

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN RICOSRE BERBANTUAN VIDEOSCRIBE DAN QUIZZIZ TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA SMA NEGERI 8 KOTA TERNATE

Miftakhul Khasanah<sup>1</sup>, Chumidach Roini<sup>2</sup>, Bahtiar<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Pascasarjana, Universitas Khairun, Jl.Jusuf Abdulrahman Kampus II Unkhair Gambesi Kota Ternate Selatan, Maluku Utara 97715 Indonesia.

<sup>2,3</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Khairun  
Email: miftakhulkhasanah85@gmail.com; chumidach71@yahoo.com; bahtiar@unkhair.ac.id

### Abstrak

Salah satu tujuan utama pendidikan saat ini adalah mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) pada peserta didik sejalan dengan perubahan ekonomi dan teknologi serta lapangan pekerjaan. Keterampilan berpikir kreatif peserta didik dapat diintegrasikan melalui proses pembelajaran, diantaranya pembelajaran Biologi dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video pembelajaran dan *Quizziz*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *Quizziz* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik di SMA Negeri 8 Kota Ternate. Penelitian ini merupakan quasi experiment, dengan menggunakan rancangan *pretest-posttest Nonequivalent Control Group*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII-MIPA yang berjumlah 148 orang. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan uji kesetaraan kelas. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari tiga kelas yaitu kelas XII-MIPA<sub>2</sub> dengan model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *Quizziz*, kelas XII-MIPA<sub>3</sub> dengan model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan XII-MIPA<sub>4</sub> dengan model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan *Quizziz*. Konsep biologi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah tentang materi genetik. Sampel penelitian dari ketiga kelas tersebut sebanyak 115 peserta didik. Pengumpulan data menggunakan soal essay sebanyak 6 butir soal. Analisis data menggunakan uji normalitas dan homogenitas berbantuan *SPSS Ver.16.0 For Windows* sedangkan uji hipotesis menggunakan uji anacova dan uji lanjut menggunakan uji Tukey HSD. Hasil uji anacova menunjukkan taraf nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang nyata model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *Quizziz* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Sedangkan uji lanjut Tukey HSD menunjukkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *Quizziz* **berbeda nyata** dengan model *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran, model *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran berbeda nyata dengan model *RICOSRE* berbantuan *Quizziz*.

**Kata Kunci:** *RICOSRE, videoscribe, quizziz, keterampilan berpikir kreatif*

### Abstract

One of the main goals of education today is to develop and improve higher order thinking skills (HOTS) in students in line with economic and technological changes and employment opportunities. Creative thinking skills of students can be integrated through the learning process, including learning Biology by utilizing technology-based learning media such as learning videos and online games. This research was conducted to determine the effect of the *RICOSRE* learning model assisted by learning videos and online games on the creative thinking skills of students at SMA Negeri 8 Ternate City. This research is a quasi-experimental study, using *the pretest-posttest design of the Nonequivalent Control Group*. The population in this study were students of class XII-MIPA which amounted to 148 people. The sampling technique was carried out using the class equivalence test. The sample in this study consisted of three classes, namely class XII-MIPA<sub>2</sub> with the *RICOSRE* learning model assisted by learning videos and online games, class XII-MIPA<sub>3</sub> with the *RICOSRE* learning model assisted by video learning and XII-MIPA<sub>4</sub> with the *RICOSRE* learning model assisted by online games. The biological concept taught in this research is about genetic material. The research sample from the three

classes was 115 students. Data collection using essay questions as many as 6 items. Data analysis used normality and homogeneity tests assisted by *SPSS Version 16.0 For Windows*, while hypothesis testing used anacova test and further tests used the Tukey HSD test. The results of the anacova test showed a significance level of  $0.000 < 0.05$ , so it can be concluded that there is a significant effect of the RICOSRE learning model assisted by learning videos and online games on students' creative thinking skills. While the Tukey HSD follow-up test showed that the creative thinking skills of students who were taught using the RICOSRE learning model assisted by learning videos and online games were significantly different from the RICOSRE model assisted by learning videos, the RICOSRE model assisted by learning videos was significantly different from the RICOSRE model assisted by online games.

