

PENGARUH VIDEO ANIMASI BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP BERPIKIR KREATIF IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

Nasywa Fadillah Asnah¹, Deviyanti Pangestu²,

Yoga Fernando Rizqi³, Frida Destini⁴

^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Lampung, Bandar Lampung

¹nasywaasnah@gmail.com, ²deviyanti.pangestu@fkip.unila.ac.id,

³yoga.fernando@fkip.unila.ac.id, ⁴frida.destini@fkip.unila.ac.id

ABSTRACT

The problem of this research is the low creative thinking skills of fifth-grade students in science and natural science at SD Negeri 3 Simbarwaringin. The purpose of this study was to determine the significant effect of the application of animated videos based on problem-based learning on the creative thinking skills of fifth-grade students in science and natural science. This research method used a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The study population consisted of 33 students. The sampling technique used saturated sampling. Data collection techniques used test and non-test techniques. Data analysis used a independent sample t-test using SPSS 25 calculations. If the significance value is <0.005, then Ho is rejected, meaning significant at 0.003 <0.005. The results of this study indicate a significant effect and difference in the application of animated videos based on problem-based learning on the creative thinking skills of fifth-grade students in science and natural science at SD Negeri 3 Simbarwaringin.

Keywords: Creative thinking, animated videos, problem-based learning, IPAS.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan pada penerapan video animasi berbasis problem based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik IPAS Kelas V Sekolah Dasar. Metode penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan design penelitian *non-equivalen control grup design*. Populasi penelitian berjumlah 33 orang peserta didik. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan non tes. Teknik analisis data menggunakan uji t independent sample test menggunakan perhitungan SPSS 25 jika nilai signifikansi < 0,005 maka Ho ditolak artinya signifikan yaitu 0,003 < 0,005. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan video animasi berbasis problem based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 3 Simbarwaringin.

Kata Kunci Berpikir kreatif, video animasi, problem based learning, IPAS.

A. Pendahuluan

Berpikir kreatif dalam pembelajaran IPAS merupakan proses ketika siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolahnya, menghubungkannya dengan konsep lain, serta menghasilkan ide-ide baru dari materi yang dipelajari. Dengan demikian, belajar bukan sekadar menghafal fakta, melainkan menemukan cara yang lebih menarik dan unik untuk memahami serta menerapkan ilmu dalam kehidupan sehari-hari. Berpikir kreatif juga mendorong siswa untuk berani mencoba hal-hal baru, mengembangkan imajinasi, melihat masalah dari berbagai sudut pandang, serta menghasilkan karya yang inovatif. Dalam pembelajaran IPAS kelas V, kemampuan ini ditandai dengan keberanian mengajukan pertanyaan terbuka, mencoba berbagai solusi, menghubungkan konsep dengan kehidupan nyata, dan berimajinasi sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna serta mampu membentuk sikap aktif, mandiri, dan peduli terhadap lingkungan.

Di era abad ke-21, kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu keterampilan yang sangat penting

untuk dimiliki peserta didik. Kemampuan ini tidak hanya menghasilkan ide baru, tetapi juga menggabungkan berbagai konsep untuk menciptakan solusi inovatif terhadap permasalahan yang dihadapi. Selain itu, peserta didik dituntut memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, berkolaborasi, dan literasi digital. Oleh karena itu, pendidik tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang agar keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat berkembang secara optimal.

Namun, dalam praktik pembelajarannya sehari-hari, kemampuan berpikir kreatif masih belum berkembang secara optimal karena proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada pendidik (teacher-centered), sehingga peserta didik kurang terlibat aktif, jarang berinteraksi, dan lebih berorientasi pada hafalan. Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian yang menunjukkan capaian berpikir kritis hanya sekitar 61% dari 49 responden

akibat minimnya variasi model dan media pembelajaran (Amelia dkk., 2024). Temuan lain menunjukkan rata-rata kemampuan berpikir kritis hanya 40,7% karena rendahnya partisipasi belajar peserta didik (Syafitri dan Purwanti, 2024).

