

Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Group Investigation* Berbantuan Media Tiktok Terhadap Kreativitas Belajar Siswa

¹*Muhammad Fauzan Maulana, ¹ Sukardi, ¹ Imam Malik

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62 Mataram, NTB, 3125 Indonesia

*Corresponding Author e-mail: muhammadfauzan060702@gmail.com

Received: August 2025; Revised: September 2025; Published: October 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *cooperative learning tipe group investigation* yang berbantuan media TikTok terhadap kreativitas belajar siswa. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *Non-Equivalent Posttest-Only Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini ialah seluruh kelas XI IPS di MAN 1 Mataram tahun ajaran periode 2025/2026, menggunakan *simple random sampling*. Setelah dilakukan penyepadan pada guru pengampu, materi pembelajaran, jumlah siswa, hasil belajar, waktu dan jadwal pembelajaran. Sehingga terpilih XI IPS2 kelas kontrol dan XI IPS1 sebagai kelas eksperimen. Instrumen penelitian berupa lembar angket kreativitas yang telah diuji sehingga layak digunakan dalam penelitian, angket tersebut di isi langsung oleh siswa. Data yang telah didapatkan kemudian dianalisis menggunakan uji statistik parametrik melalui *Independent sample T-Test*, ketika data dinyatakan mencukupi syarat normalitas dan homogenitas. Hasil yang telah di analisis membuktikan skor rata-rata kreativitas belajar siswa kelas eksperimen (52,60) lebih tinggi daripada kelas kontrol (45,60). sehingga model *Cooperative Learning Tipe Group Investigation* Berbantuan Media TikTok berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa.

Kata Kunci: *Cooperative Learning Tipe Group Investigation*, Tiktok, Kreativitas.

The Influence Of Cooperative Learning Model Of The Group Investigation Berbantuan Media On Students' Learning Creativity

Abstract

This study aims to determine the influence of learning creativity in the cooperative learning model of group investigation type combined with TikTok media on sociology subjects. The method used is a quasi-experimental with a *Non-Equivalent Posttest-Only Control Group Design*. The population in this study was all 11th grade IPS (Social Science Class) at MAN 1 Mataram, with a random sampling. After matching the teacher, learning materials, number of students, learning outcomes, time and learning schedule. So that XI IPS2 was selected as the control class and XI IPS1 as the experimental class. The research instrument was a tested creativity questionnaire sheet that suitable for use in research and was filled out directly by students. The data obtained were analyzed using parametric statistical tests through the *Independent sample T-Test*, when the data was determined to meet the requirements for normality and homogeneity. The results prove that the average learning creativity score of students in the control class (45.60) is lower than that of the experimental class (52.60), indicating that the TikTok-assisted *Group Investigation Cooperative Learning* model has an impact on student learning creativity.

Keywords: *Group Investigation Cooperative Learning*, TikTok, Creativity.

How to Cite: Maulana, M. F., Sukardi., & Malik, I. (2025). Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Group Investigation* Berbantuan Media Tiktok Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *Journal of Authentic Research*, 4(2), 1371-1381. <https://doi.org/10.36312/jar.v4i2.3448>



<https://doi.org/10.36312/jar.v4i2.3448>

Copyright© 2025, Maulana et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Keberhasilan suatu pendidikan pada dasarnya siswa membutuhkan suatu pengembangan kreativitas belajar (Widodo, 2021). Tetapi, tidak semua siswa mampu mengembangkan kreativitas secara optimal. Hal ini dibuktikan dari kreativitas siswa tergolong rendah terlihat dari minimnya kemampuan siswa dalam mengupayakan ide dalam penugasan yang telah diberikan (Harahap, 2024). Hal tersebut sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu menyatakan bahwa kegiatan siswa menyontek hasil pekerjaan teman sudah menjadi sesuatu yang biasa (Wildan, 2024); ketidakkompetenan siswa dalam bersaing (Widodo, 2021); kurangnya kepercayaan diri siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya (Sara, Kristanto & Daniarti, 2025); minimnya kemahiran siswa dalam mengemukakan gagasan (Ardila, 2024); serta siswa selalu bermain dan tidak mengutarakan pertanyaan ketika pembelajaran berlangsung (Manobe & Mardani, 2018).

