

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS
KELAS IV SD NEGERI 124385 PEMATANGSIANTAR**

Nurintan Hutapea¹, Aprido Bernando Simamora², Muktar Panjaitan³

^{1,2,3}PGSD Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

¹hutapeanurintan6@gmail.com,

²aprido.simamora@uhnp.ac.id, ³muktar.panjaitan@uhnp.ac.id

ABSTRACT

The low level of students' creative thinking skills in elementary IPAS learning, as indicated by low learning achievement and the dominance of conventional teaching methods, forms the background of this study. This study aims to determine the effect of using animation media on the creative thinking skills of fourth-grade students at SD Negeri 124385 Pematangsiantar. This research employed a quantitative approach with an experimental method using a one-group pretest-posttest design. The subjects of this study were 28 students. Data were collected through essay tests measuring indicators of creative thinking, including fluency, flexibility, elaboration, and originality. Data analysis techniques included normality testing, t-test, and N-Gain analysis. The results showed an improvement in students' creative thinking skills after the implementation of animation media, as evidenced by the difference between pretest and posttest scores and the N-Gain results categorized as improvement. Therefore, it can be concluded that the use of animation media has a significant effect on students' creative thinking skills in IPAS learning.

Keywords: animation media, creative thinking, IPAS

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, yang ditunjukkan oleh rendahnya tingkat ketuntasan belajar serta dominannya penggunaan metode konvensional, menjadi latar belakang penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di SD Negeri 124385 Pematangsiantar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes esai yang mengukur indikator berpikir kreatif, yaitu kelancaran, keluwesan, elaborasi, dan orisinalitas. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji t, dan perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media animasi, yang ditunjukkan dari perbedaan hasil pretest dan posttest serta nilai N-Gain dalam kategori peningkatan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan

media animasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: media animasi, berpikir kreatif, IPAS

A. Pendahuluan

Pembelajaran abad ke-21 menuntut peserta didik untuk memiliki berbagai keterampilan esensial, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kemampuan bekerja sama (Nahon, 2024). Dalam konteks pendidikan dasar, keterampilan tersebut menjadi fondasi penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Pendidikan dasar berperan sebagai tahap awal dalam memberikan pengetahuan serta keterampilan fundamental bagi siswa sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya (Irsalulloh, 2023). Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir, khususnya kemampuan berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu proses kognitif yang memungkinkan individu untuk menghasilkan ide-ide baru,

mengembangkan gagasan, serta menemukan berbagai alternatif solusi terhadap suatu permasalahan (Kurniati, 2023). Proses ini melibatkan tahapan memahami masalah, merumuskan hipotesis, mencari informasi, menyusun bukti, hingga menyampaikan hasil pemikiran secara sistematis. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif juga dapat mendorong rasa ingin tahu serta meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menghadapi berbagai situasi pembelajaran. Menurut Munandar (2014), kemampuan berpikir kreatif dapat diukur melalui empat indikator utama, yaitu kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), elaborasi (elaboration), dan orisinalitas (originality).

Meskipun kemampuan berpikir kreatif memiliki peranan penting dalam pembelajaran, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan tersebut masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 124385 Pematangsiantar, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum

mencapai kriteria ketuntasan minimal pada pembelajaran IPAS, khususnya materi perubahan wujud benda. Data menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang mencapai ketuntasan, sementara sebagian besar lainnya masih berada di bawah standar yang ditetapkan. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, rendahnya minat dan motivasi belajar, serta penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional seperti ceramah dan pemberian tugas yang kurang menarik.

Selain itu, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif juga menjadi salah satu penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Guru cenderung menggunakan metode yang monoton sehingga siswa merasa jenuh dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan siswa lebih banyak menghafal materi dibandingkan memahami konsep secara mendalam. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, mengaitkan konsep, serta

menyelesaikan permasalahan secara kreatif.

Pembelajaran IPAS sebagai integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diharapkan mampu memahami fenomena alam dan sosial secara ilmiah serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari (Rajwa et al., 2023). Namun, dalam praktiknya, banyak konsep dalam IPAS yang bersifat abstrak dan kompleks, sehingga sulit dipahami oleh siswa jika hanya disampaikan melalui penjelasan verbal. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media animasi. Media animasi merupakan media audiovisual yang memadukan unsur gambar, suara, dan gerak sehingga mampu menyajikan informasi secara lebih menarik dan interaktif (Rahmayanti, 2018). Media ini memiliki keunggulan

dalam memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan animasi juga dapat meningkatkan perhatian, minat, serta motivasi belajar siswa (Agustien, 2018).

Lebih lanjut, media animasi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena melibatkan berbagai indera siswa dalam proses pembelajaran. Dengan tampilan visual yang dinamis dan menarik, animasi dapat merangsang imajinasi serta kreativitas siswa, sehingga mereka lebih aktif dalam mengembangkan ide dan gagasan (Sulfiana, 2019). Penggunaan media ini juga dapat membantu mengurangi kejenuhan siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media animasi memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Nadia et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual animasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA.

