.</p>

I. PENDAHULUAN

Abad -21 bagi dunia pendidikan memiliki tantangan tersendiri untuk menekankan

keterampilan-keterampilan atau potensi yang perlu dimiliki peserta didik dalam abad ini. kritis, keterampilan berkomunikasi, keterampilan

bekerja sama, keterampilan menggunakan teknologi dan juga keterampilan berpikir kreatif.

Berpikir kreatif merupakan kemampuan yang sangat penting bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi diri mereka dalam menghadapi tantangan-tantangan yang ada. Berpikir kreatif suatu potensi yang mendorong peserta didik untuk menalar hal-hal yang baru yang belum dilakukan oleh orang lain dengan menganalisa yang sebelumnya sudah pernah ada (zulfa, 2022).

Berpikir kreatif melatih kemampuan berpikir dalam mengevaluasi dengan cermat layak- tidak suatu gagasan yang mencangkup penilaian dan analisis berpikir logis dan rasional dari segi masukan, argumen, penemuan serta ide yang ada (Coleman n'd dalam (Nurfatmasari, 2024)). Berpikir kreatif terdiri dari kemampuan *divergen production* (produksi divergen), yakni kemampuan untuk menghasilkan berbagai jawaban yang benar dan tepat. Komponen penting dari produksi divergen sebagai berikut: *Fluency, Flexibility, Originality, Elaboration, dan Redefinition* (Guilford, 1967).

Berpikir kreatif pada peserta didik mampu didorong dengan pendidikan yang didalamnya terdapat kegiatan yang dapat memunculkan kreativitas atau keaktifan peserta didik (Keysa et al., 2024). Kegiatan ini dapat terjadi jika dalam proses pembelajaran terdapat model atau media pembelajaran yang inovatif, interaktif dan dapat menarik minat serta ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran (Mabruroh et al., 2020). Strategi yang bisa diterapkan untuk membangun kreativitas peserta didik, yaitu melalui metode pembelajaran *picture and picture*.

Metode pembelajaran *picture and picture* memiliki ciri aktif, inovatif, kreatif, menyenangkan yang mengandalkan media gambar selama proses pembelajaran (Yanti n'd, 2022). Metode pembelajaran *picture and picture* merupakan strategi mengajar yang memanfaatkan gambar sebagai media utama dalam menyampaikan materi (Widiowati, 2025). Melalui penggunaan gambar, peserta didik didorong agar konsentrasi, energik, serta belajar dengan suasana menyenangkan, sehingga pemahaman materi dapat meningkat (Nita, 2021). Dengan demikian, metode ini tidak hanya membantu menjelaskan konsep, tetapi juga menguji kesiapan, melatih pemahaman secara cepat, dan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Metode pembelajaran *picture and picture* guru berperan sebagai motivator sekaligus fasilitator dengan langkah-langkah pembelajaran, menyaji-

kan materi, menayangkan gambar sebagai media pembelajaran dengan materi produksi, menanyakan alasan/dasar pemikiran gambar tersebut, dan menanamkan konsep materi produksi sesuai kompetensi yang ingin dicapai, Peserta didik berkesempatan untuk menjawab, memperkuat konsep atau materi produksi, guru memberikan soal tes terakhir, guru dan peserta didik bersama-sama membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari (Hamzah dalam (Puspa, 2023)).

Metode pembelajaran *picture and picture* agar lebih aktif dan inovatif, serta menjadikan metode pembelajaran yang cukup dominan di era globalisasi, yang dimana semua kegiatan tidak luput dari peranan teknologi, pada era ini juga menuntut peserta didik dan pendidik untuk melek atas kesadaran pemanfaatan teknologi untuk keberlangsungan pembelajaran (Arwansyah et al., 2022). Maka itu mengintegrasikan metode pembelajaran *picture and picture* pada media pembelajaran *bookwidgets*.

