

**KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MEMECAHKAN  
MASALAH IPAS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED  
LEARNING DENGAN MEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI**

Ratna Kumala Sari<sup>1</sup>, Dian Septi Nur Afifah<sup>2</sup>, Moh. Gufron<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Ilmu Pendidikan Sosial, Fakultas Pascasarjana, Universitas  
Bhineka PGRI Tulungagung

<sup>2</sup>Program Studi Ilmu Pendidikan Sosial, Fakultas Pascasarjana, Universitas  
Bhineka PGRI Tulungagung

<sup>3</sup>Program Studi Ilmu Pendidikan Sosial, Fakultas Pascasarjana, Universitas  
Bhineka PGRI Tulungagung

Alamat e-mail : ([1ratna.asyik2013@gmail.com](mailto:1ratna.asyik2013@gmail.com))

**ABSTRACT**

*Creative thinking skills, as one of the 21st-century competencies, need to be developed from an early age, especially in the learning of Science and Social Studies (IPAS). However, IPAS instruction in elementary schools still tends to be conventional, teacher-centered, and lacks the use of instructional media, thereby limiting active student engagement in problem-solving activities. This study aims to describe the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model supported by animated video media, as well as to describe students' creative thinking abilities in solving IPAS-related problems. The study employed a descriptive qualitative approach with subjects consisting of one teacher and six fifth-grade students from SD Negeri 1 Batokan, selected based on their Creative Thinking Ability Level (Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif/TKBK). Data collection techniques included observation, problem-solving tests, and in-depth interviews based on four indicators of creative thinking: fluency, flexibility, originality, and elaboration. The results showed that the implementation of PBL with animated video media facilitated interactive and contextual learning and promoted varied development of students' creative thinking abilities. Students in the very creative category (TKBK 4) fulfilled all creative thinking indicators, while those in the creative (TKBK 3) and moderately creative (TKBK 2) categories excelled in only some of the indicators. The implications of this study indicate that integrating the PBL model with visual media such as animated videos can serve as a relevant and applicable alternative to foster students' creativity and improve the quality of IPAS learning in elementary schools.*

**Keywords:** *Problem-Based Learning, Animated Video, Creative Thinking*

**ABSTRAK**

Kemampuan berpikir kreatif sebagai salah satu kompetensi abad ke-21 yang perlu dikembangkan sejak dini, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan

Alam dan Sosial (IPAS). Namun, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih cenderung konvensional, berpusat pada guru, dan minim pemanfaatan media pembelajaran, sehingga kurang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pemecahan masalah. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media video animasi serta mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah IPAS. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek satu guru dan enam siswa kelas V SD Negeri 1 Batokan yang dipilih berdasarkan kategori Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif (TKBK). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, pemberian tes pemecahan masalah, dan wawancara mendalam berdasarkan empat indikator kemampuan berpikir kreatif: kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keunikan ide (*originality*), dan pengembangan ide (*elaboration*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi PBL berbasis video animasi mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan mendorong pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa secara bervariasi. Siswa dalam kategori sangat kreatif (TKBK 4) memenuhi seluruh indikator berpikir kreatif, sedangkan kategori kreatif (TKBK 3) dan cukup kreatif (TKBK 2) hanya menonjol pada sebagian indikator. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi model PBL dengan media visual seperti video animasi dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang relevan dan aplikatif dalam menumbuhkan kreativitas siswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Problem Based Learning*, Video Animasi, Berpikir Kreatif

### **A. Pendahuluan**

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi esensial dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar, kemampuan ini tidak hanya penting untuk menunjang pemahaman konseptual, tetapi juga untuk menumbuhkan kemampuan siswa dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai persoalan nyata secara inovatif. Torrance (1974) mengemukakan bahwa berpikir kreatif melibatkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang lancar

(*fluency*), luwes (*flexibility*), orisinal (*originality*), dan terelaborasi (*elaboration*). Kemampuan ini memungkinkan siswa tidak hanya memahami pengetahuan secara konseptual, tetapi juga mengaplikasikannya secara inovatif dalam menghadapi berbagai persoalan kontekstual. Oleh karena itu, pembelajaran yang mendorong pengembangan berpikir kreatif menjadi kebutuhan mendasar dalam transformasi pendidikan yang adaptif dan relevan dengan tantangan zaman.