**Keywords:** RICOSRE, videoscribe, quizziz, creative thinking skills

## PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) peserta didik perlu dikembangkan dan ditingkatkan seiring dengan perubahan ekonomi, teknologi serta lapangan pekerjaan, hal tersebut merupakan salah satu dari tujuan utama pendidikan pada masa sekarang ini. Pada era abad 21 ini, pengetahuan memerlukan sumber daya manusia dengan kualitas tinggi. Perubahan ini didasarkan pada persamaan keahlian peserta didik dalam bekerja sama, berpikir tingkat tinggi, memiliki literasi budaya, mampu berkomunikasi, dan mampu belajar sepanjang hayat (*long life learning*) (Trilling & Hood, 1999; Galbreath, 1999) dalam (Zubaidah, 2016, 2018). Kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mendukung peserta didik untuk melakukan pemecahan masalah dalam suatu proses pembelajaran adalah berpikir kritis, kreatif, metakognitif. Apabila peserta didik dapat mengembangkan kemampuan tersebut, sehingga harapannya adalah setelah peserta didik mampu berpikir kreatif, berpikir kritis, kemampuan metakognitif meningkat.

Menurut Coughlan, (2007), berpikir kreatif bukan hanya bermanfaat untuk memperbanyak pengalaman belajar, akan tetapi juga bermanfaat untuk membantu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan mengambil keputusan. Berpikir kreatif juga merupakan kemampuan untuk merumuskan masalah, membuat hipotesis atau dugaan, menghasilkan ide-ide baru dan mampu mengkomunikasikan hasil-hasilnya (Torrance, 2002). Menurut Lavokos dalam Mahanal & Zubaidah, (2017) mengatakan bahwa ketrampilan berpikir kreatif (*creative thinking skill*) merupakan ketrampilan berpikir yang mampu menghasilkan jawaban yang bervariasi atau berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan pada saat seseorang memunculkan suatu ide baru. Keterampilan berpikir kreatif merupakan jenis berpikir yang mengarah pada wawasan baru, pendekatan baru, sudut pandang yang berbeda, berbagai cara untuk memahami dan mengerti sesuatu. Keterampilan berpikir kreatif penting untuk ditingkatkan. Baik dalam bidang akademik maupun dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat dilakukan dengan cara yang kreatif pula, contohnya adalah dengan cara memberikan stimulus atau latihan yang dapat dilakukan setiap hari. Selain itu melalui pemberian pertanyaan, mengajak peserta didik aktif dalam pembelajaran berbasis masalah juga bisa menjadi cara untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kreatif peserta didik.

Terdapat lima indikator untuk mengukur berpikir kreatif (Treffinger et al., 2002), yakni (1) *Fluency*, kemampuan menyampaikan beragam ide, cara, saran, pertanyaan, gagasan ataupun alternatif jawaban dengan lancar dalam waktu tertentu; (2) *Flexibility*, meliputi kemampuan menyampaikan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi. Jawaban yang diberikan tersebut diperoleh dari sudut pandang yang berbeda-beda dengan mengubah cara pendekatan atau pemikiran; (3) *Originality*, merupakan kemampuan mengeluarkan ungkapan,

cara, gagasan, atau ide untuk menyelesaikan masalah atau membuat kombinasi bagian-bagian atau unsur secara tidak lazim, unik, baru yang tidak terpikirkan oleh orang lain; (4) *Elaboration* merupakan kemampuan untuk memperkaya, mengembangkan, menambah, menguraikan atau merinci detail-detail dari objek, gagasan, ide, produk atau situasi sehingga lebih menarik; (5) *Metaphorical thinking* merupakan kemampuan untuk menggunakan perbandingan atau analogi untuk membuat keterkaitan baru.