Selain itu, beberapa penelitian terdahulu juga menemukan bahwa kurangnya kreativitas belajar siswa dapat disebabkan oleh guru seperti pemanfaatan teknologi yang tidak maksimal guna menciptakan media pembelajaran yang inovatif (Wibowo dkk., 2023; Ni'mah, 2022); kegiatan belajar mengajar (KBM) masih mengaplikasikan model konvensional (Setiawan dkk., 2021); permasalahan ini disebabkan oleh keterbatasan fasilitas berupa sarana dan prasarana yang mengakibatkan guru terlihat kurang kreatif dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Wardan dkk., 2024; Herlina & Jaya, 2024; Wibowo dkk., 2023); karena keberhasilan kreativitas belajar siswa dapat dilihat dari tingkah laku atau kegiatannya yang kreatif (Ardila, 2024).

Dari sekian banyak model pembelajaran, salah satunya yang cocok untuk memperbaiki kreativitas belajar siswa adalah model *cooperative learning* tipe *group investigation* (Mirnawati, 2017). Pengaplikasian tipe *cooperative learning* tipe *group investigation* untuk mendukung terjadinya komunikasi antar siswa yang akan mengacu pada aspek sosial afektif (Christina & Kristin, 2016). Sejalan dengan beberapa hasil kajian terdahulu yang menyatakan bahwa model dapat meningkatkan aktivitas belajar (Arifuddin, 2018); berpikir kritis (Septyanengyas dkk., 2025); komunikasi ilmiah (Rosiani, 2020); hasil belajar (Haryono, 2020; Tembang dkk., 2019); kemampuan penalaran (Linuhung & Sudarman, 2016); dan motivasi belajar (Aryana, 2019). Adapun beberapa kekurangan yang ditemukan dalam proses pembelajaran *cooperative learning* tipe *group investigation* yakni membutuhkan waktu lama (Ayuwanti, 2017); diskusi kelompok berjalan kurang efektif (Irawan & Ningrum, 2016).

Hal ini sejalan dengan penelitian Fanaqi (2021) yang menyatakan bahwa penerapan media TikTok mampu mengembangkan kreativitas belajar siswa. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi keterbatasan tersebut adalah dengan mengkombinasikan media TikTok, yang mendorong siswa mengekspresikan rasa percaya diri (Buana & Maharani, 2020); meningkatkan popularitas (Deriyanto & Qorib, 2019); serta menerima dan menyajikan informasi secara lebih cepat (Fatimah dkk., 2021).

Berdasarkan literatur di atas, terdapat adanya persamaan dan perbedaan. Letak persamaan pada tipe (GI) yang diaplikasikan, sedangkan perbedaannya dari

objek penelitian dan media yang digunakan. Kolaborasi antara tipe (GI) dengan media TikTok pada mata pelajaran sosiologi, memiliki pengaruh dalam mengupayakan kreativitas belajar siswa. Dengan mengekspresikan ide-ide mereka dan menjadikan suasana belajar dapat lebih menyenangkan (Maulana, 2024; Maulana dkk., 2021). Kelebihan ini dapat dimanfaatkan untuk menutupi kelemahan tipe (GI) karena dapat menilik kreativitas siswa, sepanjang penelitian berlangsung. Penelitian ini juga belum pernah diterapkan, maka daripada itu peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian terkait pengaruh model *cooperative learning* tipe *group investigation* berbantuan media TikTok terhadap kreativitas belajar siswa. Adapun rumusan masalah yang menjadi tolak ukur penelitian ini yaitu: apakah ada pengaruh *cooperative learning* tipe *group investigation* berbantuan media TikTok terhadap kreativitas siswa? hipotesis dalam penelitian ini yaitu diduga ada pengaruh model *cooperative learning* tipe *group investigation* berbantuan media TikTok terhadap kreativitas belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang akan diuji pada fakta empiris untuk mengetahui pengaruh *cooperative learning* tipe *group investigation* berbantuan media TikTok dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. Sementara untuk jenis penelitian yang digunakan adalah desain *Quasi Eksperimen* karena kedua variabel dapat mempengaruhi proses eksperimen dengan dikontrol secara ketat (Nurfuady, Hendriana & Wulandari, 2019). Adapun langkah-langkah pembelajaran yaitu: a) penyajian materi, b) pembentukan kelompok, c) melakukan penelitian serta pembuatan konten menggunakan aplikasi TikTok, d) melakukan diskusi dan e) evaluasi.

Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan populasi dari keseluruhan siswa kelas XI IPS di MAN 1 Mataram yang terdiri dari 4 kelas mulai dari IPS1, IPS2, IPS3 dan IPS4. Dalam menentukan sample untuk dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol, perlu diperhatikan kriteria dalam penyepadanan pada seluruh kelas XI IPS seperti: a) guru pengampu yang sama, b) materi pembelajaran yang sama, c) jadwal serta waktu pelaksanaan yang sama d) hasil pembelajaran hampir sama e) jumlah siswa yang sama (Sukardi & Handayani, 2022). Kemudian, sampel akan dipilih secara acak menggunakan metode *simple random sampling* dimana setiap kelas memiliki peluang yang sama untuk menjadi kelompok eksperimen atau kontrol (Fitria, Sukardi & Handayani, 2023).

Instrumen Penelitian

Skala yang digunakan yakni skala *likert* yang diadaptasi dari penelitian (Arum dkk., 2021; Sukardi, 2023; Fitriarosah, 2016). Terdapat empat katagori mulai dari pernyataan positif dengan nilai (4) sampai sangat negatif dengan nilai (1) katagori yang digunakan sebagai berikut: sangat sering (SS), sering (Sr), kadang-kadang (KK), tidak pernah (TP) (Hanis & Wahyudin, 2024). Terdapat indikator kreativitas dalam Tabel 1. berikut:

Tabel 1. Indikator Kreativitas Siswa

Variabel	Indikator	Jumlah soal
Kreativitas Belajar	<i>Fluency</i> (kelancaran)	5
	<i>Originality</i> (orisinalitas)	5
	<i>Flexibility</i> (berpikir luwes)	5
	<i>Elaboration</i> (elaborasi)	5

Qomariyah & Subekti, 2021; Lubis, 2018

Uji validitas yang akan digunakan memakai uji konten (*content validity*) dipengaruhi oleh ahli dari dosen pendidikan sosiologi dengan nilai 83 dapat dikatakan valid (Hafiza dkk., 2025; Sukardi, Giatman & Haq, 2020; Yusup, 2018) instrumen yang sudah dinyatakan valid oleh ahli kemudian diterapkan di lapangan pada kelas XIIPS4 dengan jumlah 34 siswa untuk mengetahui kualitas instrumen. Selanjutnya instrumen diuji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach's* sebesar 0,930 sehingga seluruh pernyataan telah valid dan dapat dikatakan data telah reliabel (Sukardi, 2021). Adapun hasilnya dapat dilihat pada berikut Tabel 2.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	N	Keterangan
Kreativitas Belajar Siswa	0.930	20	Reliabel

Sumber: Pengolahan Data Primer (2025)

Berdasarkan data di atas pada tabel 2. menunjukkan jumlah responden 34 siswa bahwa nilai *Cronbach's Alpha* > 0,06 sehingga seluruh pernyataan telah valid dan dapat dikatakan data telah reliabel. Dengan 20 pernyataan tersebut berada pada katagori nilai 0,80-1,00 (sangat tinggi) artinya layak untuk mengukur kreativitas belajar siswa (Sukardi, 2017).