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS),

berpikir kreatif memiliki peran strategis karena mata pelajaran ini mengintegrasikan aspek natural dan sosial yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari siswa. IPAS dirancang untuk mengembangkan kompetensi ilmiah, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta kepekaan sosial melalui pengamatan, eksplorasi, dan pemecahan masalah berbasis fenomena (Ghaniem et al., 2021). Namun, praktik pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih cenderung bersifat konvensional, berorientasi pada guru (*teacher-centered*), dan berfokus pada hafalan materi. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan kognitif dan afektif siswa dalam proses pembelajaran. Munandar (2009) menegaskan bahwa lingkungan belajar yang tidak memberi ruang eksplorasi dan kebebasan intelektual akan menghambat perkembangan kreativitas siswa.

Kondisi ini diperkuat oleh hasil studi pendahuluan di SD Negeri 1 Batokan, yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS belum sepenuhnya mendorong aktivitas berpikir kreatif siswa. Guru masih mengandalkan metode ceramah dan tanya jawab, serta belum

mengintegrasikan media pembelajaran yang mampu menjembatani pemahaman abstrak menjadi konkret. Keterbatasan dalam pendekatan dan media ini menjadikan siswa kurang aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan serta lemah dalam kemampuan memecahkan masalah.

Sebagai respon atas permasalahan tersebut, penerapan model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) menjadi salah satu alternatif pedagogik yang relevan. Barrows dan Tamblyn (1980) menyatakan bahwa PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses pemecahan masalah otentik sebagai sarana membangun pengetahuan dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Model ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student-centered learning*) dan mendorong mereka untuk mengidentifikasi masalah, mengembangkan hipotesis, mengumpulkan data, dan merumuskan solusi secara kolaboratif. PBL tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir

kreatif secara sistemik (Sani, 2017). Menurut Arends (2012) tahapan-tahapan dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis masalah atau PBL terdapat 5 fase yaitu (1) Siswa diorientasikan pada permasalahan, (2) Siswa diorganisasikan untuk belajar, (3) Penyelidikan dilakukan secara individu dan berkelompok, (4) Menciptakan dan menyajikan produk atau karya, (5) Melakukan analisis dan evaluasi proses pemecahan permasalahan.

Efektivitas PBL akan semakin optimal apabila didukung dengan media pembelajaran yang tepat dan kontekstual. Salah satu media yang potensial adalah video animasi. Menurut Wideasanti et al., (2023), media video animasi mampu menyajikan materi abstrak menjadi lebih konkret dan menarik karena memadukan elemen visual, gerak, dan suara. Media ini merangsang multisensori siswa dan meningkatkan atensi serta retensi pembelajaran. Lebih lanjut, video animasi dapat memperkaya skenario masalah dalam PBL dan membantu siswa membangun imajinasi serta solusi yang lebih orisinal dalam menghadapi permasalahan (Maulidina, 2021).

Hasil penelitian Kurniawan (2024) menunjukkan bahwa penggunaan PBL dengan dukungan media video animasi secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Penelitian serupa oleh Rindiani (2024) juga mengungkap bahwa model PBL memperkuat kemampuan pemecahan masalah, meskipun belum secara eksplisit menelaah aspek kemampuan berpikir kreatif berdasarkan indikator kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi. Sementara itu, Fauziah (2018) menyoroti bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS meningkat melalui PBL, tetapi aspek keaslian dan fleksibilitas ide masih rendah. Penelitian-penelitian tersebut menjadi landasan penting bagi pengembangan studi yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara PBL, media video animasi, dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam konteks pembelajaran IPAS.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran PBL berbasis media video animasi serta mengkaji kemampuan berpikir kreatif siswa

dalam memecahkan masalah IPAS. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan berorientasi pada peningkatan kualitas proses serta hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam implementasi model PBL berbasis media video animasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah IPAS. Pendekatan kualitatif dipilih karena sesuai untuk mengungkap proses, makna, dan pengalaman belajar siswa secara kontekstual dan naturalistik (Sugiyono, 2019). Penelitian ini tidak bertujuan menguji hipotesis, melainkan menggali dan memahami fenomena pembelajaran yang berlangsung secara mendalam melalui berbagai perspektif.