Bookwidgets sendiri sebuah platfroam digital pembelajaran yang dapat digunakan melalui situs internet, didalamnya terdapat template-template pembelajaran game interaktif, dan mudah digunakan untuk membangun pembelajaran lebih inovatif, aktif, dan efektif (Hesti et al., 2023). *Bookwidgets* alat yang dirancang untuk merangsang imajinasi dan inovasi peserta didik, dengan fitur-fitur yang dapat memicu adanya aktivitas interaktif pada peserta didik dan mendorong untuk berpikir unik (Nurlisda et al., 2024).

Bookwidgets merupakan platfroam digital yang mudah digunakan bagi semua kalangan, baik pendidik atau peserta didik dengan menggunakan *handphone*, laptop, ataupun komputer. Selain itu, *bookwidgets* menyediakan banyak fitur mulai dari, materi pembelajaran, tes, game, matematika, membuat formulir dan survey, dengan menggunakan *bookwidgets* dapat mengaktifkan kegiatan pembelajaran agar tidak monoton (Hidayah, 2024);(Gayatri n'd 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dari Ibu Susi dan Bapak Arif, kegiatan pembelajaran kelas VII di SMP Negeri 1 Pedamaran Timur, Metode pembelajaran konvensional yang masih dominan digunakan cenderung menempatkan peserta didik sebagai penerima informasi pasif. Pola tersebut membatasi partisipasi, menurunkan motivasi, dan kurang mendukung pengembangan potensi berpikir kreatif. Sebagai akibatnya, diperlukan inovasi kegiatan belajar yang berorientasi pada keterlibatan peserta didik

untuk dapat membangun pengetahuan melalui pembelajaran bermakna.

Berdasarkan hasil pengisian kuisioner yang disebarkan secara langsung oleh peneliti kepada peserta didik pada tanggal 10 februari 2025, menjelaskan bahwa hasil pra penelitian memperoleh nilai rata-rata 54,98% artinya rendah. Berdasarkan hasil tersebut perlunya media dan alat pendidikan yang bisa memajukan berpikir kreatif pada peserta didik. Salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan metode konvensional tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran *picture and picture* berbasis *bookwidgets*.

Selain itu, beberapa peneliti telah mengkaji hasil penelitian. Hasil Fitri Yanti dan Nurmila tahun 2022 dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *picture and picture* efektif terhadap hasil belajar IPS Terpadu Siswa Kelas IX SMPN 25 Batam T.A 2021/2022. Hasil penelitian Fahmiyati et al, tahun 2024 dapat disimpulkan metode pembelajaran *picture and picture* memberi pengaruh positif pada hasil belajar kognitif peserta didik. Selanjutnya hasil penelitian dari Jaryati et al., tahun 2022, judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Picture and Picture* Terhadap Hasil Belajar IPA” yakni Hasil penelitian ditemukan bahwa hasil belajar IPA siswa di kelas IV menggunakan metode pembelajaran *picture and picture* berpengaruh positif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan metode pembelajaran *picture and picture* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Penelitian diatas relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan mengenai metode pembelajaran *picture and picture*. Namun terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yakni pada bagian metode pembelajaran *picture and picture* peneliti mengintegrasikan pada media pembelajaran *bookwidgets*, materi pembelajaran, permasalahan yang terjadi, subyek, variabel dependen, pengambilan sampel dan juga tempat penelitian.

Penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, bertema “Pengaruh Metode Pembelajaran *Picture and Picture* Berbasis *Bookwidgets* Terhadap Berpikir Kreatif Pada Materi Produksi Kelas VII SMPN 1 Pedamaran Timur”.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode

penelitian eksperimen merupakan metode penelitian untuk menguji hipotesis hubungan sebab-akibat dan dapat digunakan untuk menyelesaikan macam-macam masalah (Widodo, 2021). Selanjutnya, jenis penelitian merupakan eksperimen murni (*True Eksperimental*), pengujian dilakukan antara variabel independen dan dependen dilakukan terhadap sampel kelompok. Sedangkan untuk desain penelitian digunakan *Post Test Only Control Design* artinya, Pada desain ini terdapat dua kelompok subjek (kelompok eksperimen dan kontrol), dengan tes akhir (postes) tanpa adanya pretes.

