

ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS 5 MELALUI
PENGUNAAN MEDIA PALAM PADA PEMBELAJARAN IPAS

Vida Amalia Fitriani ¹, Rabi'ah Al-'Adawiyah ², Selvi Dewi Nur Anggreani ³, Sansan
Hastuti Ningrum ⁴, Weny Estiyani ⁵, Yudhi Utomo ⁶
Universitas Negeri Malang^{1,2,3,4,5,6}
e-mail: vida.fitriani162@gmail.com¹

ABSTRAK

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan pada abad ke-21 yang harus dimiliki siswa saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh media pembelajaran PALAM terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 5 MIN 2 Pasuruan, dengan fokus pada aspek originalitas, fluency, fleksibilitas, dan elaborasi. Menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif, penelitian ini melibatkan 15 siswa sebagai subjek penelitian. Instrumen yang digunakan adalah soal tes berpikir kreatif yang berbentuk soal essay dan pedoman wawancara sebagai instrumen pendukung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa termasuk kedalam diperoleh nilai 65 dengan kategori baik dan nilai pretest sebesar 60. Hasil analisis pada tiap aspek menyatakan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek *original* diperoleh nilai 70% dan tergolong kategori baik. Aspek *fluency* memiliki rata-rata nilai keseluruhan sebesar 78% dengan kategori baik. Aspek *flexibility* memiliki nilai sebesar 70% dengan kategori baik. Aspek *elaboration* memiliki nilai 94% dengan kategori sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan media PALAM berada dalam kategori baik.

Kata Kunci: Kemampuan Berpikir Kreatif, Media PALAM, Pembelajaran IPAS

ABSTRACT

Creative thinking skills are one of the 21st century skills that today's students must have. The purpose of this study was to examine the effect of PALAM learning media on the creative thinking skills of 5th grade students of MIN 2 Pasuruan, focusing on the aspects of originality, fluency, flexibility, and elaboration. Using a quantitative descriptive research design, this study involved 15 students as research subjects. The instruments used were creative thinking test questions in the form of essay questions and interview guidelines as supporting instruments. The results showed that the average creative thinking ability of students included in the obtained value of 65 with a good category and a pretest value of 60. The results of the analysis on each aspect stated that the average creative thinking ability of students in the original aspect obtained a value of 70% and was classified as a good category. The fluency aspect has an overall average score of 78% in the good category. The flexibility aspect has a value of 70% with a good category. The elaboration aspect has a value of 94% with a very good category. The results showed that the average creative thinking ability of students after using PALAM media was in the good category.

Keywords: *Creative Thinking Ability, PALAM Media, IPAS learning*

PENDAHULUAN

Pendidik abad ke-21 dihadapkan pada tantangan kompleks dalam mencetak lulusan yang unggul di kancah global. Guru mengajarkan siswa 4 keterampilan penting supaya mereka tidak hanya pintar pelajaran, tapi juga bisa menghadapi kehidupan sehari-hari. *The American Association of Colleges for Teacher Education* (AACTE) dan *The Partnership for 21st Century Skills* menyatakan bahwa kompetensi abad 21 yang harus dimiliki peserta didik meliputi
Copyright (c) 2025 SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA

berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Partnership for 21st Century Skills, 2019). Visi pembelajaran yang dikembangkan oleh *The Partnership for 21st Century Learning* (2015), yang dikenal sebagai *The Framework for 21st Century Learning*, mengenai keterampilan, pengetahuan dan kemampuan yang dibutuhkan siswa untuk meraih kesuksesan di abad ke 21 (Redhana, 2019).

Berpikir kreatif adalah kemampuan yang sangat penting bagi siswa, karena memungkinkan mereka untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan menghasilkan solusi-solusi yang inovatif. Kemampuan ini tidak hanya berguna dalam konteks akademik, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari (Tridaya *et al*, 2012). Menurut Piirto (2014), berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan membuat inovasi baru, yang belum pernah ada sebelumnya. Sedangkan Qomariyah & Subekti (2021), berpendapat jika berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menggunakan imajinasi, kreativitas, dan pengetahuan untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi-solusi inovatif, dan melihat masalah dari perspektif yang berbeda dan tidak konvensional. Kreativitas tersebut muncul ditandai dengan kemampuan individu menciptakan produk untuk mewujudkan inovasi baru (Greenstein, 2012). Terdapat delapan kriteria kemampuan berpikir kreatif yakni, keingintahuan (*curiosity*), kelancaran (*fluency*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elaboration*), dan kesesuaian (*flexibility*), memodifikasi (*divergent*), mengambil risiko (*messiness/risk taking*), dan bekerja dengan orang lain (*with others*).