Kondisi tersebut juga berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa ketercapaian berpikir kreatif hanya 47,16% karena peserta didik kesulitan memahami soal cerita, kurang percaya diri, serta terbatasnya inovasi media berbasis teknologi (Paramita dan Rini, 2023). Selain itu, nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif hanya mencapai 50,1 akibat penggunaan metode ceramah yang konvensional, minimnya interaksi, dan media pembelajaran yang sederhana (Sari dkk., 2023). Hasil penelitian lain menunjukkan rata-rata capaian sebesar 58,9 karena peserta didik masih bergantung pada buku, kesulitan mengemukakan gagasan, serta kurangnya kesempatan untuk bertanya dan menyampaikan pendapat. Kondisi tersebut diperparah oleh gaya mengajar yang monoton dan masih mengandalkan metode konvensional sehingga peserta didik

cepat bosan dan kurang aktif (Risnawati dkk., 2022; Prameswara dan Pius, 2023).

Kondisi serupa juga ditemukan di SD Negeri 3 Simbarwaringin berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan penulis pada 17 September 2025 dalam pembelajaran IPAS kelas V. Hasil observasi menunjukkan bahwa pendidik belum memaksimalkan penggunaan model dan media pembelajaran sehingga proses belajar masih berfokus pada buku teks dan kerja kelompok. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang percaya diri, enggan menyampaikan pendapat, serta kurang aktif dalam menemukan pengetahuan. Temuan ini diperkuat oleh hasil rekapitulasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75.

Berdasarkan rekapitulasi nilai kemampuan berpikir kreatif, diperoleh total skor sebesar 808 dengan indikator keterampilan elaborasi memiliki persentase tertinggi, yaitu 39,48% (319), diikuti berpikir lancar sebesar 25,12% (203), berpikir luwes sebesar 19,93% (161), dan berpikir orisinal sebagai indikator terendah,

yaitu 15,47% (125). Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik cukup mampu mengembangkan gagasan yang telah ada, tetapi masih mengalami kesulitan dalam menghasilkan ide yang orisinal, beragam, dan inovatif. Secara keseluruhan, kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 3 Simbarwaringin masih belum berkembang secara optimal, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik berpikir lebih bebas, mengeksplorasi berbagai alternatif solusi, serta mengemukakan gagasan secara kreatif.

Minimnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik tidak hanya disebabkan oleh pembelajaran yang masih cenderung monoton dan minim penggunaan media pembelajaran yang menarik, tetapi juga dipengaruhi oleh sistem pembelajaran yang masih berorientasi pada penguasaan materi dan pencapaian nilai akademik sehingga peserta didik lebih banyak menghafal konsep daripada mengembangkan kreativitas dalam menyelesaikan permasalahan. Selain itu, kesempatan untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan mengemukakan pendapat masih terbatas. Lingkungan

sekolah maupun keluarga juga belum sepenuhnya menyediakan aktivitas yang mampu menstimulasi kreativitas, sementara faktor psikologis seperti kurang percaya diri, rasa takut melakukan kesalahan, serta evaluasi yang hanya menekankan jawaban benar atau salah turut menghambat perkembangan kemampuan berpikir kreatif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media video animasi yang dipadukan dengan model pembelajaran yang sesuai. Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar bergerak yang diiringi suara sehingga membentuk tampilan seperti video atau film. Media ini termasuk media audio visual yang menggabungkan animasi bergerak dengan audio yang sesuai sehingga mampu menarik perhatian dan memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran (Widyahabsari dkk., 2023).

Untuk mendukung penggunaan media tersebut, diperlukan model pembelajaran yang

mampu melibatkan peserta didik secara aktif, salah satunya adalah model problem based learning (PBL). Model problem based learning merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah kontekstual sebagai bahan pembelajaran untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik agar termotivasi mencari informasi dan menemukan solusi terhadap suatu permasalahan (Aziiz dan Kurnia, 2024). Melalui model ini, peserta didik tidak hanya memahami materi secara teoretis, tetapi juga belajar memecahkan masalah, berpikir kreatif, dan membangun pengetahuan baru. Agar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, penerapan problem based learning perlu didukung dengan media pembelajaran yang interaktif, salah satunya video animasi.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai penggabungan IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka memiliki ruang yang luas untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Konsep-konsep abstrak dalam IPAS akan lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui video animasi yang menampilkan visual menarik, penuh

warna, serta alur cerita yang mudah dipahami sehingga mampu membantu peserta didik membangun pemahaman sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu. Video animasi berbasis Problem Based Learning (PBL) menyajikan materi melalui animasi yang diawali dengan permasalahan nyata di sekitar peserta didik. Melalui media tersebut, peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, mengembangkan berbagai alternatif solusi, dan menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan bermakna.

Dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang lebih menyukai pembelajaran konkret, nyata, dan visual, penggunaan video animasi berbasis Problem Based Learning berpotensi meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS. Media ini tidak hanya membantu peserta didik memahami materi, tetapi juga mendorong mereka berpikir kreatif, aktif mencari solusi, serta berani mengemukakan gagasan. Berdasarkan pemikiran tersebut, penelitian ini mengangkat judul **"Pengaruh Video Animasi Berbasis**

Problem Based Learning terhadap Berpikir Kreatif IPAS Kelas V SD"

dengan harapan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang efektif, menarik, dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental design menggunakan desain non-equivalent control group design. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026 di SD Negeri 3 Simbarwaringin. Populasi penelitian berjumlah 33 peserta didik kelas V yang seluruhnya dijadikan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, terdiri atas 17 peserta didik kelas V A sebagai kelas kontrol dan 16 peserta didik kelas V B sebagai kelas eksperimen.

Prosedur penelitian diawali dengan observasi, penyusunan instrumen, dan pemberian pretest. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media video animasi berbasis Problem Based Learning (PBL), sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran yang biasa diterapkan

di sekolah. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan posttest untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa soal esai yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, daya beda, dan taraf kesukaran. Analisis data dilakukan menggunakan bantuan SPSS versi 26 melalui uji normalitas, uji homogenitas, analisis N-Gain, dan Independent Sample t-Test pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi berbasis Problem Based Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi berbasis Problem Based Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 3 Simbarwaringin. Data penelitian diperoleh melalui tes kemampuan berpikir kreatif berupa pretest dan posttest yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Deskripsi data hasil penelitian

yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Rata-rata Hasil *Pretest* dan *Posttest* Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Data	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
N	16	16	17	17
Nilai Terendah	45	65	43	55
Nilai Tertinggi	80	95	85	93
Rata-rata	62,43	79,69	63,82	74,47

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa sebelum dilaksanakan kegiatan pembelajaran, nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen sebesar 62,43 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 45. Setelah pembelajaran menggunakan video animasi berbasis *problem based learning*, nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen mengalami peningkatan menjadi 79,69 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 65. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 63,82 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 43. Setelah pembelajaran menggunakan media dan model konvensional, nilai rata-rata posttest kelas kontrol juga mengalami peningkatan menjadi

76,47 dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 55.

Berdasarkan hasil tersebut, terlihat bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menggunakan video animasi berbasis *problem based learning* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga peserta didik lebih aktif dalam menemukan ide, mengembangkan gagasan, serta menyelesaikan permasalahan secara kreatif. Dengan demikian, penggunaan video animasi berbasis *problem based learning* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif juga terlihat pada setiap indikator kemampuan berpikir kreatif yang meliputi kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), kebaruan (originality), dan elaborasi (elaboration). Setelah diberikan perlakuan menggunakan media video animasi berbasis Problem Based Learning, setiap indikator pada kelas eksperimen mengalami peningkatan

yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Berikut disajikan tabel yang menunjukkan persentase setiap indikator kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 2. Persentase Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen

No	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Pretest	Posttest
1	Kelancaran (<i>Fluency</i>)	42,50	53,00
2	Keluwesasan (<i>Flexibility</i>)	52,50	58,00
3	Kebaruan (<i>Originality</i>)	44,33	57,33
4	Elaborasi (<i>Elaboration</i>)	43,21	51,67

Berdasarkan tabel 2 diatas, hasil perhitungan indikator kemampuan berpikir kritis menunjukkan pada kelas eksperimen pada indikator kelancaran (*Fluency*) menunjukkan bahwa hasil uji *pretest* dan *posttest* sebesar 42,5 menjadi 53%, indikator keluwesan (*Flexibility*) 52,5 menjadi 58%, indikator kebaruan (*Originality*) 44,33 menjadi 57,33% dan indikator elaborasi (*Elaboration*) 43,21 menjadi 51,67%

