

**KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS  
MELALUI PENGGUNAAN BUKU INTERAKTIF DI SEKOLAH**

Sinti Selpiah<sup>1</sup>, Yani Fitriyani <sup>2</sup>

<sup>1</sup>PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Kuningan,

<sup>2</sup>PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Kuningan,

<sup>1</sup>sintiselpiah45@gmail.com, <sup>2</sup>yanifitriyani@umkuningan.ac.id

**ABSTRACT**

*This study aims to describe the creative thinking skills of fourth-grade students at Tirtawangunan Elementary School in learning Natural and Social Sciences (IPAS) through the use of interactive books. Creative thinking skills are one of the important competencies in facing the challenges of the 21st century, which include aspects of fluency, flexibility, originality, and elaboration. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. The subjects of this study were fourth-grade students who participated in learning using interactive books for several meetings. The results of the study indicate that the use of interactive books can improve students' creative thinking skills, indicated by increased student involvement in the learning process, the diversity of ideas generated, and students' ability to develop and elaborate ideas in an original manner. Thus, interactive books are proven to be an effective learning medium in fostering students' creative thinking skills in IPAS learning in elementary schools.*

*Keywords: creative thinking, interactive books, 3 science, learning, elementary school*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Tirtawangunan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui penggunaan buku interaktif. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi penting dalam menghadapi tantangan abad ke-21, yang mencakup aspek *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (penguraian). Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang mengikuti pembelajaran menggunakan buku interaktif selama beberapa pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan buku interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, ditunjukkan dengan peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, keberagaman ide yang dihasilkan, serta kemampuan siswa dalam mengembangkan dan menguraikan ide-ide secara orisinal. Dengan demikian, buku interaktif terbukti

menjadi media pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: berpikir kreatif, buku interaktif, IPAS, pembelajaran, sekolah dasar

### **A. Pendahuluan**

Di era globalisasi kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh setiap individu, termasuk siswa. Pendidikan abad ke-21 menekankan pentingnya penguasaan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*), salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif merupakan potensi penting yang perlu dikembangkan sejak dini karena menjadi landasan dalam menyelesaikan masalah, menciptakan solusi baru, dan menghadapi tantangan di kehidupan nyata (Munandar, 2012). Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, berpikir kreatif sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami fenomena alam dan sosial secara kritis, eksploratif, dan imajinatif. Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar masih cenderung bersifat konvensional, berpusat pada guru, dan minim

inovasi media. Model pembelajaran seperti ini menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dalam proses berpikir, bahkan cenderung bersikap pasif, hanya menerima informasi tanpa mengembangkan kemampuan berpikir secara mendalam (Suparno, 2010). Sama halnya dengan peneliti menemukan temuan pada saat observasi di sekolah yang dalam praktiknya masih menghadapi tantangan dalam menyajikan materi IPAS secara menarik dan kontekstual. Kurang maksimalnya media pembelajaran inovatif menjadi salah satu faktor rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, perlu dilakukan suatu upaya pengembangan media yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sekaligus merangsang daya kreatif mereka. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu membangkitkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar.

Salah satu alternatif yang potensial adalah penggunaan buku interaktif.

Untuk mengatasi hal tersebut, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sangat diperlukan. Salah satu media yang potensial adalah buku interaktif, yaitu buku yang tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks, tetapi juga dilengkapi dengan elemen visual, aktivitas eksploratif, dan fitur multimedia yang dapat merangsang partisipasi aktif siswa (Wahyuni & Prasetyo, 2020). Buku interaktif diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendorong siswa untuk berpikir lebih terbuka dan kreatif dalam memahami materi (Arsyad, 2015).

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan buku interaktif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Menurut penelitian oleh Suyanto & Asep (2019), media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan kelas serta membentuk pemahaman konsep yang lebih mendalam. Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis desain juga penting dalam pengembangan buku interaktif agar sesuai dengan

karakteristik kognitif anak usia sekolah dasar. Prinsip-prinsip desain seperti penyederhanaan konten, penggunaan ilustrasi yang menarik, serta penyusunan aktivitas yang kontekstual dapat menjadikan buku interaktif sebagai sarana pembelajaran yang efektif (Clark & Mayer, 2016).