Hal ini ditunjukkan dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, penelitian oleh Habibullah et al. (2024) juga mengungkapkan bahwa penggunaan media video animasi efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa setelah diberikan perlakuan. Selain itu, penelitian Rochmania et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan proses berpikir kreatif siswa secara signifikan melalui pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, khususnya dalam pembelajaran IPAS. Namun, pemanfaatan media ini dalam proses pembelajaran di sekolah dasar masih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengkaji pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas IV SD Negeri 124385 Pematangsiantar pada materi perubahan wujud benda,

dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media animasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Pendekatan kuantitatif dipilih karena data yang diperoleh berupa angka-angka yang kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan (Sugiyono, 2018). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh hasil yang objektif, terukur, serta dapat digeneralisasikan sesuai dengan tujuan penelitian. Metode eksperimen digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam kondisi tertentu yang dikendalikan (Sugiyono, 2015). Dalam penelitian ini, perlakuan yang diberikan adalah penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPAS, sedangkan variabel yang dipengaruhi adalah kemampuan berpikir kreatif siswa.

Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan bentuk *one-group*

pretest-posttest design. Desain ini melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan tes awal (pretest), kemudian diberikan perlakuan (treatment), dan selanjutnya diberikan tes akhir (posttest) untuk melihat perubahan yang terjadi setelah perlakuan diberikan (Sugiyono, 2017). Desain ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah penggunaan media animasi. Meskipun desain ini tidak melibatkan kelompok kontrol, desain ini tetap mampu memberikan gambaran mengenai perubahan kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 124385 Pematangsiantar yang berlokasi di Kecamatan Siantar Timur, Kota Pematangsiantar, Provinsi Sumatera Utara. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2026/2027. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu adanya permasalahan terkait rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa, ketersediaan subjek penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian, serta

adanya dukungan dari pihak sekolah dalam pelaksanaan penelitian. Selain itu, lokasi penelitian yang mudah dijangkau juga menjadi salah satu pertimbangan dalam pemilihan tempat penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 124385 Pematangsiantar yang berjumlah 28 orang. Populasi merupakan keseluruhan subjek yang memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2020). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik total sampling, yaitu seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi kurang dari 100 orang, sehingga seluruh anggota populasi dapat dijadikan sebagai sampel (Arikunto, 2016). Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media animasi, yaitu media pembelajaran berbasis audiovisual yang menggabungkan unsur gambar,

suara, dan gerak untuk menyampaikan materi pembelajaran. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif siswa. Kemampuan berpikir kreatif diukur berdasarkan indikator yang meliputi kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), elaborasi (elaboration), dan orisinalitas (originality) (Munandar, 2014). Keempat indikator tersebut digunakan sebagai acuan dalam menyusun instrumen penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes esai. Tes esai dipilih karena mampu mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi, termasuk kemampuan berpikir kreatif siswa (Purwanto, 2023). Instrumen tes disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif dan disesuaikan dengan materi perubahan wujud benda pada pembelajaran IPAS. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa instrumen tersebut layak digunakan dalam penelitian.

Uji validitas instrumen dilakukan menggunakan rumus Aiken's V untuk mengetahui tingkat kesesuaian antara butir soal dengan indikator yang

diukur. Validitas instrumen mencerminkan sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Nilai validitas yang diperoleh kemudian dikategorikan ke dalam beberapa kriteria, yaitu sangat rendah, rendah, cukup, tinggi, dan sangat tinggi. Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan, seluruh butir soal dalam penelitian ini dinyatakan valid dan layak digunakan.

Selain uji validitas, dilakukan juga uji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Borich, yang mengukur tingkat kesepakatan antar penilai. Instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki tingkat kesepakatan minimal 75% (Arikunto, 2013). Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi, sehingga dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah

perlakuan melalui pretest dan posttest. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, termasuk keterlibatan, perhatian, dan partisipasi siswa. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa data sekolah, daftar siswa, serta kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah uji normalitas, yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan salah satu syarat dalam penggunaan analisis statistik parametrik. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05.

Tahap selanjutnya adalah uji hipotesis menggunakan uji t. Uji t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa (Ghozali, 2013). Kriteria pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel pada taraf signifikansi 0,05. Jika t hitung lebih besar dari t tabel,

maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Selain itu, analisis N-Gain juga digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diberikan perlakuan. N-Gain dihitung berdasarkan selisih antara nilai pretest dan posttest yang dinormalisasi. Hasil perhitungan N-Gain kemudian dikategorikan ke dalam tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Analisis ini digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media animasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Dengan menggunakan metode penelitian tersebut, diharapkan hasil penelitian yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu, metode ini juga diharapkan mampu menghasilkan data yang valid, reliabel, serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh melalui analisis data pretest dan posttest

untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan hasil pretest, kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari keterbatasan siswa dalam menghasilkan ide, kurangnya variasi jawaban, serta belum berkembangnya kemampuan dalam mengelaborasi gagasan sesuai indikator berpikir kreatif yaitu kelancaran, keluwesan, elaborasi, dan orisinalitas (Munandar, 2014). Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa belum terbiasa berpikir secara kreatif dalam proses pembelajaran.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif tersebut tidak terlepas dari proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional. Siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi tanpa adanya kesempatan untuk mengembangkan ide secara mandiri (Kurniati, 2023). Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (Rahmayanti, 2018). Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep serta kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media animasi, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Siswa mulai mampu menghasilkan ide yang lebih banyak, memberikan jawaban yang lebih bervariasi, serta mengembangkan gagasan secara lebih rinci. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi mampu memberikan stimulus yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami (Agustien, 2018; Rahmayanti, 2018).

