

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MAGNETIC BOARD
TERHADAP KREATIVITAS SISWA MEMBUAT KOLASE
(Studi pada Mata Pelajaran SBdP Kelas IV SDN 17
Bajoe Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone)**

Sitti Rahmi^{1*}, Achmad Shabir², A.Sulfadila³

¹Makassar State University, Makassar

² Makassar State University, Makassar

³Makassar State University, Makassar

*Corresponding Address: andisulfadila@gmail.com

Received: 20 April, 2026

Accepted: 01 Juni, 2026

Online Published: 04 Juni, 2026

ABSTRACT

This study is a quantitative research with an experimental method using a pre-experimental design, namely the OGPPD. The purpose of this study is to determine the effect of using magnetic board media on students' creativity in making collages in the SBdP subject for fourth grade students of SDN 17 Bajoe, Bone Regency. The independent variable in this study is magnetic board media, while the dependent variable is students' creativity in making collages. The population consists of all fourth grade students totaling 41 students, using a saturated sampling technique. Data were collected using a performance test with a rubric-based assessment sheet. Data analysis was carried out using descriptive and inferential statistics, including normality tests and hypothesis testing. The results show that the average score of students' creativity before using the magnetic board media was 54.43, while after using the media it increased to 69.32. The hypothesis test results indicate that the t-value (10.393) is greater than the t-table value (2.02108) with a significance value of $0.000 < 0.05$. Therefore, there is a significant effect of using magnetic board media on students' creativity in making collages.

Keywords: *Magnetic Board Media, Student Creativity, Collage*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha untuk mewujudkan aktivitas pembelajaran yang dilakukan agar siswa dapat secara aktif belajar dan mengembangkan potensi dirinya menjadi lebih baik dari segi kecerdasan, pengetahuan, kepribadian. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Jenjang Pendidikan Dasar Pasal 9 "Guru dituntut memiliki kreativitas yang tinggi dalam proses belajar mengajar sehingga menciptakan suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif yang dapat dilakukan dengan memberikan keteladanan, pendampingan, dan fasilitas (Rahman, dkk 2022). Sesuai dengan Permendiknas Nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses dalam pembelajaran, yaitu "kegiatan inti pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis siswa".

Sama seperti yang Fitri & Suryana (2022) definisikan, kreativitas merupakan suatu keterampilan yang sangat penting bagi umat manusia terutama pada anak usia dini, agar mampu menghadapi perubahan zaman dan menjalani kehidupan di masa depan dengan mudah. Karena dengan keterampilan kreativitas dapat membantu manusia dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah yang ada dengan mencari solusi yang tepat.

Materi yang disajikan dalam SBdP juga bervariasi sehingga akan didapatkan berbagai macam kecerdasan yang bisa diperoleh anak, seperti kecerdasan dalam memahami diri sendiri, dan kecerdasan berimajinasi. Berbicara tentang kecerdasan, seseorang yang memiliki keterampilan berpikir mampu mengaplikasikan pengetahuannya untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Selain itu, siswa memerlukan kemampuan untuk berpikir tingkat tinggi agar mampu menyelesaikan permasalahan sehari-hari (Pitriani, 2020).

Menurut Tarigan & Napitupulu (2021) *magnetic board* (MB) atau papan magnetik adalah sebilah papan yang dibuat dari lapisan email putih yang pada sebidang logam, sehingga pada permukaannya dapat ditempelkan benda-benda yang ringan dengan interaksi magnet. Keistimewaannya adalah alat tulisnya yang khusus, tidak terkena debu, lebih mudah dipindahkan, meningkatkan perhatian dan semangat belajar siswa karena tulisan yang lebih terang.