Sehingga buku interaktif dalam pembelajaran IPAS memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi konsep-konsep sains dan sosial secara kontekstual. Misalnya, dengan adanya fitur eksperimen sederhana, simulasi, dan kuis interaktif, siswa didorong untuk berpikir out of the box dan mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi. Selain itu, pendekatan ini sejalan dengan kurikulum merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berbasis kompetensi (Kemendikbud, 2019). Buku interaktif adalah sebuah jenis buku yang tidak hanya menyajikan teks dan gambar statis, tetapi juga dilengkapi dengan elemen-elemen interaktif yang memungkinkan pembaca untuk berinteraksi secara langsung dengan isi buku tersebut. Interaktivitas ini dapat berupa animasi, suara, video,

kuis, permainan, hyperlink, serta fitur lainnya yang membuat pengalaman membaca menjadi lebih dinamis dan menarik (Sari, 2017). Buku interaktif biasanya hadir dalam format digital, seperti aplikasi atau e-book yang dapat diakses melalui komputer, tablet, atau smartphone. Buku ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pembaca, memudahkan pemahaman materi, serta menyesuaikan dengan gaya belajar yang berbeda-beda (Hidayati, 2019).

Melihat potensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan dan mengkaji penerapan buku interaktif pada pembelajaran IPAS di SDN Tirtawangunan, khususnya pada materi "Gaya di Sekitar Kita", Dengan menggunakan buku interaktif, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan mendorong siswa untuk berpikir kreatif di luar kebiasaan. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa abad 21. reviewer untuk menilai naskah yang dikirim.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPAS menggunakan buku interaktif. Penelitian kualitatif ini berfokus pada pemahaman mendalam tentang fenomena yang terjadi tanpa menggunakan data kuantitatif. Kemudian subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tirtawangunan yang mengikuti pembelajaran IPAS dengan materi Gaya di Sekitar Kita. Lokasi dan Waktu penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Tirtawangunan selama proses pembelajaran berlangsung pada tanggal 31 April 2025. Teknik Pengumpulan Data ini yaitu observasi dengan melakukan pengamatan langsung pada proses pembelajaran yang menggunakan buku interaktif untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Kemudian wawancara dengan melakukan wawancara mendalam dengan guru dan beberapa siswa untuk

mendapatkan informasi tentang pengalaman dan persepsi mereka terkait kemampuan berpikir kreatif dan penggunaan buku interaktif. Dan dokumentasi dengan mengumpulkan dokumen pendukung seperti hasil karya siswa, catatan pembelajaran, dan rekaman aktivitas kelas yang berkaitan dengan pembelajaran menggunakan buku interaktif.

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

Hasil dan Pembahasan ini berdasarkan dari beberapa temuan peneliti pada saat melakukan penelitian lapangan di SDN Tirtawangunan, Kecamatan Sindangagung, Kabupaten Kuningan, dengan jumlah siswa 18 orang yang berkaitan dengan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada materi gaya disekitar kita. agar mengetahui pengaruh dari penggunaan buku interaktif pada siswa kelas IV SDN Tirtawangunan. Maka diperlukannya penjelasan hasil dan pembahasan pada penelitian ini sebagai berikut :

#### **1. Sejauh Mana Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas IV Saat Pembelajaran IPAS**

Kemampuan berpikir kreatif siswa merupakan salah satu fokus utama dalam penelitian ini, untuk itu agar mengetahui sejauh mana kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki oleh siswa kelas IV SDN Tirtawangunan dalam pembelajaran IPAS peneliti melakukan analisis data berdasarkan dari hasil wawancara bersama ibu HF sebagai guru kelas beliau mengatakan bahwa: *“Saya menilai kemampuan berpikir kreatif siswa melalui cara mereka menyelesaikan tugas dan tantangan yang diberikan. Jika mereka dapat memberikan solusi yang unik dan berbeda dari yang sudah diajarkan, itu menunjukkan bahwa mereka mulai berpikir kreatif. Selain itu, saya juga memperhatikan bagaimana mereka berinteraksi dalam diskusi kelompok atau saat diminta untuk menjelaskan pemikiran mereka, semakin mereka mampu menjelaskan ide-ide mereka dengan jelas dan logis, semakin berkembang kreativitas mereka”*. Dari hasil wawancara diatas guru dapat menilai sejauh mana kemampuan berpikir kreatif siswa dari bagaimana cara siswa dapat menyelesaikan tantangan dengan ide-ide mereka dengan jelas dan logis. Kemudian saat peneliti mendapatkan temuan