Analisis Data

Uji persyaratan melalui uji normalitas menggunakan *kolmogorov-smirnov*. Data dikatakan berdistribusi normal jika $p > 0,05$ dengan tingkat signifikansi 5% (Pahwani, Mujainah & Sukardi, 2025). Selain itu, uji homogenitas akan dilakukan menggunakan uji levene, dimana data dapat dikatakan homogen jika $p > 0,05$ dengan tingkat signifikansi 5% (Azizi dkk., 2025). Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata (*mean*) dari hasil *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta menggunakan standar deviasi untuk melihat sejauh mana hasil data mendekati nilai rata-rata (*mean*). Pengujian hipotesis dilakukan melalui metode Uji T Sampel Independen. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (sig. 2-tailed). Apabila nilai sig. < 0,05, maka dapat dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan dalam kreativitas belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari statistik deskriptif ini untuk memaparkan nilai *posttest* di kelas kontrol dan kelas eksperimen, dapat dilihat pada Tabel 3. berikut:

Tabel 3. Statistik Deskriptif

Kelas	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
Kontrol	38	27	67	45,60	8,55
Eksperimen	38	32	75	52,60	10,62

Sumber: Pengolahan Data Primer

Berdasarkan Tabel 3. terdapat bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki jumlah siswa yang sama yakni 38 orang. Kelas kontrol memiliki nilai terendah 27 dan nilai tertinggi 67 dengan rata-rata mean sebesar 45,60 serta standar deviasi 8,55. sedangkan kelas eksperimen memiliki nilai terendah 32 dan nilai tertinggi 75 dengan rata-rata mean 52,60 serta standar deviasi sebesar 10,62.

Rancangan penelitian ini menerapkan *non-equivalent Posttest-Only Control Group Design* yang mengikutsertakan dua kelas yakni eksperimen yang di beri perlakuan sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan akan tetapi kedua kelompok sama-sama diberikan *posttest* tanpa *pretest* (Utami dkk., 2018; Erica dkk., 2025). Pola rancangan ini tertera Tabel 4. berikut:

**Tabel 4. Rancangan Penelitian
Posttest Only Control Group Desain**

Kelas	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	X	O ₁
Kontrol	-	O ₂

Magfirah dkk., 2023

keterangan:

O₁ = *Post-test* untuk kelas eksperimen.

O₂ = *Post-test* untuk kelas kontrol.

X = Perlakuan dengan model *cooperative learning* tipe *group investigation* berbantuan media TikTok terhadap kreativitas belajar siswa.

- = Tidak ada perlakuan pada kelas kontrol.

Uji Persyaratan

Uji persyaratan melalui uji normalitas menggunakan *kolmogorov-smirnov*. Data dikatakan berdistribusi normal jika $p > 0,05$ dengan tingkat signifikansi 5%. Selain itu, uji homogenitas akan dilakukan menggunakan uji *levane*, dimana data dapat dikatakan homogen jika $p > 0,05$ dengan tingkat signifikansi 5% mendapatkan nilai

Uji persyaratan analisis dilakukan setelah melakukan uji normalitas menggunakan *kolmogorov smirnov* yang menunjukkan data berdistribusi normal karena nilai $\text{sig} > 5\%$. Kemudian uji homogenitas menggunakan *Levene's test* memperoleh hasil $0,194 > 0,05$ sehingga data dinyatakan bersifat homogen. Hasil uji tersebut terlihat pada Tabel 5. dan 6. berikut:

Tabel 5. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Statistik	df	Sig.	keterangan
Kreativitas belajar siswa	Kontrol	0,100	38	0,200	Berdistribusi normal
	Eksperimen	0,78	38	0,200	

Sumber: Pengolahan Data Primer (2025)

Tabel 6. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Kelas	Levene statistik			Keterangan
		N	F	Sig.	
Kreativitas belajar siswa	Kontrol	38	1,717	0,194	Data homogen
	Eksperimen	38			

Sumber: Pengolahan Data Primer (2025)

Uji Hipotesis

Uji hipotesis diterapkan dengan tes parametrik dengan uji *t two independent sample*. Hasil uji dapat dilihat pada Tabel 7. berikut:

Tabel 7. Rangkuman Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Kelompok	N	Mean	df	Mean Difference	t	Sig. (2-Tailed)
Partisipasi Belajar	Kontrol	38	45,60	70	-7,00000	-3,163	<0,002
	Eksperimen	38	52,60	74			

Sumber: Pengolahan Data Primer (2025)

Hasil uji hipotesis dengan pada Tabel 7. Menunjukkan independent Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) <0,002, yang secara statistik berada jauh di bawah ambang batas 0,05. Temuan ini menegaskan adanya pengaruh yang signifikansi dari penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *group investigation* berbantuan media TikTok berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran di MAN 1 Mataram.