Beberapa penelitian telah menggunakan media *magnetic board* dalam proses pembelajaran diantaranya oleh Devi et al, (2024) Pengembangan Media Mind Mapping *Magnetic Board* Pada Mata Pelajaran Matematika SDN 101830 Tanjung Selamat. Penelitian kedua dilakukan oleh Tarigan & Napitupulu (2021), dengan judul Pengembangan Media Papan Magnetik Pada Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV SD. Hasil penelitian ini membahas tentang Penelitian ini bertujuan membuat dan mengembangkan papan magnet sebagai media pembelajaran IPA pada materi metamorfosis di kelas IV SD.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen, yang bertujuan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan secara objektif terhadap variabel tertentu melalui data yang dapat diukur dan dianalisis secara statistik. Pendekatan kuantitatif dianggap sebagai metode yang memenuhi standar keilmiah karena didasarkan pada prinsip-prinsip pengukuran yang sistematis, objektivitas, serta penggunaan instrumen yang terstandar untuk memperoleh data yang valid dan reliabel. Dengan demikian, penggunaan pendekatan ini diharapkan mampu memberikan hasil penelitian yang akurat, terukur, serta dapat digeneralisasikan dalam konteks yang lebih luas (Moto, 2019).

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 17 Bajoe Kabupaten Bone yang berjumlah 41 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data merupakan tahapan yang dilakukan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian. Pada penelitian ini, prosedur pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah pemberian pretest kepada siswa untuk mengetahui tingkat kreativitas awal dalam membuat kolase sebelum diberikan perlakuan. Tahap selanjutnya adalah pemberian perlakuan (treatment) berupa pembelajaran menggunakan media *magnetic board*. Dalam tahap ini, siswa diberikan kesempatan untuk menyusun dan mengombinasikan bahan kolase secara lebih fleksibel melalui media tersebut. Tahap terakhir adalah pemberian *posttest* untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *magnetic board*. Data yang diperoleh dikumpulkan melalui tes unjuk kerja (performance test) yang menilai hasil karya kolase siswa berdasarkan indikator kreativitas.

Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan dua jenis statistik, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

1. Statistik Deskriptif

Digunakan untuk menghitung nilai rata-rata (mean), serta menggambarkan tingkat kreativitas siswa sebelum dan sesudah perlakuan dalam bentuk kategori.

SKALA (%) (INTERVAL NILAI)	KATEGORI KREATIVITAS
81% - 100%	Sangat kreatif
61% - 80%	Kreatif
41% - 60%	Cukup kreatif
21% - 40%	Kurang kreatif
0% - 20%	Tidak kreatif

2. Statistic Inferensial

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t (paired sample t-test) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *magnetic board* terhadap kreativitas siswa dalam membuat kolase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Statistic Deskriptif

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh kreativitas siswa dalam membuat kolase setelah penggunaan media *magnetic board*. Pada tahap pretest, nilai rata-rata (mean) siswa sebesar 53.32, dengan kategori cukup kreatif sebanyak 46,34%. Namun, distribusi frekuensi menunjukkan hanya 0% siswa yang mencapai kategori "Sangat kreatif". Setelah diberikan perlakuan posttest, nilai rata-rata meningkat menjadi 69.32 dengan peningkatan signifikan pada kategori kreatif menjadi 73,17%.

Tabel 4.1 Deskripsi hasil skor *pretest*

Statistic Deskriptif	Pretest
Jumlah sampel (n)	41
Rata-rata (Mean)	54.32
Standar Deviasi	12.748
Nilai Terendah	31
Nilai Tertinggi	75

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 23

Tabel 4.2 Deskripsi hasil skor *posttest*

Statistic Deskriptif	Posttest
Jumlah sampel (n)	41
Rata-rata (Mean)	69.32

Standar Deviasi	9.059
Nilai Terendah	50
Nilai Tertinggi	87

Sumber: IBM SPSS Statistic version 23

2. Analisis Statistik Inferensial

Sebelum melakukan pengujian terhadap hipotesis harus dilakukan pengujian normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Perhitungan normalitas dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 23 menggunakan Shapiro Wilk dari signifikansi yang diperoleh $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal, sebaliknya apabila signifikansi yang diperoleh $< 0,05$ maka, data yang dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Sugiyono (2017) menyatakan bahwa Statistik inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Data dikatakan berdistribusi normal apabila probabilitas pada output Kolmogorov-Smirnov tes lebih besar daripada nilai yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Data hasil uji normalitas *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Data *Pre-test* dan *Post-test*

