

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN ALAT PERAGA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA MATA PELAJARAN IPAS MATERI BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN KELAS IV SDN BENDUNGAN I KECAMATAN SUMEDANG UTARA

Citra Irgaeni<sup>1</sup>, MT. Hartono Ikhsan<sup>2</sup>, Ria Kurniasari<sup>3</sup> Encep Iman Hadi Sunarya<sup>4</sup>  
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan (FKIP)  
Universitas Sebelas April

### Article Info

#### Article history:

Received Jan 30, 2026

Revised Feb 15, 2026

Accepted Feb 28, 2026

#### Keywords:

Visual Aids

Creative Thinking

IPAS Learning

Elementary Students

Plant Parts

### ABSTRAK

*This study aims to determine the effectiveness of using visual aids in improving the creative thinking skills of fourth-grade students in the subject of Science and Social Studies (IPAS), particularly on the topic of plant parts. The background of this research is the low level of students' creative thinking abilities, which is attributed to the dominance of conventional teaching methods that do not incorporate visual aids. This study employed a quantitative approach with a pre-experimental design using the One-Group Pretest-Posttest model. The research subjects were 25 fourth-grade students at SD Negeri Bendungan 1. The instrument used was a test based on creative thinking indicators: fluency, flexibility, originality, and elaboration. The analysis results showed that the data were normally distributed, and the paired sample t-test yielded a significance value of  $0.000 < 0.05$ . This indicates a significant difference between the pretest and posttest scores. Therefore, it can be concluded that the use of visual aids is effective in enhancing students' creative thinking skills in IPAS learning.*



Copyright © 2026 Universitas Sebelas April.  
All rights reserved.

### Corresponding Author:

Citra Irgaeni,  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
Universitas Sebelas April Sumedang,  
Jl. Angkrek Situ No 19 Situ Sumedang.  
Email: [citrairgeni@gmail.com](mailto:citrairgeni@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahap awal dalam sistem pendidikan formal yang memiliki peran penting dalam membentuk dasar kemampuan berpikir kreatif siswa. Pada jenjang ini, siswa mulai belajar mengembangkan keterampilan dasar seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, pencarian solusi, dan kreativitas dalam menghasilkan ide. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran masih banyak didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini menyebabkan kurangnya stimulasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar bisa memicu kejenuhan dan menurunkan motivasi. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan mampu merangsang daya pikir siswa secara optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi dan menghubungkan konsep abstrak menjadi lebih konkret, terutama bagi siswa sekolah dasar. Alat peraga termasuk ke dalam kategori media yang

efektif digunakan karena dapat menyampaikan pesan secara visual dan menarik perhatian siswa.

Guru sebagai fasilitator memiliki peran sentral dalam menentukan kualitas proses belajar mengajar. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga dituntut untuk merancang strategi dan metode pembelajaran yang dapat menjawab tantangan dalam pendidikan saat ini. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah penggunaan alat peraga, yaitu benda nyata atau tiruan yang digunakan untuk memperjelas konsep pembelajaran. Alat peraga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Khususnya pada siswa sekolah dasar, yang pola berpikirnya masih konkret, alat peraga bisa menjadi jembatan untuk mentransformasikan informasi menjadi pengalaman belajar yang bermakna. Dengan melihat, memegang, dan memanipulasi alat peraga, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan mengembangkan cara berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah. Hal ini sejalan dengan teori belajar konkret, di mana pembelajaran akan lebih efektif jika melibatkan pancaindra secara langsung. Maka, guru dituntut untuk mampu merancang dan menggunakan media yang relevan sesuai karakteristik siswa.

Dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), penggunaan alat peraga menjadi sangat relevan karena mata pelajaran ini mengintegrasikan berbagai konsep dari IPA dan IPS secara tematik dan terpadu. IPAS dirancang untuk sesuai dengan karakter berpikir anak sekolah dasar yang cenderung melihat segala sesuatu secara menyeluruh dan holistik. Dengan penggabungan konsep IPA dan IPS dalam satu mata pelajaran, siswa diajak memahami hubungan antara fenomena alam dan sosial di lingkungan mereka. Oleh sebab itu, alat peraga seperti model tumbuhan nyata atau replika dapat membantu siswa memahami materi secara lebih jelas dan konkret. Menurut Purnawanto (2022), IPAS sangat cocok diajarkan dengan pendekatan yang menyesuaikan gaya berpikir konkret siswa, karena mereka belum mampu berpikir abstrak secara mendalam. Dengan penggunaan alat peraga, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses eksplorasi, pengamatan, dan penarikan kesimpulan. Aktivitas ini akan memperkuat daya pikir kreatif siswa dalam memahami serta mengolah informasi yang diterima di kelas.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN Bendungan 1 menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS masih dilakukan secara konvensional, di mana guru menjelaskan materi tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi pasif dan mudah bosan dalam mengikuti pelajaran. Rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran ini turut memengaruhi kemampuan berpikir kreatif mereka. Oleh karena itu, diperlukan perubahan pendekatan yang dapat merangsang keterlibatan siswa, salah satunya dengan memanfaatkan alat peraga sebagai media belajar. Alat peraga tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendorong rasa ingin tahu, membangun pemahaman yang lebih baik, dan membantu siswa berpikir secara fleksibel. Melalui kegiatan menggunakan alat peraga, siswa dapat mengembangkan ide-ide baru dan menemukan cara berbeda dalam memecahkan masalah. Suasana belajar yang aktif dan menyenangkan dapat meningkatkan semangat belajar serta memunculkan kreativitas dalam diri siswa. Penggunaan alat peraga dalam IPAS juga memungkinkan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual sesuai dengan pengalaman sehari-hari siswa.