Model Pembelajaran *RICOSRE* merupakan model pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (Mahanal & Zubaidah, 2017) diantaranya adalah keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan metakognisi. Model *RICOSRE* ini merupakan pengembangan dari model pembelajaran berbasis pemecahan masalah. Model ini memiliki sintaks yang dikembangkan dari sintaks pembelajaran oleh John Dewey (Carson, 2007), Polya (1988), dan Krulick & Rudnick (1996) yang terdiri atas *Reading, Identifying the Problem, Constructing the Solution, Solving the Problem, Reviewing the Problem Solving dan Extending the Problem Solving*. Keterampilan berpikir kreatif peserta didik diharapkan dapat diberdayakan dengan adanya tahapan sintaks tersebut.

Menurut (Rohayati & Gunawan, 2018) kebiasaan menonton video dan bermain game di kalangan peserta didik mencerminkan adanya budaya menonton yang ada di kalangan masyarakat Indonesia. Video pembelajaran digunakan untuk memperkuat materi yang diajarkan pada setiap pertemuan. Pada saat pembelajaran di kelas selesai, maka video pembelajaran tersebut bisa sewaktu-waktu dibuka kembali untuk dipelajari oleh peserta didik. Menurut (Arsyad, 2016) pembelajaran yang sudah semakin kompleks dan adanya tujuan pembelajaran yang sulit untuk dicapai pada saat ini menjadi penyebab pentingnya guru harus bisa menguasai dan mengerti media pembelajaran berupa video. Hal tersebut disebabkan karena pada saat sekarang ini jika hanya mengandalkan penjelasan dari guru, maka hal tersebut di atas akan sulit tercapai. Oleh karena itu, untuk mencapai proses pembelajaran yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media, salah satunya adalah media video. Video pembelajaran yang digunakan adalah video pembelajaran berbasis *Sparkol videoscribe*. *Videoscribe* merupakan salah satu software yang dikembangkan oleh sparkol sebagai salah satu perusahaan yang terdapat di Inggris pada tahun 2012. Menurut (Irawansyah, 2016) *videoscribe* merupakan media yang cukup praktis dan fleksibel baik dalam pembuatannya dan isi materinya, sehingga cara pemanfaatannya pun sangat beragam. Media pembelajaran *Quizziz* merupakan aplikasi evaluasi pembelajaran berbasis game, yang menampilkan aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif jadi menyenangkan (Purba dalam Mulyati et al., 2020). Media *Quizziz* ini digunakan untuk membantu guru melakukan refleksi pada peserta didik ketika proses pembelajaran selesai, tanpa harus bertanya menggunakan lisan atau tulisan di kertas, peserta didik bisa memanfaatkan link *Quizziz* untuk mengingat kembali materi yang sudah dipelajari di dalam kelas.

Proses kegiatan belajar mengajar di SMAN 8 Kota Ternate pada kelas XII, sering terfokus pada pendidik (*teacher centered*), pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran yang relevan merupakan pembelajaran satu arah, dimana pendidik menjadi pusat perhatian sementara peserta didik hanya sebatas mendengarkan penjelasan materi yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, peserta didik menjadi bosan, jenuh dan tidak bersemangat bahkan mengantuk karena peserta didik tidak diberi kesempatan untuk belajar mandiri, unjuk kebolehan, unjuk kerja, kreatif, inovatif dan turut serta berbagi informasi selama proses pembelajaran. Hal tersebut akhirnya tidak menimbulkan perolehan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, selain itu keterampilan berpikir kreatif peserta didik juga belum pernah diukur oleh pendidik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penerapan model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *Quizziz* dijadikan alternatif untuk meningkatkan

keterampilan berpikir kreatif peserta didik di SMA Negeri 8 Kota Ternate. Model *RICOSRE* ini merupakan pengembangan dari model pembelajaran berbasis pemecahan masalah. Model *RICOSRE* dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep yang kemudian berpengaruh terhadap munculnya keterampilan berpikir kreatif.