Menegaskan kembali penelitian yang pernah dipublikasikan Mirnawati (2017) bahwa penerapan *cooperative learning* tipe *group investigation* mampu membuka ruang kreativitas. Hal ini sejalan dengan temuan Christina dan Kristin (2016) yang menunjukkan bahwa model serupa, berbasis *group investigation*, turut memberi pengaruh signifikan terhadap daya kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS; penggunaan media TikTok pun semakin memperkuat kreativitas belajar, menjadi sarana yang memberdayakan siswa untuk aktif, ekspresif, dan inovatif (Fanaqi, 2021).

Berdasarkan hasil *posttest* kreativitas siswa, kelas eksperimen mencatat skor lebih tinggi (52,60) dibanding kelas kontrol (45,60). Perbedaan ini muncul karena kelas eksperimen mendapatkan perlakuan model *cooperative learning* tipe *group investigation* yang dibantu media TikTok, yang tidak hanya menghadirkan materi, tetapi sekaligus membuka ruang bagi siswa untuk berani berekspresi, berpikir kritis, dan menggerakkan kreativitasnya secara aktif. Sementara itu, kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan serupa masih terbatas dalam pengaktifan potensi kreatif.

Hasil angket menunjukkan indikator-indikator yang telah berhasil dicapai seperti: 1) Kelancaran (*Fluency*): Siswa mampu mengemukakan pendapat atau solusi secara aktif selama proses pembuatan karya TikTok. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Sigit dan Susanti (2018) yang melaporkan bahwa model *cooperative learning* tipe *group investigation* mampu memelahirkan ruang diskusi yang hidup, di mana siswa bisa mengemukakan ide dengan lancar, memperjuangkan pendapat, serta menciptakan solusi. Dengan demikian, kelas bukan lagi ruang pasif, tetapi arena kolektif yang menumbuhkan solidaritas intelektual dan keberanian bersuara. 2) Keaslian (*Originality*): Siswa mampu menghasilkan karya TikTok dengan ide yang unik dan berbeda dari kelompok lain. Hal ini diperkuat oleh Kartini, Turmuzi dan Saputra (2022) yang melaporkan bahwa model *cooperative learning* tipe *group*

investigation mampu membuka ruang bagi siswa untuk melahirkan gagasan orisinal, bukan sekedar menyalin apa yang sudah ada. Sejalan dengan Sartika dan Silviana (2018) yang melaporkan bahwa keaslian lahir ketika siswa didorong untuk berpikir kreatif, menantang arus penyeragaman dan menolak sekedar meniru kelompok lain.

3) *Fleksibilitas (Flexibility)*: Siswa dapat menyesuaikan pandangan dalam menyelesaikan masalah, susuai tema yang telah disepakati dalam pembuatan karya. Hal ini sejalan dengan penelitian Irwan dkk., (2024) yang menegaskan bahwa fleksibillitas dalam kerja sama menjadi kunci penting dalam pemecahan masalah. Dengan adanya sikap terbuka dan kemampuan beradaptasi, setiap anggota kelompok dapat mengakomodasi ide yang berbeda, menyatukan perspektif, serta mencari solusi kreatif yang relevan dengan tujuan bersama.

4) *Elaborasi (Elaboration)*: Siswa mampu mengembangkan ide secara meluas dalam proses pembuatan karya. Sejalan dengan itu, Yunita, Andriani dan Irma (2018) menegaskan bahwa kemampuan elaborasi berarti keberanian untuk merinci dan mengembangkan gagasan agar tidak berhenti pada ide mentah semata. Hal ini sejalan oleh Purnami, Puspawati dan Yuwono (2018) yang menunjukan bahwa proses elaborasi dalam karya adalah kunci untuk melahirkan produk yang penuh makna dan jauh dari Kesan dangkal.