Berdasarkan Widodo (2021) langkah-langkah desain *Post Test Only Control Design* dengan awalan menentukan kelompok subyek untuk sampel kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara acak, sampel diperlukan pada penelitian yakni kelas VII 1 SMP Negeri 1 Pedamaran Timur. Kedua, Memberikan perlakuan atau treatment dan disini melakukan tahap perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *picture and picture* berbasis *bookwidgets* terhadap kelas eksperimen. Ketiga, mengadakan tes terhadap kedua kelompok (kelompok eksperimen dan kontrol). Keempat, mencari rata-rata skor postes kelompok kontrol dan eksperimen untuk membandingkan keduanya. Dan terakhir, Menguji perbedaan rata-rata dengan uji t.

Populasi penelitian keseluruhan peserta didik kelas VII SMPN 1 Pedamaran Timur dengan total 79 responden, untuk jumlah sampel sebanyak 60 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan *probability sampling* dengan metode *simple random sampling*. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 16 sampai 19 juni 2025. Teknik pengambilan data memakai kuisioner dan tes. Kuisioner untuk mengukur metode pembelajaran *picture and picture* berbasis *bookwidgets*, sedangkan tes untuk mengukur berpikir kreatif. Perhitungan hasil penelitian atau teknik analisis menggunakan IBM SPSS Statistics versi 20.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Uji Coba Instrumen

Hasil pengujian instrumen penelitian dilakukan dengan uji validitas, uji reabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda soal. Berikut ini hasil terlampir uji coba instrumen:

a) Hasil Uji Validitas Angket

Uji validitas untuk memastikan jika instrumen telah memadai untuk diterapkan pada sebuah penelitian. Berdasarkan

jumlah responden sebanyak 40 peserta, maka r -tabel uji validitas = 0,312. Dengan ketentuan pengujian validitas angket metode pembelajaran *picture and picture* berbasis *bookwidgets*, dari 30 pertanyaan terdapat 28 soal valid dan 2 soal tidak valid. Pada 28 soal valid peneliti menggunakan 25 butir soal yang valid untuk variabel (x). Hal ini dikarenakan dengan efisisensi pelaksanaan penelitian atau kebutuhan spesifik penelitian.

b) Hasil Uji Validitas Tes

Uji validitas tes berpikir kreatif dilakukan menggunakan 20 butir soal dengan ketentuan r -tabel = 0,312. Hasil diperoleh 15 soal valid dan 5 soal tidak valid. Pada soal yang valid maka nantinya diterapkan dalam penelitian untuk mengukur berpikir kreatif peserta didik.

c) Hasil Uji Reabilitas

Reabilitas menggambarkan tingkat keajekan atau kemantapan hasil dari dua pengukuran atau lebih terhadap hal yang sama. Penelitian dinyatakan reabilitas, apabila nilai *cronbach's alpha* > 0,70 dan dinyatakan tidak reabilitas, apabila nilai *cronbach's alpha* < 0,70 (Imam, 2021). Berikut ini penjelasan hasil uji reabilitas soal angket dan tes:

Tabel 1. Hasil Uji Reabilitas Angket dan Tes

Instrument	Cronbach's Alpha	Kategori
Angket	0,915	Sangat Tinggi
Tes	0,826	Tinggi

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan hasil uji reabilitas terhadap 30 item soal angket metode pembelajaran *picture and picture* berbasis *bookwidgets* diperoleh nilai 0,915 kategori sangat tinggi, dan tes berpikir kreatif dengan nilai 0,826 kategori tinggi. Hasil kedua instrumen > 0,70 maka dinyatakan reliable.

d) Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran soal digunakan untuk menguji instrumen tes berpikir kreatif. Uji ini bertujuan untuk mengetahui seberapa sulit atau mudah suatu soal yang diberikan peneliti kepada responden. Hasil pengujian dari 20 butir soal terdapat 1 butir soal sulit, 19 butir soal kategori sedang, dan 0 kategori mudah. Simpulan uji tingkat kesukaran soal tes berpikir kreatif,

pada 20 soal yang akan digunakan peneliti memiliki kategori sedang (cukup sulit).

e) Hasil Uji Daya Pembeda Soal

Uji daya pembeda soal digunakan untuk menggolongkan antara peserta didik mampu menguasai materi yang diujikan dengan peserta didik yang belum menguasai materi yang diujikan dengan baik (Sumardi, 2020). Hasil uji daya pembeda dari 20 butir soal berpikir kreatif, terdapat 12 butir soal golongan sangat baik, 2 butir soal kategori baik, 2 butir soal golongan cukup, dan 4 soal golongan buruk. Beralaskan tahapan pengujian peneliti menetapkan 10 butir soal untuk penelitian asli.