## METODE

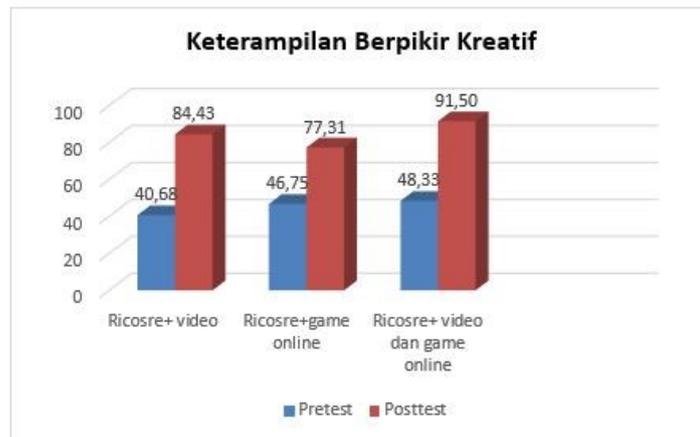
Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*). Desain penelitian eksperimen ini adalah *pretest-posttest nonequivalent group design*. Desain ini menggunakan variabel bebas yaitu model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *Quizziz* dengan variabel terikat yaitu keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian ini dilakukan pada awal semester genap tahun pelajaran 2021/2022 di kelas XII SMA Negeri 8 Kota Ternate, dengan menggunakan tiga kelas yang diberi perlakuan berbeda, yaitu kelas XII-MIPA<sub>2</sub> dengan model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *Quizziz*, kelas XII-MIPA<sub>3</sub> dengan model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *Quizziz*, kelas XII-MIPA<sub>4</sub> dengan model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan *Quizziz*. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan uji kesetaraan kelas. Pengumpulan data menggunakan soal essay sebanyak 6 soal. Analisis data menggunakan uji normalitas dan homogenitas berbantuan SPSS, uji hipotesis menggunakan uji anacova.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas perangkat pembelajaran yang meliputi silabus, RPP, lembar kerja peserta didik, soal essay dan rubrik. Soal essay terdiri dari 6 butir soal dan digunakan untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar kognitif. Proses pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi: (a) melakukan pretest; (b) melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *Quizziz* pada kelas yang berbeda; (c) melakukan *posttest* setelah waktu penelitian berakhir. Keterampilan berpikir kreatif peserta didik diukur dengan menggunakan rubrik penskoran keterampilan berpikir kreatif (Munandar, 2016).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* keterampilan berpikir kreatif dengan menggunakan model *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran sebesar 40,68 dan *posttest* sebesar 84,43. Pada model *RICOSRE* berbantuan *Quizziz* menghasilkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 46,75 dan *posttest* sebesar 77,31. Sedangkan pada model *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *Quizziz* menghasilkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 48,83 dan *posttest* sebesar 91,50. Lebih jelasnya mengenai nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* keterampilan berpikir kreatif peserta didik, dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Nilai rata-rata keterampilan berpikir kreatif model *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran, model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan Quizziz dan model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan Quizziz

Berdasarkan Gambar 1. menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* hasil keterampilan berpikir kreatif pada model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *Quizziz* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran maupun model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan *Quizziz*.

Uji hipotesis dalam penelitian ini didahului dengan melakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dengan menggunakan uji statistik *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* (Tabel 1) dan uji homogenitas dengan menggunakan analisis *Test of Homogeneity of Variances* (Tabel 2).

**Tabel 1.** Hasil uji normalitas dengan uji statistik *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

		Pre_KBK	Pos_KBK
N		115	115
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	39.9391	75.9391
	Std. Deviation	1.116251	14.70964
Most Extreme Differences	Absolute	.085	.101
	Positive	.085	.101
	Negative	-.063	-.100
Kolmogorov-Smirnov Z		.913	1.084
Asymp. Sig. (2-tailed)		.375	.191

a. Test distribution is Normal.