Dari uraian di atas, disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *group investigation* dengan bantuan media TikTok dapat berpengaruh terhadap kreativitas siswa. Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *group investigation* berbantuan media TikTok ini menjadikan siswa lebih kreatif di kelas dibandingkan dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan sama. Kemudian model ini membuat siswa leluasa dalam membangun sendiri pengetahuannya, dimana guru hanya menjadi pengarah di kelas, siswa dapat bekerjasama dalam mengerjakan tugas kelompok, menyampaikan materi pada konten, mempresentasikan dan mengevaluasi serta memudahkan siswa memahami materi permasalahan sosial akibat hubungan antarkelompok melalui model *cooperative learning* tipe *group investigation* berbantuan media TikTok. Pada pelaksanaan MAN 1 Mataram, model *cooperative learning* tipe *group investigation* ini memerlukan waktu pembelajaran yang lama, namun dapat diminimalisir melalui penggunaan media TikTok yang fleksibel dan efisien serta menarik perhatian siswa.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada tidak dilakukannya pretest. Kondisi ini membuat peneliti tidak memiliki data awal yang bisa dijadikan tolak ukur untuk bener-bener melihat seberapa besar perubahan dari sebelum dan sesudah perlakuan.

KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan di MAN 1 MATARAM pada semester ganjil tahun 2025/2026 dengan melibatkan siswa kelas XI IPS sebagai populasi. Melalui teknik penyepadanan kelas yakni *simple random sampling*, terpilih kelas XI IPS1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS2 sebagai kelas kontrol. Data yang diperoleh melewati uji statistik dan memenuhi kriteria yang ditetapkan, berdasarkan hasil analisis dan pengujian hipotesis maka disimpulkan bahwa model *cooperative learning* tipe *group investigation* berbantuan media TikTok berpengaruh terhadap kreativitas siswa.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan hal-hal berikut: Diharapkan model model *cooperative learning* tipe *group investigation* berbantuan media TikTok ini dapat diterapkan guru untuk materi lainnya pada pembelajaran lain yang membutuhkan kreativitas dan diharapkan pada sekolah mengadakan pelatihan pembuatan konten edukatif dengan TikTok untuk guru.

REFERENSI

- Ardila, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik Dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila Pada Kelas Iv Min 20 Aceh Besar (Doctoral Dissertation, Uin Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan).
- Arifuddin, M. (2018). Meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran ipa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation*. Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika, 6(1), 130-141.
- Arum, W. S. A., Febriliana, V. A., Sari, E., & Sugiarto, S. (2021). Apakah Perilaku Kreatif Guru memengaruhi Motivasi Belajar Siswa di masa pandemi Covid-19?. Jurnal Jendela Pendidikan, 1(03), 176-185.
- Aryana, I. M. P. (2019). Model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar, 4(1), 61-72.
- Ayuwanti, I. (2017). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *investigasi kelompok* di smk tuma'ninah yasin metro. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 1 (2).
- Azizi, H., Sukardi, S., Wadi, H., Suryanti, N. M. N., & Fitriah, F. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Gallery Walk Berbantuan Media Poster Terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik. Journal of Classroom Action Research, 7(3), 933-940.
- Buana, T., & Maharani, D. (2020). Penggunaan Aplikasi Tik Tok (Versi Terbaru) Dan Kreativitas Anak. Jurnal Inovasi, 14(1), 1-10.
- Christina, L. V., & Kristin, F. (2016). Efektivitas model pembelajaran tipe *group investigation* (gi) dan *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dalam meningkatkan kreativitas berpikir kritis dan hasil belajar ips siswa kelas 4. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 6(3), 217-230.
- Deriyanto, D., & Qorib, F. (2019). Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang Terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok. Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik (Jisip), 7(2).
- Erica, FD, Sukardi, S., Sumitro, S., Suryanti, NMN, & Haris, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Berbantuan Media Kliping terhadap Aktivitas Belajar Siswa. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan , 8 (7), 8397-8404.
- Fanaqi, C. (2021). Tiktok Sebagai Media Kreativitas Di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Dakwah: Media Komunikasi Dan Dakwah , 22 (1), 105-130.
- Fatimah, S. D., Hasanudin, C., & Amin, A. K. (2021). Pemanfaatan aplikasi tik tok sebagai media pembelajaran mendemonstrasikan teks drama. Indonesian Journal Of Education and Humanity, 1(2), 120-128.