2. Analisis Data

a) Hasil Uji Statistik Deskriptif

Uji statistik deskriptif berfungsi mendeskripsikan atau memberikan observasi objektif yang menekankan penyampaian informasi sebagaimana adanya tanpa interpretasi lebih lanjut (Rusdi, 2023). Hasil uji deskriptif instrumen tersaji pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Deskriptif Statistik

Instrument	Mean	Std. Deviasi
Angket	75,27	13,159
Posttest Eksperimen	25,27	4,450
Posttest Kontrol	20,60	4,336

Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat hasil ujian angket metode pembelajaran *picture and picture* berbasis *bookwidgets*, dengan jumlah 30 peserta didik memperoleh nilai rata-rata 75,27 dan standar deviasi 13,159 dengan kategori sedang. Tes berpikir kreatif posttest kelompok eksperimen meraih nilai rata-rata 25,27 dan standar deviasi 4,450 dengan kategori sedang. Tes berpikir kreatif posttest kelompok kontrol meraih nilai rata-rata 20,60 dan standar deviasi 4,336 dengan kategori rendah.

Kesimpulan dari hasil uji deskriptif tes berpikir kreatif kelas eksperimen dan kelas kontrol, menunjukkan metode pembelajaran *picture and picture* berbasis *bookwidgets* memiliki nilai lebih tinggi dari pembelajaran tanpa metode pembelajaran *picture and picture* berbasis *bookwidgets*.

b) Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan guna menganalisis hasil perolehan penelitian agar memiliki kesesuaian dengan distribusi teoritik. Uji normalitas ditujukan pada angket dan tes kelompok eksperimen dan kontrol, berikut rekapitulasi perhitungan uji normalitas pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas

Data	Sig.	Keterangan
Angket	0,083	Normal
Posttest Eksperimen	0,725	Normal
Posttest Kontrol	0,110	Normal

Dari hasil diatas, pengujian angket metode pembelajaran *picture and picture* berbasis *bookwidgets*, tes berpikir kreatif dari segi posttest kelas eksperimen dan kontrol dikategorikan normal, berdasarkan hasil sig. diperoleh > 0,05.

c) Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas sampel pada penelitian ini memanfaatkan kesetaraan antara dua varian. Berikut hasil uji homogenitas:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Data	Levene Statistic	Sig.
Tes Berpikir Kreatif	0,051	0,820

Menunjukkan bahwa tabel output *test of homogeneity of varians* di atas diketahui dengan nilai signifikansi variabel berpikir kreatif peserta didik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 0,820. Karena nilai sig 0,820 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varian data tes berpikir kreatif sama atau homogen.

d) Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan variabel independen terhadap variabel dependen (Amelia et al., 2023). Hasil uji regresi sederhana tersaji pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Model Summary

Variabel	R-Square
Posttest Tes Berpikir Kreatif	0,127
Eksperimen Posttest Kontrol	

Tabel diatas, R Square 0,127, menunjukkan koefisien determinasi *posttest* eksperimen terhadap *posttest* kontrol sebesar $0,127 \times 100\% = 12,7\%$. Hasil pengaruh *posttest* eksperimen menggunakan metode pembelajaran *picture and picture* berbasis *bookwidgets* sebesar 12,7 % terhadap berpikir kreatif, sedangkan 87,3 dipengaruhi varibel lain.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas

Variabel	B	Sig
Constant	17,589	0,000
Posttest kontrol	0,373	0,054
Dependen list: Posttest eksperimen		