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pretest	0,067	$0,067 > 0,05 = \text{Normal}$
Posttest	0,072	$0,072 > 0,05 = \text{Normal}$

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 23

Berdasarkan data hasil uji normalitas di atas, diperoleh nilai signifikansi untuk *pretest* adalah 0,067. Berarti, nilai signifikansi lebih besar dari nilai alpha ($0,067 > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal. Selanjutnya, berdasarkan data hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi untuk *posttest* adalah 0,072. Artinya nilai signifikansi tersebut lebih besar dari nilai alpha ($0,072 > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa data *posttest* juga berdistribusi normal

Uji Hipotesis

Jika data berdistribusi normal maka uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji (paired sample t-test) untuk mengetahui adai tidaknya pengaruh penggunaan medis *Magnetic Board* terhadap kreativitas siswa dalam membuat kolase pada mata pelajaran SBDP. IBM SPSS Statistic 23. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji *paired sample t-test* pada tabel Paired Samples Test, diperoleh nilai t hitung sebesar 10.393 (dalam nilai absolut) dengan derajat kebebasan (df) = 40. Sementara itu, nilai t tabel yang diperoleh untuk df 40 pada taraf signifikansi 0,05 adalah 2,021 untuk uji *2-tailed*. Hasil perbandingan menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar daripada nilai t tabel ($10,393 > 2,021$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Tabel 4.5 Data *Paired Sample T-Test* Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Data	t	Df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pre-test dan Post-test	10,393	40	0,000	0,000 < 0,05

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 23*

Uji N-Gain

mengetahui tingkat peningkatan kreativitas siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *magnetic board*. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus N-Gain dengan skor maksimal 100, maka hasilnya diperoleh yaitu berdasarkan hasil perhitungan N-Gain menggunakan rata-rata skor pretest sebesar 54,32 dan rata-rata skor *posttest* sebesar 69,32, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,33. Nilai tersebut berada pada kategori sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *magnetic board* efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat kolase pada mata pelajaran SBdP kelas IV SDN 17 Bajoe.

Pembahasan

Ada tiga hal yang diuraikan dalam penelitian ini yaitu gambaran kreativitas siswa membuat kolase studi pada mata pelajaran Sbdp kelas IV Sdn 17 Bajoe yaitu :

Rata-rata kreativitas siswa dalam membuat kolase sebelum menggunakan media *magnetic board*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN 17 Bajoe Kabupaten Bone dengan jumlah siswa sebanyak 41 orang, terlebih dahulu siswa diberikan pretest untuk memperoleh gambaran awal mengenai tingkat kreativitas dalam membuat karya kolase pada mata pelajaran SBdP. Hasil pretest menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam menyusun dan mengembangkan karya kolase belum berkembang secara optimal pada saat pemberian *pretest* rata-rata 54.32 berada pada kategori cukup kreatif 41%-60%. Proses pembelajaran yang berlangsung masih cenderung berfokus pada pemberian contoh dan instruksi, sehingga siswa belum sepenuhnya terlibat secara aktif dalam mengeksplorasi ide dan mengembangkan kreasi secara mandiri.

Rata-rata kreativitas siswa dalam membuat kolase sebelum menggunakan media *magnetic board*

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, ditemukan bahwa kreativitas siswa dalam membuat kolase setelah penggunaan media *magnetic board* pada data *posttest* berada pada kategori Kreatif 61%-80% dengan perolehan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 69,49. Skor tertinggi yang dicapai siswa mengalami peningkatan menjadi 88, sementara skor terendah berada pada angka 44. Peningkatan ini terlihat dari distribusi kemampuan siswa; jika pada tahap *pretest* mayoritas siswa masih berada di kategori "Kurang Kreatif" dan "Cukup Kreatif", maka pada tahap *posttest* sebagian besar siswa telah bergeser ke kategori "Kreatif" bahkan "Sangat Kreatif". Meningkatnya persentase tersebut tercermin dari aspek-aspek kreativitas siswa yang mulai berkembang, seperti kemampuan dalam memadukan warna, ketepatan penyusunan material kolase, serta keaslian ide dalam menyusun bentuk menggunakan media *magnetic board*.