Root (2020) menekankan tentang pentingnya ekspresi kreatif sebagai cara untuk mewujudkan berpikir kreatif. Ekspresi kreatif dapat dilakukan melalui berbagai media, seperti seni visual, musik, tulisan, dan desain, serta menjadi sarana untuk menyampaikan ide dan visi kreatif kepada orang lain. Imajinasi adalah anugerah yang dimiliki setiap manusia sejak lahir. Kemampuan untuk membayangkan hal-hal yang belum pernah ada ini sangat penting untuk perkembangan kreativitas dan inovasi (Niland, 2023). Awal mula dari kemampuan berpikir dan munculnya gagasan sering kali dimulai dengan penyusunan pertanyaan. Pertanyaan sederhana yang diajukan oleh siswa sekolah dasar bukanlah sekadar pertanyaan biasa, melainkan sebuah refleksi dari rasa ingin tahu yang mereka alami. Setiap pertanyaan yang muncul dari pikiran anak-anak adalah peluang bagi mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mencari jawaban. Proses ini tidak hanya membantu mereka dalam memahami konsep baru, tetapi juga mendorong mereka untuk menjadi pembelajar yang aktif dan mandiri.

Setiap anak memiliki gaya belajar dan cara berpikir yang berbeda-beda. Ketika dihadapkan pada suatu masalah, mereka akan memberikan jawaban yang mencerminkan keunikan individu mereka. Oleh karena itu penting bagi kita untuk menghargai setiap pendapat dan ide yang muncul dari anak-anak. Dengan memberikan ruang bagi mereka untuk berekspresi, kita tidak hanya mendorong tumbuh kembang kreativitas mereka, tetapi juga menanamkan nilai-nilai penting seperti toleransi dan saling menghargai. Imajinasi dan kreativitas saling melengkapi dalam melahirkan sebuah gagasan. Tanpa kreativitas, imajinasi hanya akan menjadi angan-angan. Sebaliknya, tanpa dorongan imajinasi, kreativitas akan menghasilkan karya yang kurang orisinal. Anak usia dini memiliki kecenderungan alami untuk berimajinasi, sehingga potensi kreativitas mereka sangat besar (Fazli *et al.*, 2019).

Media belajar berfungsi untuk meningkatkan belajar siswa supaya siswa tidak bosan waktu proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Salah satu tujuan utamanya penggunaan media adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan siswa. Kualitas pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah. Hasil penelitian *Program for International Student Assessment* (PISA) 2022, Indonesia ada di urutan ke- 68 dengan nilai matematika 379, sains 398, dan membaca 371. Selain itu, *World Population Review* mengatakan pendidikan Indonesia berada di urutan 54/78 negara yang berada di bawah Slovenia. Pendidikan di Indonesia perlu

bertransformasi dari sekadar menghafal teori menjadi pembelajaran yang lebih berorientasi pada praktik dan pengembangan keterampilan khusus. Dengan demikian, lulusan akan lebih siap menghadapi tantangan dunia kerja yang dinamis dan memiliki daya saing yang tinggi. (IDRI, 2020).