Peroleh persamaan regresi sebagai berikut: $Y = \alpha + \beta X \rightarrow Y = 17,589 + 0,373 X$. Nilai α merupakan nilai konstan yang bermakna, besarnya berpikir kreatif Ketika nilai $X = 0$, nilai α sebesar 17,589. Nilai β merupakan angka koefisien regresi, mempunyai makna bahwa setiap kenaikan *posttest* eksperimen dengan menerapkan metode pembelajaran *picture and picture* berbasis *bookwidgets* sebesar 1%, maka berpikir kreatif akan meningkat sebesar 0,131.

e) Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian menggunakan uji *independen sample t test* dan uji regresi linier sederhana, hasil uji hipotesis dengan output *independen sampel t test*, bagian *Equal Variances Assumed* diketahui Sig. (2 - tailed) memperoleh $0,000 < 0,05$ artinya tolak H_0 terima H_a , terdapat perbedaan yang signifikansi antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol.

Uji hipotesis dengan uji t parsial, diketahui hasil t-hitung sebesar 2,015, hasil t-hitung dijadikan dasar pengambilan keputusan berguna mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, dengan dibandingkan t-tabel. T-tabel = 1.70113. Berdasarkan analisis diketahui nilai t- hitung > dari nilai t- tabel yaitu $2,251 > 1.70113$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan *posttest* eksperimen terhadap *posttest* kontrol.

3. Pembahasan

Hasil analisis menunjukkan bahwa berdasarkan tabel *output group statistik* jumlah data kelompok eksperimen sebesar 30

responden dan kelompok kontrol sebesar 30 responden. Nilai rata-rata tes berpikir kreatif kelompok eksperimen dengan presentase 63,33% sedangkan nilai rata-rata tes berpikir kreatif kelompok kontrol dengan presentase 50,00%.

Secara deskriptif statistik, disimpulkan adanya perbedaan rata-rata tes berpikir kreatif peserta didik kelompok eksperimen yang pembelajarannya menggunakan metode pembelajaran *picture and picture* berbasis *bookwidgets* dan hasil tes berpikir kreatif peserta didik dengan kegiatan belajar yang diterapkan metode ceramah berbantuan media video youtube.

Hasil analisis uji *independen sample t test* diketahui bahwa nilai *sig. levene's test for equality of variances* sebesar $0,820 > 0,05$ sehingga dapat diartikan bahwa varian data tes berpikir kreatif peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen atau sama. Penafsiran tabel output *independen sample t test* di atas berpedoman pada nilai yang terdapat pada tabel *equal variances assumed*.

Berdasarkan tabel output *independen sampel t test* pada bagian *equal variances assumed* diketahui *Sig. (2 - tailed)* memperoleh $0,000 < 0,05$ = Tolak H_0 terima H_a , artinya memiliki ketidakesamaan secara signifikan antara perolehan *posttest* kelompok eksperimen dan *posttest* kelompok kontrol. Berdasarkan tabel *equal variances assumed* diketahui nilai *t*-hitung sebesar 4,842. Nilai *t*-hitung 4,842 kemudian dibandingkan dengan nilai *t*-tabel 1.67155.

Beralaskan analisis nilai *t*-hitung dan *t*-tabel diketahui bahwa nilai *t*-hitung $>$ dari nilai *t*-tabel yaitu $4,855 > 1.67155$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. artinya terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *picture and picture* berbasis *bookwidgets* terhadap berpikir kreatif pada materi produksi kelas VII SMPN 1 Pedamaran Timur.

Hasil analisis koefisien determinasi uji regresi linier sederhana, diketahui *R Square* 0,127, menunjukkan koefisien determinasi *posttest* eksperimen terhadap *posttest* kontrol sebesar $0,127 \times 100\% = 12,7\%$. Hasil pengaruh *posttest* eksperimen menggunakan metode pembelajaran *picture and picture* berbasis *bookwidgets* sebesar 12,7 % terhadap berpikir kreatif, sedangkan 87,3 dipengaruhi variabel lain. Artinya tingkat pengaruh lemah.