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari satu orang guru kelas dan enam siswa kelas V SD Negeri 1 Batokan. Pemilihan subjek siswa dilakukan secara purposive berdasarkan

kategori Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif (TKBK), yaitu TKBK 4 (sangat kreatif), TKBK 3 (kreatif), dan TKBK 2 (cukup kreatif), sebagaimana dikembangkan oleh Siswono (dalam Napfiah, 2018). Pengelompokan ini bertujuan untuk memetakan variasi kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan empat indikator, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan pengembangan ide (*elaboration*) (Munandar, 2009).

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama: observasi, tes pemecahan masalah, dan wawancara mendalam. Observasi digunakan untuk mengetahui implementasi model PBL oleh guru dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Tes pemecahan masalah IPAS digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Wawancara mendalam dilakukan untuk mengeksplorasi lebih lanjut strategi berpikir dan proses penyelesaian masalah yang dilakukan siswa secara individual.

Instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa, soal pemecahan masalah

berbasis konteks IPAS, serta pedoman wawancara yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif dan langkah-langkah pemecahan masalah menurut Polya (dalam Zuhriya & Noriza, 2024). Validitas isi dari instrumen tersebut diuji melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media pendidikan.

Data yang diperoleh dianalisis secara tematik dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sesuai dengan teknik analisis data kualitatif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1994). Untuk menjaga keabsahan data, dilakukan triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, tes, dan wawancara pada subjek yang sama (Moelong, 2018). Selain itu, dilakukan *member check* dan diskusi dengan sejawat guna memastikan konsistensi interpretasi data.

Dengan desain penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang utuh dan mendalam mengenai pengaruh implementasi model pembelajaran PBL berbasis media video animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah IPAS.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) implementasi model pembelajaran PBL berbasis media video animasi pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 1 Batokan, dan (2) kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah IPAS berdasarkan indikator kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan pengembangan ide (*elaboration*).

#### **1. Implementasi Model PBL Berbasis Media Video Animasi**

Implementasi model PBL dalam pembelajaran IPAS dilakukan melalui lima tahapan utama, yaitu: (1) orientasi terhadap masalah, (2) pengorganisasian siswa, (3) pembimbingan penyelidikan, (4) pengembangan dan penyajian hasil, serta (5) analisis dan evaluasi proses (Sani, 2017). Setiap tahapan dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran yang bersifat konstruktif dan kontekstual. PBL menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran yang secara mandiri dan kolaboratif mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, serta merumuskan solusi berdasarkan pemikiran logis dan kreatif (Hmelo-

Silver, 2004). Dalam penelitian ini, pembelajaran IPAS difasilitasi oleh media video animasi yang menampilkan konteks permasalahan nyata sesuai materi “Hubungan Letak dan Kondisi Geografis Indonesia dengan Kegiatan Ekonomi”. Media video animasi digunakan sebagai stimulus visual konkret yang membantu siswa memahami informasi kompleks dan abstrak. Mayer (2009) menyatakan bahwa media visual berbasis animasi mengaktifkan saluran ganda dalam pemrosesan informasi, sehingga lebih efektif dalam mendukung pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru menerapkan tahapan PBL secara sistematis, dengan video animasi yang berfungsi sebagai pemicu kognitif yang membangkitkan minat, imajinasi, dan rasa ingin tahu siswa terhadap isu yang dikaji. Hal ini didukung oleh temuan Widiasanti et al. (2023) yang menyatakan bahwa media animasi meningkatkan fokus, keterlibatan emosional, dan kemampuan siswa memvisualisasikan hubungan sebab-akibat dalam pembelajaran IPAS. Arsyad (2017) juga menegaskan bahwa media visual mempercepat