- Fitria, F., Sukardi, S., & Handayani, N. (2023). Efektivitas model blended learning dan kemandirian belajar terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8 (1), 101-111.
- Fitriarosah, N. (2016). Pengembangan Instrumen Berpikir Kreatif Matematis Untuk Siswa Smp. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika* (Vol. 1, No. 2, Pp. 243-250).
- Hafiza, N., Sukardi, S., Utomo, J., Suryanti, N. M. N., & Sanikurniati, B. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Blooket Terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3), 950-955.
- Hanis, M., & Wahyudin, D. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Dalam Penyusunan Asesmen Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1199-1207.
- Harahap, E., Zainy, A., Fauzi, R., & Lubis, I. S. (2024). Pengaruh Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar. *Jurnal Education And Development*, 12(1), 216-220.
- Haryono, H. E. (2020). The influence of cooperative learning model type group investigation toward results of learning science materials of students. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(1), 1.
- Herlina, S., & Jaya, I. (2024). Kendala guru dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa pada masa pandemi covid-19 di kelas rendah pada sekolah dasar. *Journal of Educational Administration and Leadership*, 4(4), 143-147.
- Irawan, D. P., Warman, W., Jamil, J., Asnar, A., Marwiah, M., & Herlih, E. (2024). Analisis Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) pada Pembelajaran PKn Kelas XI SMA Negeri 11 Samarinda. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(4), 24-37.
- Irawan, F. J., & Ningrum, N. (2016). Pengaruh penggunaan model cooperative learning tipe group investigation (GI) terhadap hasil belajar prakarya dan kewirausahaan (PKWU) siswa kelas X semester genap SMK Negeri 1 Metro Tp 2015-2016. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi (e-Journal)*, 4(2).
- Kartini, K., Turmuzi, M., & Saputra, H. H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 31 Woja. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 487-495.
- Linuhung, N., & Sudarman, S. W. (2016). Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe group investigation (GI) terhadap kemampuan penalaran matematis siswa mts. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 5(1), 52-60.
- Lubis, F. A. (2018). Upaya meningkatkan kreativitas siswa melalui model project based learning. *PeTeKa*, 1(3), 192-201.
- Manobe, S. M., & Wardani, K. W. (2018). Peningkatan kreativitas belajar ipa menggunakan model problem based learning pada siswa kelas 3 SD. *Didaktika Dwija Indria*, 6(8), 159-171.
- Maulana, A. I., Witono, A. H., & Tahir, M. (2024). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Siswa Kelas V Sdn Gugus 2 Praya Timur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 372-383.