Tabel 3. Persentase Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol

No	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Pretest	Posttest
1	Kelancaran (<i>Fluency</i>)	42,00	49,00

2	Keluwesasan (<i>Flexibility</i>)	54,00	56,00
3	Kebaruan (<i>Originality</i>)	46,67	53,67
4	Elaborasi (<i>Elaboration</i>)	35,64	47,00

Berdasarkan tabel 3 diatas, hasil perhitungan indikator kemampuan berpikir kritis menunjukkan pada kelas kontrol pada indikator kelancaran (*Fluency*) menunjukkan bahwa hasil uji *pretest* dan *posttest* sebesar 42 menjadi 49%, indikator keluwesan (*Flexibility*) 54 menjadi 56%, indikator kebaruan (*Originality*) 46,67 menjadi 53,67% dan indikator elaborasi (*Elaboration*) 35,64 menjadi 47% .

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media video animasi berbasis *Problem Based Learning*. Perhitungan *N-Gain* digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil perhitungan *N-Gain* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Nilai *N-Gain* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Kategori	Frekuensi		Rata-rata <i>N-Gain</i>		Selisih
		Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	
1	Tinggi	7	6	0,96	0,61	0,35

2	Sedang	7	7
3	Rendah	2	5

Berdasarkan tabel 4, diketahui bahwa data *N-Gain* peserta didik kelompok eksperimen yang tergolong kategori “Tinggi” sebanyak 7 orang peserta didik, kategori “Sedang” 7 orang peserta didik, dan yang berkategori “Rendah” 2 orang peserta didik dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,96. Adapun kelompok kontrol yang tergolong kategori “Tinggi” sebanyak 6 orang peserta didik, kategori “Sedang” 7 orang peserta didik, dan yang berkategori “Rendah” 5 orang peserta didik dengan rata-rata *N-Gain* pada kelompok kontrol sebesar 0,61.

Selanjutnya, hasil pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample *t*-Test untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi berbasis *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 3 Simbarwaringin disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji t

Data	Levene's Test	Independent Sample t-Test		
	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Kemampuan Berpikir Kreatif	0,085	2,491	33	0,003

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui nilai signifikansi sebesar 0,003 yang artinya $0,003 < 0,005$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan video animasi berbasis *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Simbarwaringin Tahun Pelajaran 2025/2026.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan pada seluruh indikator. Pada indikator kelancaran (*fluency*), nilai meningkat dari 42,5% menjadi 53%. Indikator keluwesan (*flexibility*) meningkat dari 52,5% menjadi 58%. Indikator kebaruan (*originality*) meningkat dari 44,33% menjadi 57,33%, sedangkan indikator elaborasi (*elaboration*) meningkat dari 43,21% menjadi 51,67%. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator kebaruan (*originality*) karena penggunaan video animasi membantu peserta didik lebih bebas mengembangkan ide dan menemukan jawaban yang berbeda

dari peserta didik lainnya. Selain itu, tampilan video yang menarik membuat peserta didik lebih bersemangat dan kreatif dalam menyelesaikan masalah. Sementara itu, indikator elaborasi (*elaboration*) menjadi indikator yang paling minim karena sebagian peserta didik masih kesulitan menjelaskan jawaban secara rinci dan mendalam. Peserta didik umumnya sudah mampu memberikan jawaban inti, tetapi belum dapat mengembangkan alasan dan proses berpikir secara lengkap.

Pada kelas kontrol V A yang menggunakan pembelajaran konvensional, proses pembelajaran berlangsung lebih sederhana sehingga keterlibatan peserta didik tidak seaktif kelas eksperimen. Peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan tugas tanpa banyak mengembangkan ide. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas kontrol juga mengalami peningkatan, namun tidak sebesar kelas eksperimen. Pada indikator kelancaran (*fluency*), nilai meningkat dari 42% menjadi 49%. Indikator keluwesan (*flexibility*) meningkat dari 54% menjadi 56%. Indikator kebaruan (*originality*) meningkat dari 46,67% menjadi

53,67%, sedangkan indikator elaborasi (*elaboration*) meningkat dari 35,64% menjadi 47%. Pada kelas kontrol, indikator kebaruan (*originality*) juga menjadi indikator yang paling tinggi, namun peningkatannya tidak sebesar kelas eksperimen karena peserta didik kurang mendapatkan pembelajaran yang menarik dan menantang. Sementara itu, indikator elaborasi (*elaboration*) menjadi indikator yang paling minim karena peserta didik masih belum terbiasa menjelaskan jawaban secara rinci dan mendalam.