**Tabel 2.** Hasil uji homogenitas dengan analisis *Test of Homogeneity of Variances*

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre_KBK	.396	2	112	.674
Pos_KBK	1.087	2	112	.341

Berdasarkan Tabel 1. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig. pretest* Keterampilan Berpikir Kreatif (KBK) sebesar 0,375 dan nilai *posttest* KBK sebesar 0,191 yang menunjukkan bahwa asumsi normalitas telah terpenuhi. Hal ini dibuktikan dengan nilai *Asymp. Sig.* > 0,05. Hasil uji homogenitas berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai *pretest* sebesar 0,674 sedangkan *posttest* sebesar 0,341. Hal ini menunjukkan bahwa data homogen dengan dibuktikan bahwa nilai  $\alpha > 0,05$ . Dengan demikian analisis dapat dilanjutkan.

Hasil uji hipotesis pengaruh model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *Quizziz* dengan menggunakan uji anakova diperoleh nilai signifikansi 0,000 (Tabel. 3).

**Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji Anakova**  
 Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Pos KBK

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	37066.024 <sup>a</sup>	28	1323.787	12.908	.000
Intercept	221594.183	1	221594.183	2.161E3	.000
Pre_KBK	3725.141	27	137.968	1.345	.153
Model_Belajar	32653.844	1	32653.844	318.394	.000
Error	8819.976	86	102.558		
Total	710126.000	115			
Corrected Total	45886.000	114			

Berdasarkan Tabel 3 uji anakova menggunakan uji *Tests of Between-Subjects Effects* dapat dilihat bahwa nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  sehingga model pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berpikir kreatif, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *Quizziz* terhadap keterampilan berpikir kreatif. Ini juga menunjukkan bahwa hipotesis penelitian **diterima**.

Uji lanjut dilakukan untuk mengetahui perbedaan nyata keterampilan berpikir kreatif peserta didik setelah diberikan materi dengan menggunakan model pembelajaran *RICOSRE*.

**Tabel 4. Ringkasan Hasil Uji Lanjut (Tukey HSD)**

Model Belajar	N	Subset for alpha = 0.05		
		1	2	3
Tukey HSD <sup>a</sup>				
Ricosre Game Online	36	77.3889		
Ricosre Video PMB	38		84.4211	
Ricosre Video PMB+Game Online	41			91.5122
Sig.		1.000	1.000	1.000

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 38,224.

Tabel 4. *Uji Tukey HSD* menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif peserta didik setelah diajarkan materi pola pewarisan sifat menggunakan model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *Quizziz* **berbeda nyata** dengan keterampilan berpikir kreatif yang diajarkan dengan menggunakan model *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran. Sementara itu, model *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran berbeda nyata dengan model *RICOSRE* berbantuan *Quizziz*.

### Pembahasan

Hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *Quizziz* berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik dengan nilai F signifikan sebesar 0,000 dengan taraf signifikansi  $< 0,05$ . Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sumiati, 2018) yang

menyimpulkan bahwa model pembelajaran *RICOSRE* berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis dan keterampilan berpikir kreatif.

Berdasarkan uji lanjut Tukey HSD juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *Quizziz* berbeda nyata dengan hasil keterampilan berpikir kreatif model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran maupun model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan *Quizziz*. Hal ini disebabkan adanya peran sintak-sintak model pembelajaran tersebut yang terlaksana dalam proses pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan memperoleh informasi. Masing-masing tahapan atau sintak yang terlaksana mampu memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Sintak model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *Quizziz* diadopsi dari hasil penelitian Mahanal, dkk (2017) yang terdiri dari sintak berikut: (1) *reading*, (2) *identifying the problem*, (3) *constructing the solution*, (4) *solving the problem*, (5) *reviewing the problem solving*, and (6) *extending the problem solving*.