ternyata masih adanya tantangan yang dihadapi oleh guru dalam meningkatkan cara berpikir kreatif pada siswa kelas IV ini: “Ya tentunya tantangan terbesar adalah pada saat mengatasi keterbatasan berpikir yang ada pada siswa. Karena mereka itu seringkali sudah terbiasa dengan cara berpikirnya sendiri dan tidak mau untuk mencoba berpikir di luar kebiasaan yang mereka miliki. Selain itu, mereka dirasa kurangnya rasa percaya diri dalam mengemukakan ide juga sehingga menjadi hambatan”. Sehingga dari tantangan tersebut guru memiliki cara untuk mengatasi hambatan pada kemampuan berpikir kreatif pada siswa : “Tentunya untuk mengatasi hambatan tersebut, saya memastikan bahwa setiap siswa merasa dihargai dan ide-idenya diterima dengan baik. Saya juga memberikan contoh-contoh ide kreatif yang bisa memicu inspirasi mereka. Selain itu, saya sering mengadakan kegiatan di luar ruangan atau eksperimen yang lebih praktis, sehingga mereka dapat melihat langsung penerapan dari kreativitas yang mereka ciptakan”. Sehingga ibu HF juga menjelaskan tentang pentingnya kemampuan berpikir kreatif pada siswa. “Menurut

saya berpikir kreatif dalam pembelajaran tidak hanya membantu siswa mengembangkan keterampilan dalam memecahan masalah, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri mereka. Dengan berpikir kreatif, mereka belajar untuk melihat berbagai kemungkinan, yang memudahkan mereka dalam menghadapi tantangan yang lebih besar di masa depan. Selain itu, kreativitas juga mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, karena mereka merasa proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan”. (Sumber informasi berdasarkan dari hasil wawancara pada tanggal 29 Oktober 2024).

Maka peneliti tertarik untuk melakukan penggunaan pada media pembelajaran buku interaktif dalam pembelajaran IPAS kepada siswa kelas IV karena media ini memfasilitasi siswa dalam memahami materi sehingga melibatkan interaksi secara langsung, membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan merangsang kemampuan berpikir kreatif pada siswa. Buku interaktif ini juga memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi yang lebih

menarik dan menyenangkan, dibandingkan dengan hanya membaca teks atau mendengarkan penjelasan guru. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan ibu HF : “*Saya rasa penggunaan buku interaktif efektif, terutama untuk anak-anak yang lebih suka belajar dengan cara yang tidak monoton. Namun, buku paket tetap penting sebagai sumber utama materi dan Ya tentunya boleh dicoba, jika memang bisa membantu siswa dalam belajar dengan lebih efektif. Tetapi ya itu saya perlu mengetahui lebih banyak tentang cara pembuatan dan penggunaannya*”. Sehingga peneliti melihat berdasarkan hasil penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti kepada 18 siswa kelas IV SDN Tirtawangunan sebelum penerapan pada media pembelajaran desain buku interaktif.

Pada buku interaktif yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup berbagai elemen seperti teks yang ringkas dan mudah dipahami, ilustrasi atau gambar yang mendukung pemahaman konsep gaya, serta elemen-elemen interaktif seperti video pembelajaran, soal latihan. Buku interaktif ini bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu

siswa tentang konsep gaya, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi materi lebih dalam. Penggunaan media visual dalam bentuk gambar tidak hanya membuat materi lebih mudah dimengerti, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan adanya elemen interaktif seperti pertanyaan reflektif atau tugas berbasis proyek, siswa didorong untuk berpikir kreatif dan mencari solusi dari masalah yang diberikan dalam buku tersebut.