Perkembangan zaman menuntut perubahan paradigma pembelajaran. Pembelajaran abad 21 menggeser fokus dari transmisi pengetahuan menjadi pengembangan kompetensi. Keempat keterampilan utama, yakni berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi, menjadi landasan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang relevan dengan tuntutan dunia kerja saat ini (Zubaidah, 2019). Desain pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berorientasi pada pengembangan keterampilan abad 21 merupakan langkah krusial dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan mengintegrasikan keempat keterampilan esensial ke dalam setiap kegiatan pembelajaran, guru dapat membekali siswa dengan kompetensi yang relevan dengan tuntutan dunia kerja yang terus berubah. Dengan melibatkan siswa dalam proses berpikir kreatif untuk memecahkan masalah, kita tidak hanya mendorong munculnya ide-ide baru, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam menemukan solusi yang relevan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 telah menggariskan pentingnya mengembangkan kreativitas siswa sebagai salah satu tujuan pendidikan nasional. Dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar, kemampuan berpikir kreatif tidak hanya sebatas pada mata pelajaran tertentu, melainkan menjadi fondasi bagi keberhasilan dalam semua bidang studi. Potensi untuk berpikir kreatif merupakan anugerah yang dimiliki oleh setiap individu sejak lahir, dan tugas pendidikan adalah untuk mengoptimalkan potensi tersebut.

IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang menggabungkan konsep-konsep dasar dari ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial. Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih holistik kepada siswa tentang dunia di sekitar mereka. Dalam pembelajaran IPAS, siswa mempelajari berbagai hal seperti fenomena alam, kehidupan manusia, konsep-konsep dasar sains, dan keterampilan berpikir kritis. Pada materi daur ulang dan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan, siswa mempelajari konsep daur ulang dengan mengubah sampah menjadi barang baru yang berguna. Selain itu, siswa juga mempelajari tentang cara memilah sampah berdasarkan jenisnya. Sampah yang mudah ditemui dan mudah diolah adalah sampah organik atau yang berasal dari alam.

PALAM (Pengolahan Limbah Alam) adalah sebuah inovasi dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan potensi bahan alam sebagai media pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif dalam memecahkan masalah. Limbah alam dapat diartikan sebagai bahan organik atau anorganik yang dihasilkan oleh proses alami dalam lingkungan termasuk dedaunan yang gugur, ranting, buah-buahan yang membusuk, atau bahkan batu-batu kecil yang tererosi dari tebing (Mitsch dan Jørgense, 2012). PALAM adalah media pembelajaran berupa tas kreasi yang berbahan dasar limbah dedaunan dan bunga kelapa kering. Bahan-bahan tersebut termasuk bahan yang biasanya menjadi limbah di desa karena dianggap kurang bermanfaat. Keterbatasan akses terhadap teknologi dan informasi di daerah pedesaan seringkali menyebabkan limbah alam tidak dapat dikelola dengan baik. Padahal, dengan pengelolaan yang tepat, limbah ini dapat dijadikan bahan baku untuk produk-produk ramah lingkungan, sehingga berkontribusi pada pembangunan berkelanjutan di tingkat desa (Dia et al, 2022). Salah satu manfaat dari pengolahan limbah tersebut yaitu membantu menemukan inovasi baru dan membentuk siswa yang kreatif dan inovatif dengan membuat berbagai karya dari limbah alam (Pratami et al., 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media belajar PALAM yang inovatif dalam merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa MIN 2 Pasuruan. Dengan memanfaatkan potensi bahan alam disekitar, diharapkan dapat ditemukan pendekatan

Copyright (c) 2025 SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA

pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Media belajar berupa PALAM juga diharapkan dapat membuat siswa menjadi dapat memanfaatkan limbah disekitar sehingga dapat mengurangi sampah organik dan dapat membuat bahan kerajinan yang memiliki nilai estetika dan ekonomi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan suatu keadaan atau peristiwa sebagaimana adanya pada saat penelitian dilakukan. Metode ini melibatkan pengumpulan data numerik melalui berbagai instrumen penelitian, seperti kuesioner atau observasi, kemudian dianalisis secara statistik untuk menghasilkan deskripsi yang akurat dan komprehensif. Penelitian seperti ini tidak memuat adanya hipotesis. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai dampak penggunaan media palam terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di MIN 2 Pasuruan. Hasil penelitian akan disajikan dalam bentuk data kuantitatif yang berupa angka dan grafik, serta data kualitatif yang berupa deskripsi naratif. Dengan demikian, dapat diketahui secara jelas sejauh mana media palam berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 2 Pasuruan sejumlah 15 siswa. Metode purposive sampling digunakan dalam penelitian ini untuk memilih partisipan yang memiliki karakteristik spesifik yang relevan dengan tujuan penelitian. Dengan demikian, data yang diperoleh diharapkan dapat memberikan gambaran yang mendalam dan relevan dengan fenomena yang sedang diteliti. (Sugiyono, 2014).