pemahaman konsep dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam konteks PBL, video animasi tidak hanya membantu siswa memahami masalah, tetapi juga memberikan informasi latar belakang yang relevan untuk menyusun solusi kreatif. Hasil penelitian Kurniawan (2024) mendukung bahwa integrasi video animasi dalam model PBL meningkatkan keluwesan dan keaslian ide siswa. Dengan demikian, penggunaan media video animasi dalam model PBL tidak hanya memperkuat daya tarik pembelajaran, tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam serta pemecahan masalah secara mandiri, reflektif, dan kreatif. Penerapan model ini menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kontekstual, serta mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pendekatan ini juga mendorong keterampilan sosial seperti kolaborasi, komunikasi, dan tanggung jawab. Kontribusi penelitian ini terhadap pendidikan dasar terletak pada penyajian strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan secara praktis oleh guru IPAS untuk meningkatkan partisipasi dan kualitas pembelajaran siswa. Penelitian ini

juga memperkaya literatur pendidikan dengan kajian sistematis mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan kategori Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif (TKBK). Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, terdapat persamaan dengan temuan Kurniawan (2024) dan Rindiani (2024) yang menunjukkan bahwa PBL dan media animasi efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemecahan masalah siswa. Namun, penelitian ini memiliki keunikan karena mengkaji indikator berpikir kreatif secara rinci (kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi) yang belum dibahas secara eksplisit pada penelitian sebelumnya. Selain itu, penggunaan triangulasi teknik (observasi, tes, dan wawancara) menghasilkan data yang lebih valid dan mendalam. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam pengembangan pembelajaran IPAS berbasis PBL dan media video animasi yang relevan dengan tuntutan kompetensi abad ke-21.

## 2. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah IPAS

Berdasarkan hasil tes pemecahan masalah dan wawancara mendalam, kemampuan berpikir kreatif siswa dikategorikan ke dalam tiga tingkat Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif (TKBK), yakni sangat kreatif (TKBK 4), kreatif (TKBK 3), dan cukup kreatif (TKBK 2). Analisis dilakukan dengan mengacu pada empat indikator kemampuan berpikir kreatif sebagaimana dikemukakan oleh Torrance (dalam Nurdiana & Caswita, 2024), yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi.

Berikut disajikan rekapitulasi kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan indikator.

**Tabel 1. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah IPAS**

Kategori TKBK	Subjek	Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration
TKBK 4	SK1	<input checked="" type="checkbox"/> Tinggi			
	SK2	<input checked="" type="checkbox"/> Tinggi			
TKBK 3	K1	<input checked="" type="checkbox"/> Tinggi	<input checked="" type="checkbox"/> Sedang	<input checked="" type="checkbox"/> Sedang	<input checked="" type="checkbox"/> Sedang
	K2	<input checked="" type="checkbox"/> Sedang	<input checked="" type="checkbox"/> Sedang	<input checked="" type="checkbox"/> Tinggi	<input checked="" type="checkbox"/> Sedang
TKBK 2	CK1	<input checked="" type="checkbox"/> Sedang	<input checked="" type="checkbox"/> Rendah	<input checked="" type="checkbox"/> Rendah	<input checked="" type="checkbox"/> Sedang
	CK2	<input checked="" type="checkbox"/> Sedang	<input checked="" type="checkbox"/> Sedang	<input checked="" type="checkbox"/> Rendah	<input checked="" type="checkbox"/> Rendah

Keterangan:

= Terpenuhi |  = Tidak Terpenuhi  
 Kategori ditentukan berdasarkan kriteria Siswono (dalam Napfiah, 2018).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dalam kategori Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif (TKBK) 4 mampu memenuhi seluruh indikator

berpikir kreatif, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan pengembangan ide. Mereka dapat menghasilkan banyak ide yang relevan, melihat permasalahan dari berbagai perspektif, merumuskan solusi yang unik dan berbeda dari siswa lain, serta mengelaborasi ide-idenya secara logis dan rinci. Hal ini menunjukkan adanya integrasi optimal antara aspek kognitif dan afektif dalam proses berpikir kreatif, yang menurut Munandar (dalam Samsiyah et al., 2015) merupakan fondasi utama dalam pengembangan kreativitas pada siswa.