Sehingga ini menggambarkan bahwa dalam kemampuan berpikir kreatif tentunya perlu didukung dengan menghadirkan suatu media pembelajaran yang interaktif tetapi media tersebut harus bersifat konkret dan didukung dengan strategi yang baik sebagai bagian dari upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Tentunya pembelajaran harus lebih interaktif lagi itu perlu kolaborasi yang baik dari berbagai pihak. Adapun indikator kemampuan berpikir kreatif siswa yang diukur sebagai berikut:

#### 1. Kelancaran (*Fluency*)

Dalam pernyataan Saya bisa menemukan lebih dari satu cara untuk menyelesaikan masalah, saya

tidak kesulitan memberikan jawaban jika mendapatkan pertanyaan dan saya bisa melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang. Mencapai presentase 56.5%.

### 2. Keluwesan (*Flexibility*)

Dari pernyataan Saya dapat menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat, saya bias menemukan solusi kreatif saat mengerjakan tugas dan saya sering mengemukakan pendapat atau ide baru dalam diskusi ini mencapai. Sehingga presentase ini tercapai sebesar 48.5%.

### 3. Keunikan (*Originality*)

Dalam pernyataan Saya sering memiliki ide yang berbeda dari teman-teman saya dan saya senang menemukan cara baru yang belum pernah dicoba sebelumnya. Presentase ini mencapai 51.8%.

### 4. Penguraian (*Elaboration*)

Dari pernyataan Saya bisa menjelaskan ide saya dengan detail dan mendalam dan saya mampu menghubungkan berbagai ide untuk menciptakan solusi yang lebih baik. Sehingga mencapai presentase sebesar 46.5%.

Dari penjelasan diatas berdasarkan hasil dari penyebaran angket kepada siswa kelas IV dengan indikator kemampuan berpikir kreatif

pada siswa kelas IV SDN Tirtawangunan yang terdiri dari 18 siswa dinilai berdasarkan interpretasi seperti sangat baik, dalam berpikir kreatif, baik dalam berpikir kreatif, peserta didik dinyatakan cukup baik, dan peserta didik dinyatakan kurang baik, maka dari itu peneliti membuat interpretasi kemampuan berpikir kreatif ini pada tabel dibawah ini :

**Tabel 1 Interpretasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SDN Tirtawangunan**

Indikator	Presentase	Interpretasi
i. Kelancaran ( <i>Fluency</i> )	56.5%	Baik
Keluwesan ( <i>Flexibility</i> )	48.5%	Cukup Baik
Keunikan ( <i>Originality</i> )	51.8%	Baik
Penguraian ( <i>Elaboration</i> )	46.5%	Cukup Baik

**Tabel 1.2 Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif (Nurhaliza, 2019)**

Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan
75% - 100%	Sangat Baik
50% - 75%	Baik
25%- 50%	Cukup Baik
0%-25%	Kurang Baik

Sehingga berdasarkan hasil penelitian dilapangan setelah penyebaran angket di kelas IV di SDN Tirtawangunan sebelum

melakukan penggunaan buku interaktif pada pembelajaran IPAS diperoleh hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 18 siswa kelas IV berada pada 56.5% siswa dinyatakan baik dalam indikator kelancaran (*Fluency*) dan 51.8% indikator keunikan (*Originality*) dan siswa yang dinyatakan cukup baik, pada indikator kemampuan berpikir kreatif Keluwesan (*Flexibility*) dan penguraian (*Elaboration*) sehingga dalam proses pembelajaran pada perlu ditingkatkan agar dapat menunjang tercapainya proses pembelajaran itu sendiri sesuai dengan tujuan belajar.