Hasil analisis persamaan regresi uji regresi sederhana menggambarkan persamaan persamaan regresi sebagai berikut: $Y = \alpha + \beta X \rightarrow Y = 17,589 + 0,373 X$. Nilai α merupakan nilai konstan yang bermakna, besarnya berpikir kreatif ketika nilai $X = 0$, nilai α sebesar 17,589. Nilai β merupakan angka koefisien regresi yang mempunyai makna bahwa setiap kenaikan *posttest* eksperimen menggunakan metode pembelajaran *picture and picture* berbasis *bookwidgets* sebesar 1%, maka berpikir kreatif akan meningkat sebesar 0,131. Pada nilai koefisien regresi menunjukkan nilai positif, maka dinyatakan bahwa metode pembelajaran *picture and picture* berbasis *bookwidgets* berpengaruh positif terhadap berpikir kreatif.

Hasil pengujian hipotesis dengan regresi linier sederhana menunjukkan hasil *t*-hitung sebesar 2,015, hasil *t*-hitung dijadikan dasar pengambilan keputusan untuk melihat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, dengan dibandingkan *t*-tabel. *T*-tabel = 1.70113.

Berdasarkan analisis diketahui nilai *t*-hitung $>$ dari nilai *t*-tabel yaitu $2,251 > 1.70113$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, maka disimpulkan adanya pengaruh yang signifikan *posttest* eksperimen terhadap *posttest* kontrol, artinya terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *picture and picture* berbasis *bookwidgets* terhadap berpikir kreatif pada materi produksi kelas VII SMPN 1 Pedamaran Timur.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penerapan metode pembelajaran *picture and picture* berbasis *bookwidgets* pada materi produksi di kelas VII SMPN 1 Pedamaran Timur, berdasarkan perhitungan dan pengujian diperoleh dalam kategori baik ataupun positif. Hasil analisis berpikir kreatif menunjukkan perbedaan yang signifikan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diketahui nilai rata-rata kelompok eksperimen 63,33 % dan kelompok kontrol 50,00 %, ditunjukkan juga dari hasil uji *independen sampel t test* pada bagian *equal variances assumed* diketahui *Sig. (2 - tailed)* memperoleh $0,000 < 0,05$ = Tolak H_0 terima H_a , artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol.

Terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *picture and picture* berbasis *bookwidgets* terhadap berpikir kreatif pada materi produksi kelas VII SMPN 1 Pedamaran Timur, ditunjukkan pada hasil hipotesis uji regresi linier sederhana diketahui nilai t -hitung > dari nilai t -tabel yaitu $2,251 > 1.70113$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, maka disimpulkan hasil dari penelitian berpengaruh positif.

B. Saran

Berdasarkan analisis data hasil penelitian tentang pengaruh metode pembelajaran *picture and picture* berbasis *bookwidgets* pada materi produksi kelas VII SMPN 1 Pedamaran Timur, maka dapat disarankan, Bagi Sekolah untuk mendukung penggunaan metode pembelajaran inovatif seperti *Picture and Picture* berbasis media digital interaktif (misalnya *BookWidgets*) atau sekolah dapat menyediakan pelatihan atau workshop bagi guru untuk mengembangkan dan menerapkan media interaktif berbasis teknologi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Bagi peneliti selanjutnya, bisa melaksanakan penelitian tentang metode pembelajaran *picture and picture* berbasis *bookwidgets* terhadap berpikir kreatif pada peserta didik kelas VII SMPN 1 Pedamaran Timur dengan lebih baik lagi agar dapat menambah wawasan, pengetahuan serta pemahaman yang sesuai sehingga dijadikan bekal dalam pengembangan potensi diri.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Yanti n'd, (2022) dalam penelitiannya metode pembelajaran *picture and picture* efektif terhadap hasil belajar IPS Terpadu kelas IX BATAM. Hasil penelitian Fahmiyati et al., (2024) metode pembelajaran *picture and picture* berbantuan *quizizz* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Selanjutnya, hasil penelitian oleh Jaryati et al., (2022) bahwa metode *picture and picture* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA kelas IV di SDN 7 Muara Telang.