Siswa dalam kategori TKBK 3 menampilkan kemampuan kelancaran berpikir yang baik, namun masih terbatas dalam fleksibilitas dan orisinalitas. Mereka mampu menghasilkan beberapa ide, tetapi kecenderungannya masih berada dalam pola berpikir umum dan belum menunjukkan banyak variasi dalam pendekatan solusi. Sementara itu, siswa dalam kategori TKBK 2 cenderung hanya menunjukkan kelancaran ide dan sedikit elaborasi, namun kurang dalam aspek fleksibilitas dan keaslian. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih sangat

beragam dan dipengaruhi oleh pengalaman belajar, stimulus pembelajaran, dan kapasitas reflektif yang dimiliki masing-masing individu.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Rindiani (2024) yang menunjukkan bahwa model PBL mampu meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan pemecahan masalah siswa, meskipun belum semua siswa mencapai capaian optimal pada seluruh indikator berpikir kreatif. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan media video animasi terbukti menjadi elemen penting yang berperan sebagai katalisator dalam merangsang respons kognitif siswa terhadap permasalahan yang disajikan. Afifah et al., (2021) menegaskan bahwa siswa dengan tingkat kreativitas tinggi memiliki karakteristik berpikir lancar, mampu merancang proyek dengan sistematis, menghasilkan ide-ide orisinal, serta mampu menyelesaikan dan menyajikan proyek dengan cara yang menarik dan bermakna. Kemampuan fleksibilitas dan orisinalitas dalam berpikir menjadi aspek yang menonjol pada siswa kreatif, yang memungkinkan mereka merespons tantangan pembelajaran dengan

pendekatan yang lebih beragam dan inovatif.

Lebih lanjut, Kurniawan (2024) menyatakan bahwa media visual dinamis seperti animasi berperan penting dalam mendukung konstruksi pemahaman siswa terhadap materi abstrak menjadi lebih konkret. Media ini tidak hanya menyederhanakan representasi konsep kompleks, tetapi juga membangkitkan imajinasi visual yang kuat, sehingga siswa mampu menyampaikan gagasan secara orisinal dan menunjukkan fleksibilitas dalam berpikir saat menghadapi permasalahan kontekstual. Dalam konteks ini, integrasi model PBL dengan media video animasi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif. Kolaborasi antara strategi pembelajaran dan media visual tersebut memperkuat kapasitas siswa dalam menghasilkan solusi yang kreatif, relevan, serta aplikatif sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang berfokus pada pengembangan kompetensi berpikir tingkat tinggi.

Secara pedagogis, hasil penelitian ini memperkuat urgensi penerapan model PBL berbasis video animasi

dalam pembelajaran IPAS sebagai pendekatan yang mengakomodasi kebutuhan kognitif serta gaya belajar visual siswa sekolah dasar. Strategi ini tidak hanya menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kontekstual, tetapi juga membangun proses pembelajaran yang konstruktif dan berpusat pada siswa. Proses eksplorasi ide yang terjadi melalui diskusi, penyelidikan, dan refleksi memungkinkan terjadinya pembelajaran bermakna. Hal ini selaras dengan prinsip *meaningful learning* menurut Ausubel (dalam Moraes & Castellar, 2010), yang menekankan pentingnya keterkaitan antara informasi baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih mudah dipahami, tetapi juga tertanam lebih dalam dalam ingatan jangka panjang siswa, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas hasil belajar secara menyeluruh.

Dari perspektif kontribusi pendidikan, penelitian ini memberikan alternatif strategis dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Integrasi antara model PBL dan media video animasi dapat dijadikan sebagai rujukan

praktik baik (*best practice*) dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada penguatan profil pelajar Pancasila, khususnya dalam dimensi *bernalar kritis* dan *kreatif*. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi guru untuk melakukan asesmen diagnostik dan pengembangan strategi diferensiasi pembelajaran yang sesuai dengan profil kemampuan siswa.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan yang signifikan. Secara umum, hasil ini konsisten dengan penelitian Widiasanti et al. (2023), yang menemukan bahwa media video animasi mampu meningkatkan keterlibatan belajar dan imajinasi siswa. Kesamaan lain ditemukan dalam penelitian Kurniawan (2024) dan Rindiani (2024), yang mengonfirmasi efektivitas PBL dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan pemecahan masalah. Namun, keunggulan penelitian ini terletak pada fokusnya yang spesifik pada kemampuan berpikir kreatif dengan indikator yang jelas, serta pendekatan analisis berdasarkan kategori TKBK. Selain itu, teknik triangulasi data melalui

observasi, tes, dan wawancara memberikan kedalaman analisis yang lebih kuat dan valid. Hal ini menjadikan penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan terdahulu, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam pengembangan teori dan praktik pembelajaran berbasis masalah yang terintegrasi dengan media berbasis teknologi visual di jenjang pendidikan dasar.