- Maulana, R. (2024). Penerapan model cooperative script dengan menggunakan media audiovisual TikTok dalam pembelajaran menulis puisi SMPN 5 Kota Jambi (Skripsi Serjana, Universitas Jambi). Universitas Jambi Repository.
- Mirnowati, L. B. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Terhadap Kreativitas Mahasiswa Semester I PGSD UM Surabaya Pada Mata Kuliah Pengantar Manajemen Pendidikan. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 84-97.
- Ni'mah, A. (2022). Upaya guru dalam meningkatkan kreativitas berpikir peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 173-179.v
- Nurfuady, E., Hendriana, H., & Wulansuci, G. (2019). Penerapan metode eksperimen untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(3), 65-73.
- Pahwani, P., Murjainah, M., & Sukardi, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Web Terhadap Hasil Belajar IPA. *Bangkiring Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan*, 1 (1), 35-44.
- Purnami, L. E. S., Puspawati, D. A., & Yuwono, C. S. M. (2018). Literasi Ketahanan Pangan Berbasis Photovoice Dengan Model Gi Terhadap Kepedulian Dan Hasil Karya Tulis Ilmiah Kir. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 8(1).
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). Analisis kemampuan berpikir kreatif. *Pensa: e-jurnal pendidikan sains*, 9(2), 242-246.
- Rosiani, E., Parmin, P., & Taufiq, M. (2020). Cooperative learning model of group investigation type on students' critical thinking skill and scientific communication skills. *Unnes Science Education Journal*, 9(1), 48-58.
- Sara, N. W. D., Kristanto, T. M. A., & Deniarti, W. (2023, December). Meningkatkan Sikap Percaya Diri Melalui Model Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru (Vol. 2, No. 1, pp. 984-993)*.
- Sartika, D., & Silviana, D. (2018). Penerapan Model pembelajaran Kooperatif tipe Group Investigation (Gi) Dalam Meningkatkan Kompetensi Matematika Siswa. *Supermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 11-18.
- Septyanengyas, M., Maulida, N., Lestari, RD, Rokhmaniyah, R., & Rumentah, E. Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Tipe Group Investigation (GI) pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV di SD Angkasa Lanud Adi Soemarmo. Dalam *Studi Sosial, Humaniora, dan Pendidikan (SHES): Seri Konferensi (Vol. 7, No. 4, hlm. 661-666)*.2025
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan projectbased learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1879-1887.
- Sigit, B., & Susanti, M. M. I. (2018). Peningkatan Minat Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas IIIA SDN Maguwoharjo 1 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe GI Pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 22-32.
- Sukardi, & Handayani, N. (2022). Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur Evaluasi). Mataram:CV.

- Sukardi, S. (2017). Efektivitas model prakarya dan kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif berdimensi industri keunggulan lokal terhadap keinovatifan siswa. *Cakrawala Pendidikan*, (2), 96061.
- Sukardi, S. (2021). Pengaruh motivasi dan disiplin kerja terhadap produktivitas karyawan pada PT Capital Life Indonesia di Jakarta. *Journal of Economic, Management, Accounting and Technology*, 4(1), 29-42.
- Sukardi, S. (2023). Analisis Kompetensi Kewirausahaan Mahasiswa Menggunakan ServQual: Ke Arah Perbaikan Kualitas Pembelajaran Kewirausahaan. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1).
- Sukardi, S., Giatman, M., & Haq, S. (2020). Validity of the Online Learning Teaching Materials Model on the Innovation Course of Technology and Vocational Education. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 11(11), 728-738.
- Tembang, Y., Harmawati, D., & Rahajaan, J. P. (2019). Peningkatan hasil belajar IPA siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe group investigation di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 230-237.
- Utami, T. S., Santi, D., & Suparman, A. R. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas Xi Smk Negeri 02 Manokwari (Studi Pada Materi Pokok Konsep Laju Reaksi). *Arfak Chem: Chemistry Education Journal*, 1(1), 21-26.
- Wardan, A. I., Ningrum, K. S., Amelia, R., & Prakus, S. (2024). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Pembelajaran SBDP. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 12-12.
- Wibowo, G. W. N., Cahya, A. D. F., & Sofiyati, A. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakann Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dalam memanfaatkan PMM (Platfom Merdeka Mengajar). *Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa*, 1(2), 76-80.
- Widodo, U. (2021). Uji Signifikansi Pengaruh Kreativitas Belajar Pada Keterampilan Membaca Siswa. *Jurnal Kibasp (Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran)*, 5(1), 95-106.
- Wildan, A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Information Communication Technology (Ict) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa (Studi Kasus Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Man 1 Kota Tasikmlaya). *Hasbuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 415-426.
- Yunita, S., Andriani, L., & Irma, A. (2018). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe group investigation terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis ditinjau dari motivasi belajar siswa Sekolah Menengah Pertama di Kampar. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 1(1), 11-18.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17-23