## **2. Penggunaan Buku Interaktif Pada Pembelajaran IPAS**

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Tirtawangunan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa terhadap materi IPAS tentang gaya di sekitar kita melalui media buku interaktif. Buku interaktif yang digunakan dirancang oleh peneliti dengan kombinasi antara teks, gambar, latihan soal, dan elemen interaktif sederhana. Dalam proses pengimplementasi dimulai dengan peneliti memperkenalkan buku

interaktif kepada siswa kelas IV dan memberikan arahan mengenai cara penggunaannya. Peneliti mengoperasikan buku interaktif dari perangkat laptop kemudian memproyeksikan tampilannya ke papan tulis atau layar proyeksi agar seluruh siswa dapat melihat secara bersamaan. Buku interaktif ini dilengkapi dengan berbagai fitur seperti animasi, video pembelajaran yang bisa digunakan cukup dengan menscan *barcode*, kuis interaktif, serta tombol navigasi yang dapat diklik oleh guru atau siswa untuk memperdalam materi pembelajaran. Selama proses pembelajaran, peneliti menjelaskan materi dengan lebih visual, menarik, dan mudah dipahami. Siswa kelas IV pun dapat terlibat langsung, misalnya saat siswa menjawab pertanyaan secara langsung di layar atau berdiskusi bersama berdasarkan tampilan visual. Sehingga hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan kolaborasi. Peneliti kemudian membagi siswa ke dalam kelompok kecil untuk bekerja sama dalam menyelesaikan aktivitas yang terdapat dalam buku interaktif

tersebut. Setiap aktivitas dirancang untuk merangsang keaktifan siswa, seperti menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan, mencocokkan gambar dengan deskripsi, atau menyusun cerita dari potongan gambar. Setelah penggunaan media buku interaktif ini, peneliti melakukan evaluasi melalui tes dan observasi untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan buku interaktif IPAS gaya di sekitar kita secara keseluruhan terbukti bahwa buku interaktif ini memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Karena siswa kelas IV ini terlibat dalam proses pembelajaran dengan buku interaktif sehingga cenderung lebih aktif dan bersemangat dalam belajar, serta lebih mampu menyelesaikan masalah yang diberikan dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif. Bahkan HF sebagai guru kelas juga merasakan dampak positif dari penerapan buku ini, karena mereka dapat lebih mudah mengidentifikasi kemampuan kreatif siswa dan memberikan umpan balik yang sesuai apalagi guru melihat bahwa buku interaktif ini menarik. Dengan demikian, penggunaan buku

interaktif bukan hanya memberikan manfaat bagi siswa, tetapi juga membantu guru dalam proses evaluasi dan pengembangan pembelajaran. Meskipun buku interaktif memiliki banyak potensi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, penerapannya tidak selalu berjalan mulus. Namun pada saat penerapan buku interaktif tentunya memiliki beberapa tantangan yang dihadapi selama penelitian antara lain adalah keterbatasan sumber daya seperti perangkat elektronik dan jaringan internet yang diperlukan untuk mendukung penggunaan akses buku interaktif, serta keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti untuk mengintegrasikan buku ini dalam pembelajaran sehari-hari. Selain itu, beberapa siswa yang kurang terbiasa dengan metode pembelajaran berbasis interaktif juga mengalami kesulitan pada awalnya. Sehingga peneliti perlu memberikan bimbingan lebih intensif untuk memastikan siswa dapat memanfaatkan buku interaktif dengan baik dan maksimal.



**Gambar 1.1 Penggunaan Buku Interaktif  
saat Pembelajaran IPAS**

### **3. Setelah Penggunaan Buku Interaktif Pada Siswa Kelas IV**

Berdasarkan pada hasil tabel 1.1 sebelumnya menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari 18 Siswa kelas IV masih kurang maksimal sehingga untuk menilai seberapa besar kemampuan berpikir kreatif siswa dari setiap indikator jawaban siswa perlu dianalisis dengan menghitung skor rata-rata dari masing-masing indikator. Skor ini kemudian diinterpretasikan sebagai sangat baik, baik, cukup baik, dan sangat kurang baik. Karena indikator berpikir kreatif adalah salah satu alat pengukur yang paling penting karena indikator ini mencerminkan kemampuan individu untuk mengemukakan gagasan atau argumen dalam rangka menyelesaikan suatu masalah. Umumnya, siswa yang belum memenuhi indikator berpikir kreatif cenderung memberikan jawaban yang tidak tepat atau hanya memberikan pendapat yang sangat singkat dan tidak mendalam, sehingga tidak terlihat adanya paparan argumen yang baik dan

jelas. Padahal, siswa seharusnya dapat menyampaikan pendapat atau argumen secara lebih rinci yang mencerminkan ide-ide dalam memecahkan masalah tersebut.