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes essay yang dirancang khusus untuk mengukur keempat aspek kemampuan berpikir kreatif, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaborasi*. Setiap butir soal dalam lembar tes *essay* telah disesuaikan dengan indikator masing-masing aspek. Selain itu, untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses berpikir kreatif siswa, dilakukan wawancara mendalam dengan satu orang representatif dari masing-masing kategori kemampuan berpikir kreatif. Analisis data dilakukan secara statistik deskriptif, yaitu dengan mendeskripsikan hasil persentase jumlah skor yang didapatkan siswa dengan apa adanya (Sugiyono, 2014). Analisis data dalam penelitian ini bersifat deskriptif. Hal ini berarti data yang diperoleh akan dijelaskan secara rinci tanpa adanya perbandingan atau generalisasi. Teknik analisis yang digunakan adalah statistik deskriptif, di mana data kuantitatif, seperti persentase skor siswa, akan disajikan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai hasil penelitian, dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, untuk mengkategorikan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa, digunakan tabel klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif (Riduan, 2015)

Rentang Total Skor (%)	Kategori Berpikir Kreatif
81-100	Sangat Kreatif
61-80	Kreatif
41-60	Cukup Kreatif
21-40	Kurang Kreatif
0-20	Tidak Kreatif

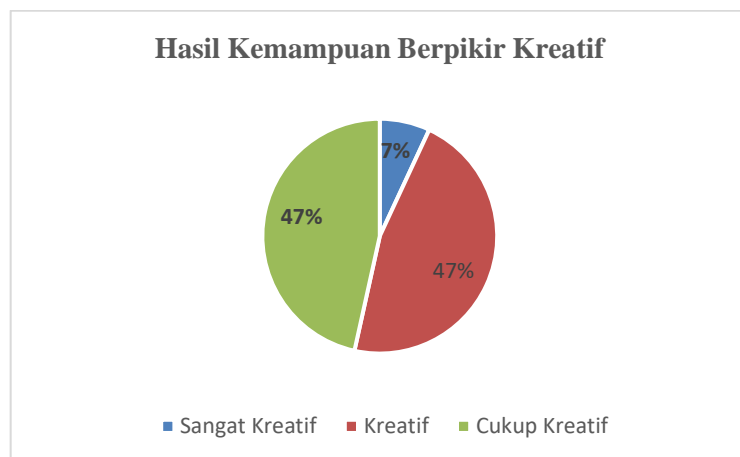
HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengingat pentingnya kemampuan berpikir kreatif dalam menghadapi tantangan abad ke-21, penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan mendeskripsikan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 5 melalui media PALAM. Instrumen penelitian berupa tes berpikir

kreatif yang mengukur aspek-aspek orisinalitas, kelancaran, keluwesan, dan elaborasi ide. Data yang diperoleh dari tes kemudian dianalisis menggunakan rubrik penilaian yang telah disusun sebelumnya.

Hasil

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata skor pretest sebesar 60 dan skor kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 5 MIN Pasuruan tahun pelajaran 2024/2025 sebesar 65. Presentasi data secara visual disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Berdasarkan diagram pada Gambar 1, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa (94%) telah menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang baik hingga sangat baik. Sebanyak 7% siswa termasuk dalam kategori sangat kreatif, memenuhi seluruh indikator kemampuan berpikir kreatif. Sisanya, 47% siswa berada pada kategori kreatif dan cukup kreatif, menunjukkan kemampuan yang baik dalam aspek kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas ide.