Pembelajaran dengan model *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *Quizziz* diawali dengan sintak *reading*, kegiatan pada sintak ini melalui pemberian tugas kepada peserta didik untuk membaca literatur dan juga menyimak video pembelajaran yang sudah diberikan kepada peserta didik. Pada saat proses pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka, peserta didik diberikan kesempatan untuk menyaksikan dan menyimak kembali video pembelajaran yang sebelumnya sudah dibagikan. Video pembelajaran yang ditayangkan mampu memperkuat materi yang telah dibaca oleh peserta didik melalui literatur yang peserta didik baca, sehingga peserta didik menjadi lebih paham dengan materi yang telah dibaca. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Halpern dalam Mahanal, dkk (2018) bahwa kegiatan membaca terhubung dengan kegiatan kreatif yang mampu menumbuhkan pemikiran kreatif dan kegiatan ini membutuhkan kemampuan kritis, analitis, ekspresif diri dan rasa penemuan diri.

Yolanda et al., (2021) menyatakan bahwa pembelajaran berbantuan video pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa peranan video pembelajaran dalam konteks bertambahnya pengetahuan peserta didik memerlukan pengamatan yang lebih mendalam terutama mengenai kelebihan dari video itu sendiri dalam hal mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, mampu menggambarkan peristiwa masa lalu dalam waktu yang singkat, pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat, mengembangkan pikiran dan pendapat peserta didik, mengembangkan imajinasi peserta didik dalam keterampilan berpikir kreatif melalui video pembelajaran *sparkol videoscribe*.

Sintak kedua adalah *identifying the problem* atau mengidentifikasi masalah. Pada tahapan ini peserta didik mampu mengidentifikasi masalah dengan menggunakan materi yang sudah dipelajari pada tahap pertama melalui membaca literatur dan mengamati video pembelajaran. Melalui video pembelajaran peserta didik lebih mampu menemukan masalah dibandingkan dengan model *RICOSRE* berbantuan *Quizziz*.

Sintak ketiga adalah *constructing the solution* atau membangun solusi. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah peserta didik mampu membangun atau merancang solusi dari permasalahan yang telah ditemukan sebelumnya. Solusi yang dibangun oleh peserta didik dalam tahapan ini yaitu berdasarkan informasi, keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh pada tahap membaca. Hal ini sesuai juga dengan pendapat Travakoli dalam Mahanal, dkk (2018) bahwa peran terbesar dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif adalah pada sintak ketiga yaitu *constructing the solution*.

Sintak keempat adalah *solving the problem* atau menggunakan solusi yang telah ditentukan dalam menyelesaikan masalah. Peserta didik dalam kegiatan ini mengimplementasikan solusi terhadap permasalahan yang ditentukan pada tahap sebelumnya. Permasalahan yang dapat diselesaikan dalam tahapan ini membantu peserta didik dalam memahami materi yang mereka pelajari.

Sintak kelima adalah *reviewing the problem solving*. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah peserta didik mengkomunikasikan hasil implementasi solusi terhadap masalah yang telah didiskusikan bersama teman sekelompoknya dengan cara mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Pada tahapan ini juga terjadi aktivitas saling bertukar pikiran untuk menemukan ide atau solusi terhadap masalah yang sama. Kegiatan pada tahap ini mampu mendorong peserta didik berpikir lancar, memunculkan ide atau gagasan, menemukan cara baru untuk menyelesaikan masalah, sehingga pada tahap ini juga dapat mendorong keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Hasil dari aktivitas atau kegiatan pada sintak kelima, dapat dimanfaatkan peserta didik pada sintak keenam, yaitu *extending the problem solving*. Setelah peserta didik mengkomunikasikan hasil implementasinya dan mengecek kebenaran dari solusi tersebut, peserta didik diberikan permasalahan lain yang serupa untuk diselesaikan. Kegiatan pada sintak keenam ini peserta didik diberikan beberapa pertanyaan atau masalah lain terkait dengan materi yang dipelajari. Pertanyaan atau masalah tersebut diberikan melalui aplikasi *Quizziz*, sehingga pendidik dapat mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan pada pertemuan saat itu. Hal ini juga dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih semangat belajar karena di akhir *Quizziz* ini akan muncul secara otomatis nilai dan juga peringkat dari peserta didik.