#### **E. Kesimpulan**

Penelitian ini berhasil menjawab tujuan-tujuan yang telah ditetapkan di awal studi, yaitu:

**1. Implementasi model pembelajaran PBL yang dipadukan dengan media video animasi dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 1 Batokan** terlaksana secara efektif dan sistematis. Seluruh tahapan dalam sintaks PBL, mulai dari orientasi terhadap masalah, pengorganisasian siswa, pembimbingan penyelidikan, pengembangan dan penyajian hasil, hingga evaluasi, telah diterapkan secara konsisten oleh guru. Guru berperan aktif sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses konstruksi

pengetahuan melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Penggunaan media video animasi secara khusus terbukti membantu siswa memahami permasalahan secara visual dan konkret, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi IPAS.

## **2. Kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V dalam memecahkan masalah IPAS melalui model PBL berbasis media video animasi**

menunjukkan adanya variasi tingkat kemampuan antarindividu. Siswa dengan kategori Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif (TKBK) 4 atau sangat kreatif mampu memenuhi seluruh indikator berpikir kreatif secara optimal, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Siswa dengan kategori TKBK 3 atau kreatif umumnya menguasai dua hingga tiga indikator, khususnya kelancaran dan fleksibilitas, namun masih menunjukkan keterbatasan dalam mengembangkan ide secara mendalam. Adapun siswa dengan kategori TKBK 2 atau cukup kreatif hanya memenuhi satu hingga dua

indikator dengan jawaban yang bersifat umum dan belum menunjukkan kedalaman berpikir yang signifikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model PBL berbasis video animasi tidak hanya memberikan ruang untuk pengembangan kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga memfasilitasi diferensiasi tingkat kemampuan siswa secara lebih terstruktur.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6<sup>th</sup> dengan panduan sebagai berikut :

### **Buku :**

- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach ninth edition (9th ed.)* (9th ed.). USA: Library of Congress Cataloging.
- Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktora, A. H., & Yasella, M. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis* (R. Holland (ed.); 2nd ed). SAGE Publication; Inc.
- Moelong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Moraes, J. V. de, & Castellar, S. M. V. (2010). *Scientific Literacy, Problem Based Learning And Citizenship: A Suggestion For*

- Geography Studies Teaching*. 19.
- Sani, R. A. (2017). *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013* (Y. S. Hayati (ed.); Issue October). PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); Cet. 1). Alfabeta.
- Torrance. (1974). *The Torrance Tests of Creative Thinking - Figural or Verbal: Which One Should We Use?* 4(2), 302–321. <https://doi.org/10.1515/ctra-2017-0015>
- Jurnal :**
- Afifah, D. S. N., Munawaroh, S., Suja'i, I. S., & Putri, I. M. (2021). *Students' Creativity in Project Based Learning*. 542(Ancosh 2020), 376–379.
- Fauziah, P. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran IPS Melalui Penerapan Pendekatan Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SD Negeri Bendungan Hilir 01 Pagi Jakarta Pusat*.
- Kurniawan, A. (2024). *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V SD Negeri 1 Jati Agung*.
- Maulidina, I. S. (2021). *Efektivitas Media Video Dengan Pendekatan Problem Based Learning Pada Materi Letak, Luas, Batas Dan Karakteristik Wilayah .... Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 11(6). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/44132/37537>
- Napfiah, S. (2018). *Analisis tingkat kemampuan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah matematika ditinjau dari gaya kognitif*. 4(1), 80–91.
- Rindiani, G. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pembelajaran IPAS Kelas IV Di Sekolah Dasar*. April.
- Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., & Fairus, A. N. (2023). *Pemanfaatan Sarana Multimedia dan Media Internet sebagai Alat Pembelajaran yang Efektif*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1365–1375.
- Zukhriya, R., & Noriza, D. (2024). *Kajian Teori: Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Ditinjau dari Adversity Quotient Pada Model Brain Based Learning Berbantuan MIT App Inventor*. 7, 921–927.