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik. Selanjutnya, hasil uji t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil ini juga didukung oleh analisis N-Gain yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media animasi terbukti memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif

siswa. Peningkatan ini terlihat dari perubahan hasil belajar siswa serta perkembangan pada setiap indikator berpikir kreatif yang meliputi kelancaran, keluwesan, elaborasi, dan orisinalitas (Munandar, 2014). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang didukung oleh media yang tepat dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Pada kondisi awal, rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa disebabkan oleh kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Siswa cenderung hanya menerima informasi tanpa melakukan eksplorasi ide secara mandiri. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Kurniati (2023) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif tidak akan berkembang secara optimal apabila siswa tidak diberikan kesempatan untuk mengembangkan ide dan gagasan mereka sendiri.

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa. Media animasi yang menggabungkan unsur visual, audio, dan gerak mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih

menarik dan interaktif (Rahmayanti, 2018). Hal ini membuat siswa lebih fokus, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dengan meningkatnya keterlibatan siswa, maka proses pembelajaran menjadi lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif (Agustien, 2018).

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif juga terlihat pada masing-masing indikator. Pada indikator kelancaran, siswa mampu menghasilkan lebih banyak ide. Pada indikator keluwesan, siswa mampu memberikan berbagai alternatif jawaban. Pada indikator elaborasi, siswa mampu mengembangkan gagasan secara lebih rinci. Sedangkan pada indikator orisinalitas, siswa mampu menghasilkan jawaban yang unik dan berbeda (Munandar, 2014). Hal ini menunjukkan bahwa media animasi tidak hanya membantu pemahaman konsep, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif.

Selain itu, media animasi memiliki keunggulan dalam memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret. Dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi perubahan wujud benda, konsep yang

sulit dipahami dapat dijelaskan secara lebih jelas melalui animasi (Rahmayanti, 2018). Hal ini memudahkan siswa dalam memahami materi serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari.

Media animasi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena melibatkan berbagai indera siswa. Keterlibatan indera penglihatan dan pendengaran membantu siswa dalam memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik (Sulfiana, 2019). Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu. Penelitian Nadia et al. (2022) menunjukkan bahwa media animasi mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan. Penelitian Habibullah et al. (2024) juga menunjukkan bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu, Rochmania et al. (2022) menyatakan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan

proses berpikir kreatif siswa melalui pembelajaran yang lebih interaktif.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji t (Ghozali, 2013), diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu, hasil analisis N-Gain menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif dalam kategori tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi cukup efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Dengan demikian, penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPAS dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran (Rahmayanti, 2018; Agustien, 2018; Sulfiana, 2019).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPAS memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD

Negeri 124385 Pematangsiantar. Hal ini dibuktikan melalui adanya perbedaan hasil pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan pada kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diberikan perlakuan.

Peningkatan tersebut terlihat pada seluruh indikator berpikir kreatif, yaitu kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), elaborasi (elaboration), dan orisinalitas (originality). Siswa menjadi lebih mampu menghasilkan ide yang beragam, mengembangkan gagasan secara rinci, serta memberikan jawaban yang lebih variatif dan unik. Hasil uji statistik juga menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berpengaruh signifikan, serta diperkuat dengan hasil analisis N-Gain yang menunjukkan adanya peningkatan dalam kategori tertentu.

Penggunaan media animasi terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna, sehingga meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media animasi juga membantu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga memudahkan pemahaman siswa

terhadap materi perubahan wujud benda.

Dengan demikian, media animasi dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk lebih inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran, khususnya media animasi, guna mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R. (2018). Pengaruh media animasi terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi analisis multivariate dengan program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Habibullah, A., dkk. (2024). Efektivitas penggunaan video animasi terhadap kemampuan berpikir

kreatif siswa. *Jurnal Pendidikan*.

- Irsalulloh, M. (2023). Peran pendidikan dasar dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Kurniati, E. (2023). Pengembangan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nadia, N., dkk. (2022). Pengaruh media audiovisual animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal IPA*.
- Nahon, R. (2024). Keterampilan abad ke-21 dalam pendidikan modern. *Jurnal Pendidikan*.
- Purwanto. (2023). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmayanti, D. (2018). Penggunaan media animasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep. *Jurnal Pendidikan*.
- Rajwa, R., dkk. (2023). Pembelajaran IPAS dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan IPA*.
- Rochmania, R., dkk. (2022). Penggunaan video animasi dalam meningkatkan

kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Pendidikan*.

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sulfiana, S. (2019). Media animasi sebagai sarana pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan*.