Menurut (Munandar, 2012) kemampuan berpikir kreatif dapat diukur melalui empat aspek utama, yaitu kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan kemampuan mengembangkan ide. Untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa pada masing-masing aspek tersebut, telah dilakukan analisis data yang hasilnya disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Ketercapaian Setiap Indikator Berpikir Kreatif

Indikator Berpikir Kreatif	Persentase (%)	Kategori
<i>Fluency</i>	78	Baik
<i>Flexibility</i>	83	Sangat Baik
<i>Originality</i>	70	Baik
<i>Elaboration</i>	94	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis, indikator kelancaran (*fluency*) memperoleh persentase tertinggi dengan nilai 78%, menunjukkan kemampuan siswa dalam menghasilkan banyak ide yang baik. Disusul oleh indikator keluwesan (*flexibility*) sebesar 83% dengan kategori sangat baik, orisinalitas (*originality*) sebesar 70% dengan kategori baik, dan elaborasi (*elaboration*) sebesar 94% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan diagram pada gambar 1, hasil ini selaras dengan pernyataan Qomariyah & Subekti (2021) Kemampuan berpikir kreatif dapat dibagi menjadi lima tingkat, dari sangat kreatif hingga tidak kreatif. Setiap tingkatnya memiliki karakteristik yang berbeda berdasarkan indeks-indeks tertentu. Indeks kelancaran mengukur kemampuan seseorang dalam menghasilkan sejumlah besar ide. Keluwesan mengukur kemampuan dalam menghasilkan ide-ide yang beragam. Orisinalitas mengukur kemampuan dalam menghasilkan ide-ide yang baru dan unik. Sedangkan elaborasi mengukur kemampuan dalam mengembangkan ide-ide secara rinci. Seseorang yang sangat kreatif mampu menghasilkan banyak ide yang beragam, baru, dan detail, sementara yang tidak kreatif sama sekali kesulitan dalam menghasilkan ide (Qomariyah & Subekti, 2021).

Indikator *flexibility* saja tidak cukup untuk menentukan tingkat berpikir kreatif seseorang. Seseorang yang dikatakan kreatif biasanya memiliki kemampuan untuk menghasilkan banyak ide dalam waktu yang singkat (*fluency*), menghasilkan ide-ide yang segar dan berbeda dari yang sudah ada (*originality*), serta mampu mengembangkan ide-ide tersebut menjadi lebih kompleks dan rinci (*elaboration*). Ketiga komponen ini saling melengkapi dan berkontribusi pada terbentuknya pemikiran yang kreatif. Indikator elaboration dianggap sebagai indikator yang paling kompleks dan menunjukkan tingkat berpikir kreatif yang paling tinggi (Hafiza et al., 2022). Siswa-siswa dalam kategori sangat kreatif dan kreatif telah berhasil membuktikan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah. Mereka tidak hanya mampu merumuskan solusi yang komprehensif, tetapi juga dapat menggabungkan berbagai ide secara inovatif. Selain itu, mereka juga memiliki kemampuan komunikasi yang baik, sehingga dapat menyampaikan gagasan mereka dengan jelas dan persuasif, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan (Inayah & Sya, 2022).

Analisis data menunjukkan bahwa siswa telah mencapai kompetensi yang baik dalam menghasilkan ide-ide baru. Mereka mampu menghasilkan lebih dari satu solusi untuk setiap permasalahan yang diberikan. Aspek *fluency* merujuk pada kemampuan individu untuk menghasilkan beragam gagasan dalam memecahkan masalah. Indikator kelancaran dapat dilihat dari banyaknya ide yang dihasilkan oleh siswa dalam menjawab pertanyaan (Wardani & Suripah, 2023). Kemampuan ini dinilai berdasarkan rubrik yang telah ditentukan. Hal ini selaras dengan penelitian (Chairunnissa et al., 2022) bahwa siswa yang memiliki keterampilan berpikir lancar ditandai dengan kemampuan mengajukan berbagai pertanyaan, menyampaikan gagasan secara efektif, serta kecepatan berpikir yang melampaui rata-rata.