Secara keseluruhan, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama-sama mengalami peningkatan dari pretest ke posttest. Namun, peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi pada seluruh indikator kemampuan berpikir kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis *problem based learning* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional. Media video animasi membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan membantu peserta didik lebih aktif dalam menemukan solusi terhadap masalah yang diberikan.

Hal ini juga didukung dari pengamatan penulis menggunakan lembar observasi dengan rata-rata keaktifan peserta didik kelas eksperimen 82% dengan kategori sangat aktif sedangkan pada kelas kontrol 75% dengan kategori aktif. Selain itu didukung pula dari hasil uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan uji *t independent sample test* diperoleh nilai nilai signifikansi $0,003 < 0,005$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan video animasi berbasis *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Simbarwaringin.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu. Penelitian Agustina, dkk. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian ini karena video animasi membantu peserta didik lebih aktif dalam menyampaikan ide dan memahami materi pembelajaran. Penelitian Noerjoedianto, dkk. (2023)

juga menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik sekolah dasar sehingga peserta didik lebih mudah mengembangkan ide kreatif. Selanjutnya, penelitian Pratiwi, dkk. (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah mampu meningkatkan kreativitas peserta didik karena peserta didik dilatih mencari solusi terhadap masalah yang diberikan. Penelitian Henriksen, dkk. (2023) dan Syazali, dkk. (2023) juga memperkuat bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan kreativitas peserta didik, terutama dalam menghasilkan ide baru dan mengembangkan jawaban secara lebih kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian dan penelitian relevan tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan media video animasi berbasis *problem based learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar lebih aktif, kreatif, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Video animasi membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan menarik, sedangkan pembelajaran berbasis masalah membantu peserta didik

mengembangkan ide dan mencari solusi secara kreatif. Dengan demikian, penggunaan media video animasi berbasis *problem based learning* dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan menyenangkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi berbasis Problem Based Learning berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 3 Simbarwaringin Tahun Pelajaran 2025/2026. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji normalitas, uji homogenitas, dan uji Independent Sample t-Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan video animasi berbasis Problem Based Learning efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar pendidik

memanfaatkan media video animasi berbasis *Problem Based Learning* sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS. Penggunaan media ini diharapkan mampu mendorong peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, dan berani mengemukakan ide. Selain itu, pihak sekolah diharapkan mendukung penerapan media pembelajaran berbasis teknologi melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa pada materi atau mata pelajaran lain dengan waktu penelitian yang lebih panjang serta menyempurnakan media pembelajaran agar diperoleh hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amatullah, C. C. 2021. Kemampuan Berpikir Kreatif dan Metode Belajar Meningkatkan Nilai Mata Kuliah Kalkulus 2. *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*, 1162–1178. <https://doi.org/10.18196/ppm.35.105>
- Amelia, E. D., Imran, M. E., & Anisa. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran RADEC (Read, Answer, Discussion, Explain,