Metode pembelajaran *picture and picture* tidak hanya relevan dan efektif dalam mempengaruhi hasil belajar, tetapi juga cara berpikir kritis, kemandirian belajar, motivasi, serta berpikir kreatif peserta didik. Hasil penelitian menegaskan jika metode pembelajaran *picture and picture* berbasis *bookwidgets* pada materi produksi kelas VII

SMPN 1 Pedamaran Timur, memiliki pengaruh positif.

DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, D., Setiaji, B., Primadewi, K., Habibah, U., Lounggina, T., Peny, L., Rajagukguk, K. P., Nugraha, D., Safitri, W., Wahab, A., Larisu, Z., Setiaji, B., & Dharta, F. Y. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Ariawan (Ed.)). <https://Penerbitzaini101.Com/>
- Arwansyah, Y. B., Queena, N., Putri, H., Hidayat, R., & Khotimah, K. (2022). *Evaluasi Pemanfaatan Aplikasi Game Dalam Ujian Bahasa Indonesia (Studi Kasus Di Sman 1 Polanharjo Klaten)*. 5, 654.
- Fahmiyati, S., Agnafia, D. N., & Setyowati, R. S. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran *Picture And Picture* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Journal Of Education Research*, 5(2), 2050–2056. <https://doi.org/10.37985/Jer.V5i2.1138>
- Gayatri, A. P. A., & Hafniati. (2024). *Development Of Learning Media Through Bookwidgets For A1 Vocabulary*. 3(3), 195–210. <https://doi.org/10.55927/Ajae.V3i3.9130>
- Guilford, J. P. (1967). *The Nature Of Human Intelligence*.
- Hesti, Prafitasari, A., & Zunaidah, E. (2023). *Penerapan Media Book Widget Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI Di SMAN 2 Tanggul (Materi Sistem Reproduksi)*. 1–12. <https://doi.org/10.47134/Biology.V1i2.1962>
- Hidayah, A. N. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Fikih Berbasis Bookwidgets Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Di MA Syi'ar Islam Maibit* (Vol. 1, Issue 1). Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
- Imam, M. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif (Panduan Prktis Merencanakan, Melaksanakan Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif)* (Q. H. Abdau (Ed.)). Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Jaryati, N., Hera, T., & Rizhardi, R. (2022). *Pengaruh Metode Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar IPA*. 105(2), 79.

<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.5030>

- Keysa, S., Asister, F. S., & Heddy, S. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPA Di UPTD SD Negeri 122384 Jl.Kol Pemtangsiantar*. 2(2), 14–22.
- Mabrurroh, L. H., Apri, I., & Via, Y. (2020). *Pengaruh Metode Picture And Picture Terhadap Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar*.
<https://doi.org/10.21009/jpd.011.11>
- Nita, E. (2021). *Pengaruh Metode Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di MI Masyariqul Anwar Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Nurfatmasari, N. (2024). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Pada Materi Koloid*.
- Nurlisda, Muhammad, M. H., Muhammad, Z. A., & Abdul, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Dan Bookwidgets Pada Materi Daulah Mughal Kelas XI Di MAN Kota Palangka Raya*. 13, 2715–2723.
<https://doi.org/10.26418/jppk.v13i9.86765>
- Puspa, M. N. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV MIN 1 Muara Enim*. Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.
- Rusdi, I. (2023). *Modul Penggunaan Spss Untuk Pengolahan Dan Analisis Data*.
- Sumardi. (2020). *Teknik Pengukuran Dan Penilaian Hasil Belajar*.
<https://iris1103.uns.ac.id>
- Widiowati, T. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 2 Punggur: Vol. D. Iain Metro Lampung*.
- Widodo, B. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Sistematis & Komprehensif*. Eiga Media.
- Yanti, F., & Nurmila. (2022). *Penerapan Metode Picture And Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Terpadu Siswa Kelas IX SMPN 25 Batam T . A 2021 / 2022 Application Of The Picture Ann Picture Method To Improve Integrated Social Studies Learning Outcomes For Class Ix Students Of*. 7(2), 41–51.
<https://www.journal.unrika.ac.id>
- Zulfa, S. R. (2022). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Tata Surya*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.