Flexibility merujuk pada kemampuan untuk menyesuaikan pendekatan dalam memecahkan masalah. Menurut Munandar, siswa yang fleksibel mampu menghasilkan beragam solusi dengan mempertimbangkan berbagai perspektif (Habuke et al., 2022). Indikator berpikir kreatif *flexibility* memiliki presentasi sebesar 83% yang tergolong sangat baik. Hasil penelitian ini mengkonfirmasi bahwa siswa telah berhasil menunjukkan kemampuan mereka dalam menghasilkan solusi yang kreatif dan inovatif. Mereka tidak terpaku pada satu jawaban, tetapi mampu menghasilkan berbagai ide yang orisinal. Hal ini selaras dengan penelitian dari (Wasahua, 2021) bahwa Semakin beragam ide yang dihasilkan oleh seseorang, semakin tinggi tingkat keluwesannya dalam berpikir kreatif. Keluwesan ini menunjukkan kemampuan individu untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan menghasilkan solusi yang inovatif.

Indikator *creative thinking* orisinalitas atau kebaruan adalah kemampuan untuk menghasilkan jawaban yang berbeda dan tidak umum. Menurut Munandar, jawaban yang orisinal adalah jawaban yang jarang diberikan oleh orang lain (Setyadi et al., 2022). Aspek orisinalitas dapat dinilai dari respons siswa terhadap permasalahan yang diberikan. Berpikir orisinal berarti kemampuan siswa untuk menghasilkan ide-ide yang baru dan berbeda dari yang

sudah ada, misalnya ide yang tidak ditemukan dalam buku teks (Zultrianti et al., 2023). Indikator berpikir kreatif original memiliki persentase sebanyak 70% yang termasuk kategori baik. Pernyataan ini sama dengan hasil penelitian dari (Fakhirah et al., 2023) bahwa siswa dengan tingkat berpikir orisinal tinggi dan sedang mampu memberikan solusi yang relevan terhadap permasalahan yang diberikan.

Elaborasi adalah kemampuan untuk mengembangkan atau menguraikan suatu ide secara lebih mendalam. Dengan kata lain, elaborasi berarti menjelaskan suatu konsep secara rinci dan terperinci. Menurut (Damaiyanti et al., 2023) indikator elaborasi menunjukkan kemampuan individu dalam mengembangkan gagasan yang sudah ada menjadi lebih kompleks dan rinci, serta menyusun langkah-langkah pemecahan masalah secara sistematis. Indikator elaborasi menunjukkan tingkat kedalaman dan detail dalam memberikan jawaban. Berdasarkan hasil penelitian, persentase nilai dari indikator elaboration sebesar 94% yang masuk dalam kategori sangat baik. Hasil penelitian sejalan dengan (Nadia Nurrohmah, Ferry Perdiansyah, 2022) kemampuan elaborasi peserta didik berada pada level cukup baik. Meskipun sebagian besar peserta didik telah mampu mengembangkan gagasannya, namun masih diperlukan peningkatan dalam hal memberikan penjelasan yang lebih detail dan mendalam.