Aplikasi *Quizziz*, dapat dijadikan sebagai media evaluasi pembelajaran biologi tiap pertemuan, sehingga guru dapat mengetahui konsep yang selama ini dipahami peserta didik selama proses pembelajaran untuk setiap pertemuan. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Salsabila et al., 2020) yang menyatakan bahwa penggunaan *Quizziz* mampu meningkatkan tingkat pemahaman pemahaman peserta didik. Penelitian lain juga pernah dilakukan oleh (Hariyanti, 2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. *Quizziz* merupakan suatu alat evaluasi online pada materi yang saling berkaitan.

Penggunaan video pembelajaran dan *Quizziz* merupakan syarat mutlak untuk menciptakan pembelajaran yang berorientasi pada masa depan (Parmin et al., 2020). Menurut Lavokos dalam (Mahanal & Zubaidah, 2017) mengatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking skill*) merupakan keterampilan berpikir yang mampu menghasilkan jawaban yang bervariasi atau berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan pada saat seseorang memunculkan suatu ide baru. Keterampilan berpikir kreatif merupakan jenis berpikir yang mengarah pada wawasan baru, pendekatan baru, sudut pandang yang berbeda, berbagai cara untuk memahami dan mengerti sesuatu.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *Quizziz* berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik di SMA Negeri 8 Kota Ternate pada materi pola pewarisan sifat. Keterampilan berpikir kreatif peserta didik setelah diajarkan materi pola pewarisan sifat menggunakan model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *Quizziz* **berbeda nyata** dengan keterampilan berpikir kreatif yang diajarkan dengan menggunakan model *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran. Model *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran berbeda nyata dengan model *RICOSRE* berbantuan *Quizziz*.

## REFERENSI

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran (Revisi Cet.19)*. Jakarta: Rajawali Press.
- Coughlan, A. (2007). Learning to learn: Creative thinking and critical thinking. In *DCU Student Learning Resources*.
- Hariyanti, W. (2020). *Pengaruh Integrasi Game Online Quizizz dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Asam Basa*. Universitas Negeri Malang.
- Irawansyah, R. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Biologi Kelas XI SMA Negeri 8 Makassar*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Mahanal, S., & Zubaidah, S. (2017). Model Pembelajaran RICOSRE Yang Berpotensi Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(5), 676–685.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Munandar, U. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Yogyakarta: PT. Rineka cipta.
- Parmin, P., Saregar, A., Deta, U. A., & El Islami, R. A. Z. (2020). Attitude, Knowledge, and Application of Indonesian Science Teachers about STEM. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 8(1), 17–31. <https://doi.org/10.17478/jegys.647070>
- Rohayati, S., & Gunawan, G. (2018). Tinjauan Teoretis Pembelajaran Berbasis Videoscribe Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Pada Siswa SMU. *PROSIDING SNTP*, 1.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi | JIITUJ*, 4(2), 163–173.
- Sumiati, I. D. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Ricosre Dan Kemampuan Akademik Berbeda Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif, Keterampilan Berpikir Kritis, Dan Hasil Belajar Kognitif siswa kelas XI SMAN Kota Malang*. Universitas Negeri Malang.
- Treffinger, D. J., Young, G. C., Selby, E. C., & Shepardson, C. (2002). *Assessing Creativity: A Guide for Educators*. National Research Center on the Gifted and Talented.
- Yolanda, S. B., Mahardika, I. K., & Wicaksono, I. (2021). Penggunaan Media Video Sparkol Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(2), 189. <https://doi.org/10.24127/jpf.v9i2.3780>
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*, 2(2), 1–17.
- Zubaidah, S. (2018). Mengenal 4C: Learning and Innovation Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *2nd Science Education National Conference*, 13, 1–18.