Pengaruh penggunaan media *magnetic board* terhadap kreativitas siswa dalam membuat kolase pada mata pelajaran SBdp siswa kelas IV SDN 17 Bajoe

Hasil analisis statistik deskriptif ditemukan bahwa kreativitas siswa SDN 17 Bajoe kelas IV sebelum dan setelah menggunakan media *Magnetic Board* mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata skor *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai *pretest*. Selain ditinjau dari peningkatan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, peningkatan kreativitas siswa juga dianalisis menggunakan uji N-gain untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media *magnetic board*. Uji N-gain digunakan untuk mengukur besarnya peningkatan hasil belajar yang dinormalisasi antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai N-gain sebesar 0.33 yang berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *magnetic board* cukup efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat kolase pada mata pelajaran SBdp.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan penelitian sebagai berikut :

1. Rata-rata tingkat kreativitas siswa dalam membuat kolase pada mata pelajaran SBdp sebelum menggunakan media *magnetic board* berada pada kategori cukup kreatif yaitu 41%–60%
2. Setelah penerapan media *magnetic board*, rata-rata tingkat kreativitas siswa mengalami peningkatan dan berada pada kategori baik yaitu 61%–80%. Hasil tersebut diperkuat dengan perolehan nilai N-Gain sebesar 0,33 yang termasuk dalam kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *magnetic board* cukup efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat kolase.
3. Penggunaan media *magnetic board* berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas siswa dalam membuat kolase pada mata pelajaran SBdp kelas IV SD Negeri 17 Bajoe. Hal ini dilihat dari perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* serta hasil analisis inferensial..

DAFTAR PUSTAKA

- Aviv, R., & Muid, A. (2019). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Akuntan. *Diponegoro Journal of Accounting*, 3(3), 1–12. <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/accounting>
- Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Brander, S., Kompa, A., & Peltzer, U. (2020). Kreativitas. *Denken Und Problemlösen*, 58–107. https://doi.org/10.1007/978-3-322-89847-0_3
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). 2(1), 167–186.
- Devi Delvia, M., ST Sahra, R., Nadeak, D. D., Harahap, S. Z. H., & Siregar, H. T. (2024). Pengembangan Media Mind Mapping Magnetic Board Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Tanjung Selamat Development Of Magnetic Thought Media Board In Mathematich Subject Material Knowing Class Room Building 1 SDN 101830 Tanjung Selamat. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 1–73.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Edisi ke-2 revisi). Yogyakarta: Gava Media. Diakses dari BintangPusnas Edu, Perpustakaan Nasional RI.

- Daryanto, Purnomo, M., & Erlina, D. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran PAI Materi Al-Qur'an Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Talang Kelapa. *Edukasi Islami*, 651–666. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i01.3798>
- Fitri, D. A. N., & Suryana, D. (2022). Pembelajaran STEAM dalam Mengembangkan Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12544–12552.
- Immanuel Stiven Hutauruk, Mangatur Gonzales Simbolon, F. M. D. (2018). Pengaruh Model Kooperatif Tipe STAD terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1, 10–18.
- Jamaris, M. (2019). Kreativitas Belajar Siswa. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Jauza, N., & Albina, M. (2025). Model dan Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Kajian Filosofis, Metodologis, dan Aplikatif. *QOUBA: Jurnal Pendidikan*, 2 (1), 104–111. <https://doi.org/10.61104/qb.v2i1.280>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Jakarta.
- Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- Muhsinin, M. . & R. T. (2020). 754-Teks Artikel-1515-1-10-20210325. *SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2 (2), 188–203. jurnal.stitnualhikmah.ac.id
- Muqodas, I. (2020). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9 (2), 25–33. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/viewFile/3250/224>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan (The influence of the use of learning media in the world of education). *Indonesian Journal of Primary Education*, 3 (1), 20–28. <https://ejournal.upi.edu/>