PALAM merupakan media pembelajaran inovatif yang dirancang dengan memanfaatkan bahan limbah organik. Media ini diharapkan dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan penelitian (Supriani et al., 2023) media pembelajaran komik digital interaktif yang dikembangkan melalui penelitian ini telah dinilai sangat layak digunakan dengan tingkat keberhasilan mencapai 94%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan-kegiatan yang dirancang dalam media pembelajaran, siswa dapat belajar untuk menghadapi berbagai tantangan dan menemukan solusi yang kreatif. Hal ini sejalan dengan penelitian dari (Habuke et al., 2022) yang menjelaskan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa, terutama dalam hal pemecahan masalah. Hal ini dikarenakan media interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain media pembelajaran, pendekatan dalam pembelajaran memiliki peranan yang penting pula dalam suksesnya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini selaras dengan penelitian dari (Chairunnissa et al., 2022) penerapan pendekatan STEM dapat menjadi indikator yang baik untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan tentang analisis kemampuan siswa dalam berpikir kreatif mengindikasikan bahwa kemampuan siswa kelas V MIN 2 Pasuruan tahun pelajaran 2024/2025 telah menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata dari pretest ke posttest dengan rerata hasil tes kemampuan berpikir kreatif adalah sebesar 65 dan nilai pretest sebesar 60, serta hasil analisis pada masing-masing aspek kreativitas. Siswa telah mampu menghasilkan ide-ide yang orisinal, beragam, fleksibel, dan dapat dijelaskan secara detail. Hasil analisis pada tiap aspek mengindikasikan bahwa rata-rata kemampuan berpikir siswa pada aspek *original* diperoleh nilai 70% dan tergolong kategori baik. Selanjutnya, aspek *fluency* memiliki rata-rata nilai keseluruhan sebesar 78% dengan kategori baik. Sedangkan untuk aspek ketiga yaitu aspek *flexibility* memiliki nilai sebesar 83% dengan kategori sangat baik. Aspek terakhir adalah aspek *elaboration* dengan nilai 94% dan kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Chairunnissa, A., et al. (2022). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pembelajaran dengan pendekatan STEM pada materi statistika kelas VIII SMP. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika*, 15.
- Damaiyanti, R., et al. (2023). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS kelas 4 SD. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(September), 339–348.
- Dia Naully, et al. (2022). Dan digital marketing MBKM program KKN tematik. *I*(4), 121–132.
- Fakhirah, N. L., et al. (2023). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SDN 36 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 719–733. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1273>
- Fazli, M., et al. (2019). Improvement of children's imaginative abilities by using props through creative movement activities. 9(6), 118–124. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v9-i6/5927>
- Glăveanu, V. P. (2019). *Creative intelligence: Harnessing the power to create, connect, and inspire*. Oxford University Press.
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st century skills: A guide to evaluating mastery and authentic learning*.
- Habuke, F., et al. (2022). Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa melalui media pembelajaran interaktif Articulate Storyline pada materi peluang. *Euler : Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 103–110. <https://doi.org/10.34312/euler.v10i1.14496>
- Hafiza, H., et al. (2022). Profil kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas XI IPA di SMAN 9 Pontianak pada materi sistem koloid. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4681–4693. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2707>
- Inayah, Y., & Sya, M. F. (2022). Kreatifitas berpikir siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 1(3), 339–345.
- Lubis, N. A. A. (2022). Meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar melalui karya seni rupa menggambar imajinatif. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 15–25.
- Mitsch, W. J., & Jørgensen, S. E. (2012). *Ecological engineering and ecosystem restoration*. John Wiley & Sons.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. PT Rineka Cipta.
- Nadia Nurrohmah, et al. (2022). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA kelas 5 di SDN Pinang 1 Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 3011–3020.
- Niland, A. (2023). *Picture books, imagination and play: Pathways to positive reading identities for young children*.
- Partnership for 21st Century Skills. www.P21.Org
- Piirto, J. (2014). *Creativity for 21st century skills : How to embed creativity into the classroom*.
- Pratami, S., et al. (2021). Teknologi inovasi pengolahan limbah plastik menjadi produk UMKM guna menopang ekonomi keluarga dalam mencerdaskan keterampilan masyarakat. *GLOBAL ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–11.
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). Analisis kemampuan berpikir kreatif: Studi eksplorasi siswa di SMPN 62 Surabaya. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 9, 242–246. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan keterampilan abad 21 dalam pembelajaran kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1), 2239–2252.
- Root-Bernstein, R. (2020). *Creativity: A new vocabulary*. Oxford University Press.

- Setyadi, G. F. B., et al. (2022). Analisis kemampuan guru dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif menulis puisi pada peserta didik kelas IV SD. *Didaktika Dwija Indria*, 9(3), 1–4.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriani, Y., et al. (2023). Pengembangan *interactive digital comic* menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 8(1), 167. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v8i1.14779>
- Tridaya, T. P., et al. (2012). Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan pembelajaran berbasis masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 22-26.
- Wardani, Y. E., & Suripah, S. (2023). Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMA berdasarkan kemampuan akademik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3039–3052. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2338>
- Wasahua, S. (2021). Konsep pengembangan berpikir kritis dan berpikir kreatif peserta didik di sekolah dasar. *Horizon Pendidikan*, 16(2), 73. <https://www.jurnal.iainambon.ac.id/index.php/hp/article/view/2741>
- Zubaidah, S. (2019). Pendidikan karakter terintegrasi keterampilan abad ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 13–24.
- Zultrianti, M., et al. (2023). Imajinasi kreatif dalam kemampuan berpikir anak sekolah dasar, penting kah? *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1926–1936. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i>