

ABSTRAK

Lenny Lenggogeni (2020). “Penggunaan Media Video Animasi Berbantuan Scratch Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Kemampuan Berfikir Kretif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV”

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreatifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA materi daur hidup hewan, pemanfaatan media yang belum maksimal, serta belum terintegrasikannya pembelajaran IPA yang memanfaatkan kemampuan TIK siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai skenario dan implementasi, respon siswa dan guru, serta kesulitan yang dialami siswa dalam penggunaan media video animasi berbantuan *scratch* melalui model pembelajaran *picture and picture* pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini, subjek yang diambil adalah 24 siswa SD kelas IV di salah satu SD swasta di kota Bandung. Data pada penelitian ini diperoleh dari tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa skenario dan implementasi penggunaan media video animasi berbantuan *scratch* melalui model pembelajaran *picture and picture* sangat sesuai dengan mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan, pelaksanaannya berjalan dengan sangat baik ditandai dengan terjalannya komunikasi yang baik antara siswa dan guru, serta siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Respon siswa dan guru pun sangat baik ditandai dengan meningkatnya kreatifitas siswa melalui pre test dan post test dan adanya perubahan positif terhadap keaktifan siswa dan semangat guru. Kesulitan yang dihadapi siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran dapat diatasi dengan baik.

Kata Kunci: Kemampuan Berfikir Kreatif, Media Video Animasi Berbantuan Scratch, Model Pembelajaran Picture and Picture .

ABSTRACT

Lenny Lenggogeni (2020). Using Animation Video Media with Scratch Through Picture and Picture Model Learning to Ability of Student's Creative Thinking in Science about Animal Life Cycle at Fourth Grader Student.

The research is motivated by the low level of students creativities in following science about animal life cycle, low optimalism in using media, and learning science is not integrated yet with students skill in ICT. This research goals is to have an overview how the scenario and implementation, students and teacher respons, and studentt's difficulties in using animation video media with scratch through picture an picture model about animal life cycle in science. The method used in this study is a qualitative descriptive. The subject amount of this research is 24 people and taken from fourth grader elementary private school in Bandung. The data in this research comes from test, observation, interview, and dokumentation. The result of this research shows that the scenario and implementation in using animation video media with scratch through picture an picture model is compatible with the subject about animal life cycle in science, they worked very well and it shows a good communication between student and teacher, and students have a meaning full experience in learning. Student and teacher response very well it shows by the increased of student's creativity through pre test and post test and also there are a positive impact to student's activity and teacher's spirit. The difficulties in finishing the tasks can be handled well.

Keywords: The Ability of Creative Thinking, Animation Video Using Scratch, Picture and Picture Model