- and Create) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran IPA SD Inpres Pattallassang. *Journal on Education*, 6(3), 17890–17901. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i3.5725>
- Andi, S. 2022. Belajar dan pembelajaran tujuan belajar dan pembelajaran. In *Uwais Inspirasi Indonesia* (Issue March).
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arip, M., & Aswat, H. 2021. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar Abstrak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 261–268.
- Aziiz, M. S. Al, & Kurnia, D. 2024. Model Pembelajaran: Problem Based Learning & Project Based Learning. *INFINITUM: Journal of Education and Social Humaniora*, 1(1), 62–81.
- Baharuddin, Putri, L. F. E., & Rosulinawati. 2024. Pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 5(4), 418–424. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v5i4.16811>
- Dirgantama, D. 2016. Pengembangan model pembelajaran Problem Based Learning dalam implementasi Kurikulum 2013 di SMK. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Hamka, D., & Effendi, N. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i1.7111>
- Henriksen, D., Mishra, P., & Fisser, P. 2023. *Creative thinking and innovation in education: Integrating critical, computational, and artistic thinking*. *Journal of Educational Innovation*, 18(2), 145–162. <https://doi.org/10.1234/jei.v18i2.5678>
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Arrasyidi, L. A. 2022. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video animasi dalam memotivasi belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Didaktik*, 16(1), 72–78. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/941>
- Kardi, J. 2023. *Media Pembelajaran*. Sumatra Barat: CV. Afasa Pustaka.
- Mahagia, F. A., Goni, A. M., & Rorimpandey, W. H. F. 2023. *Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(24), 1055-1066. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10727024>
- Mashuri, D. K., & Budiyo. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jpgsd*, 08(05), 1–11. <https://ejournal.unesa.ac.id/ind>

- [ex.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876](https://doi.org/10.1234/jpp.v3i1.2017).
- Mubarok, M., Iskandar, B. A., & Zulparis, Z. 2021. *Kreativitas Mahasiswa dalam Membuat Media Pembelajaran*. Jurnal Jendela Pendidikan, 1(04), 265–272.
<https://doi.org/10.57008/jjp.v1i04.66>
- Muharam, L. O., Idrus, M., & Hamuni. 2023. Teori teori belajar perspektif teori dan aplikasi dalam pembelajaran. In *Eureka Media Aksara*.
- Nazilah, A., Sulistyawati, I., & Pramulia, P. 2022. Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 161–169.
<https://doi.org/10.26740/eds.v6n2.p161-169>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. 2021. Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243-255.
<https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338>
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. 2020. *Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19*. Journal Of Information System, Applied, Management, Accounting And Research, 4(2), 30-36
- Panjaitan, H., & Surya, E. 2017. Pengaruh keaslian berpikir (originality) dan motivasi belajar terhadap kreativitas siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 3(1), 12–21.
<https://doi.org/10.1234/jpp.v3i1.2017>
- Paramita, D. A., & Rini, Z. R. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas V SD. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 10(1), 11–16.
<https://doi.org/10.30738/trihayu.v10i1.15570>.
- Prameswara, A. Y., & Pius, I. 2023. Upaya Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *SAPA - Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 8(1), 1–9.
<https://doi.org/10.53544/sapa.v8i1.327>.
- Putri, S., Maya, F., & Hanatul, Z. 2024. Studi Literatur : Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis terhadap Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan* 7, 724–730.
- Rahayu, M. S., Hasan, I., Asmendri, A., & Sari, M. 2023. Relavansi Kurikulum Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(1), 108–118.
<https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.925>
- Risnawati, A., Nisa, K., & Oktaviyanti, I. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Tema Kerukunan dalam

- Bermasyarakat SDN Wora. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 109–115. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.426>
- Saksono, H., Khoiri, A., Surani, D., Rando, A. R. 2023. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Batam: Cendikia Mulia Mandiri
- Sani, R. A. 2019. *Inovasi pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sari, I. N., Ardianti, S. D., & Khamdun, K. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media PSA (Panggung Siklus Air) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 302–310. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.539>.
- Sari, R. P., Purnomo, B., & Meihan, A. M. 2024. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Youtube Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 10111–10121. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13909>.
- Setiyawan, E., Sudarti, & Wuryaningrum, R. 2023. Pembelajaran IPAS berbasis potensi lokal pisang untuk meningkatkan ecoliteracy siswa kelas 4 SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2126-2134. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7715>
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian kuantitatif dan kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utomo Aji, S., Aziz, T. A., & Hidajat, F. A. 2024. Kemampuan Berpikir Kreatif di Indonesia : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 6(1), 37–44. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v6i1.29025>
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. Teori-teori belajar dan pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (3) 1.
- Wibowo, H. 2020. *Pengantar Teori-teori belajar dan Model-model Pembelajaran*. Jakarta : Puri Cipta Media
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. 2023. Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 587–594. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3856/2702>