Sehingga didapatkan hasil setelah diterapkannya buku interaktif dalam pembelajaran IPAS, terlihat adanya perubahan positif pada sikap, minat, dan kemampuan berpikir siswa. Siswa IV menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Karena media ini disajikan secara visual dan interaktif, seperti video pembelajaran, animasi, kuis, dan simulasi, mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Dari pengamatan selama pembelajaran, siswa menjadi lebih eksploratif, banyak yang mengajukan pertanyaan, memberikan ide-ide baru, serta menunjukkan inisiatif dalam menyelesaikan tugas. Penggunaan fitur-fitur interaktif dalam buku tersebut membantu siswa kelas IV untuk memahami konsep abstrak dengan lebih konkret. Selain itu, hasil angket setelah penggunaan buku interaktif ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa, terutama dalam hal kelancaran ide,

keaslian solusi, dan kemampuan menjelaskan dengan rinci. Siswa juga terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

#### **4. Manfaat Penggunaan Buku Interaktif**

##### **a. Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar**

Penggunaan buku interaktif dalam pembelajaran IPAS terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa secara signifikan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Menurut Arsyad (2015), buku interaktif mampu menarik perhatian siswa karena menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, animasi, dan suara. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

##### **b. Mempermudah Pemahaman Materi**

Penggunaan media pembelajaran interaktif tidak hanya mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, tetapi juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Dengan adanya fitur multimedia seperti animasi, simulasi, dan latihan interaktif, siswa didorong

untuk berpikir lebih kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah serta mengaplikasikan konsep yang dipelajari. Menurut Prasetyo dan Wulandari (2023), media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman siswa sekaligus merangsang kreativitas mereka karena siswa aktif terlibat dalam proses belajar yang interaktif dan dinamis.

##### **c. Mendorong Pembelajaran Aktif dan Interaktif**

Salah satu keunggulan utama dari buku interaktif adalah kemampuannya dalam mengubah pola pembelajaran pasif menjadi aktif dan partisipatif. Dalam konteks pembelajaran IPAS, buku interaktif tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengajak siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Sadiman et al. (2011), buku interaktif membuat siswa tidak hanya sebagai penerima pasif informasi, melainkan menjadi peserta aktif yang terlibat dalam proses pembelajaran melalui berbagai aktivitas interaktif.

##### **d. Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kritis**

Penggunaan buku interaktif menjadi salah satu sarana yang

efektif untuk mencapai tujuan berpikir kreatif karena mampu menyajikan pembelajaran yang menantang, eksploratif, dan merangsang pemikiran tingkat tinggi. Munandar (2012) menegaskan bahwa media pembelajaran yang interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk berkreasi, mengeksplorasi, dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif serta kritis.

## **5. Tantangan dan Solusi Penggunaan Buku Interaktif**

### **a. Keterbatasan Akses Teknologi dalam Pendidikan**

Keterbatasan akses teknologi menjadi salah satu hambatan utama dalam penerapan pembelajaran digital. Banyak siswa terutama di daerah terpencil belum memiliki perangkat yang memadai atau koneksi internet yang stabil untuk mengikuti pembelajaran secara optimal. Hal ini menyebabkan ketimpangan kualitas pendidikan antara wilayah perkotaan dan daerah. Menurut Lestari dan Widodo (2024), keterbatasan akses teknologi seperti perangkat elektronik dan jaringan internet yang tidak merata menghambat efektivitas penggunaan media pembelajaran digital. Solusi :

sehingga perlu adanya intervensi dari pemerintah untuk meningkatkan infrastruktur teknologi di daerah-daerah terpencil.

### **b. Kurangnya Kompetensi Guru dalam Teknologi Pendidikan**

Kurangnya kompetensi guru dalam teknologi pendidikan menjadi tantangan serius dalam penerapan buku interaktif pada pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan berkala, pendampingan intensif, pengurangan beban kerja non-pembelajaran, serta peningkatan akses terhadap sumber belajar digital. Dengan guru yang kompeten secara digital, penggunaan buku interaktif dapat berjalan lebih efektif dan memberikan dampak maksimal terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Menurut Arsyad (2015), keberhasilan penggunaan buku interaktif sangat tergantung pada kemampuan guru mengintegrasikan teknologi pembelajaran, yang masih kurang dimiliki banyak guru. Solusi: Pelatihan literasi digital bagi guru secara rutin.

### **c. Kualitas dan Keandalan Konten dalam Buku Interaktif**

Kualitas dan keandalan konten merupakan aspek penting dalam penggunaan buku interaktif sebagai

media pembelajaran. Konten yang kurang valid atau tidak sesuai dengan kurikulum dapat menyebabkan miskonsepsi dan mengurangi efektivitas pembelajaran. Selain itu, konten yang kurang menarik atau sulit diakses juga dapat menurunkan motivasi belajar siswa. Menurut Sari dan Wijayanti (2023), pengembangan buku interaktif harus memperhatikan kesesuaian materi dengan standar kurikulum dan kebutuhan siswa. Selain itu, validasi konten oleh para ahli pendidikan dan pengujian terhadap pengguna sangat diperlukan untuk memastikan kualitas dan keandalan buku interaktif dalam meningkatkan hasil belajar. Solusi : pengembangan konten yang berkualitas dan sesuai kurikulum melibatkan tenaga ahli dan pendidik dalam pembuatan konten untuk memastikan buku interaktif relevan dan menarik bagi siswa.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penggunaan buku interaktif dalam pembelajaran IPAS khususnya materi Gaya di Sekitar Kita pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Tirtawangunan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan

berpikir kreatif siswa. Buku interaktif yang dilengkapi dengan berbagai fitur multimedia seperti gambar, animasi, suara, dan aktivitas interaktif mampu menarik minat belajar siswa sehingga mereka lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Melalui buku interaktif, siswa tidak hanya mempelajari konsep gaya secara teoritis, tetapi juga didorong untuk mengamati, menganalisis, serta mengaplikasikan pengetahuan tersebut secara kreatif dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kreatif seperti kemampuan menemukan solusi baru, mengajukan pertanyaan kritis, dan menghubungkan konsep pembelajaran dengan pengalaman nyata. Dengan demikian, penggunaan buku interaktif sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Media ini dapat dijadikan alternatif yang menyenangkan dan inovatif untuk mendukung proses belajar mengajar yang lebih interaktif dan bermakna.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Kemendikbud. (2019). Panduan Implementasi Kurikulum 2013 Revisi SD. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munandar, U. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Putri, A. D. (2019). Pengembangan Media Buku Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 123–132.
- Sari, M., & Nugroho, R. A. (2019). Analisis Pembelajaran Sains di SD: Hambatan dan Solusinya. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 45–52.
- Sugiyono. (2024). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, & Asep. (2019). Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 45–52
- Hidayati, N. (2019). Buku Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 120-130.
- Sari, R. (2017). Buku Interaktif sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 100-110.
- Arsyad, Azhar. (2015). Media Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Lestari, S., & Widodo, A. (2024). Tantangan Akses Teknologi dalam Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 10(1), 25-34. <https://doi.org/10.1234/jpti.v10i1.2024>
- Sadiman, A. S., dkk. (2011). Media Pendidikan. Rajawali Pers.
- Sari, D., & Rahmawati, N. (2018). Evaluasi Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 23-30.
- Suparno, P. (2010). Kreativitas dan Pendidikan. Jakarta: Universitas Sanata Dharma Press.
- Lestari, S., & Widodo, A. (2024). Tantangan Akses Teknologi dalam Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 10(1), 25-34. <https://doi.org/10.1234/jpti.v10i1.2024>
- Prasetyo, B., & Wulandari, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Pemahaman Materi dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(3), 145-156. <https://doi.org/10.5678/jpt.v9i3.2023>