Kemampuan berpikir kreatif siswa Indonesia secara umum masih rendah, berdasarkan hasil survei Programme for International Student Assessment (PISA) yang menunjukkan hanya sekitar 5% siswa Indonesia yang memiliki keterampilan berpikir kreatif tinggi. Persentase tersebut jauh di bawah rata-rata negara-negara OECD yang mencapai 78%. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia masih perlu berbenah, khususnya dalam hal strategi pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan

berpikir tingkat tinggi. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti alat peraga. Alat peraga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi, sekaligus sebagai alat bantu dalam menumbuhkan kreativitas. Penggunaan alat peraga secara tepat juga dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap konsep yang diajarkan. Maka dari itu, guru harus mampu memilih dan memanfaatkan alat peraga sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran. Inovasi pembelajaran melalui media yang relevan akan berdampak langsung pada peningkatan kualitas pendidikan dasar di Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar merupakan masalah yang perlu segera diatasi melalui pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif. Salah satu solusi yang terbukti efektif adalah penggunaan alat peraga sebagai media pembelajaran yang mampu merangsang daya pikir kreatif siswa. Alat peraga tidak hanya membantu siswa memahami materi secara konkret dan menyenangkan, tetapi juga memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dukungan dari hasil penelitian sebelumnya turut memperkuat bahwa alat peraga berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif di berbagai konteks pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji efektivitas penggunaan alat peraga dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi bagian-bagian tumbuhan di SD Negeri Bendungan 1.

### 1.1. Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi penting dalam pendidikan abad ke-21. Tidak hanya berkaitan dengan menghasilkan ide-ide baru, kemampuan ini juga mencakup cara melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang, menghubungkan konsep-konsep berbeda, serta menemukan solusi yang inovatif dan efektif. Berpikir kreatif termasuk ke dalam kategori *High Order Thinking Skill* (HOTS) yang penting dalam membantu siswa menyelesaikan masalah nyata. Menurut Ghufron & Rini (2014), kreativitas merupakan kekuatan utama dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sementara itu, Munandar (dalam T et al., 2019) menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah bentuk aktualisasi diri yang menjadi kebutuhan dasar manusia. Ulinnuha, Waluya, & Rochmad (2019) juga menyebutkan bahwa berpikir kreatif merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki untuk menghadapi tantangan zaman. Dalam penelitian ini, indikator berpikir kreatif mengacu pada teori Torrance, yang meliputi:

1. *Fluency*: Kemampuan menghasilkan banyak ide untuk memecahkan masalah.
2. *Flexibility*: Kemampuan memberikan solusi yang bervariasi dari berbagai sudut pandang.
3. *Originality*: Kemampuan menghasilkan jawaban unik menggunakan bahasa sendiri.
4. *Elaboration*: Kemampuan memperluas dan menguraikan gagasan secara rinci.

Kemampuan berpikir kreatif sangat relevan dalam konteks pendidikan saat ini yang menuntut siswa untuk tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pencipta solusi dan inovator. Tantangan global dan kemajuan teknologi menuntut individu yang adaptif, reflektif, dan solutif. Oleh karena itu, strategi pembelajaran tidak cukup hanya mentransfer pengetahuan, namun juga harus diarahkan pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Guru berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa bereksplorasi, bertanya, dan menciptakan gagasan baru. Lucas, Claxton, dan Spencer (2020) mengemukakan bahwa berpikir kreatif dapat dibentuk melalui lima kebiasaan utama: bersikap imajinatif, rasa ingin tahu, ketekunan, kedisiplinan, dan kolaborasi. Aktivitas pembelajaran harus dirancang untuk menstimulasi kelima aspek ini secara konsisten. Di sisi lain, Sternberg dan Kaufman (2021) menekankan bahwa kreativitas bukanlah bakat bawaan

semata, melainkan hasil dari proses belajar yang melibatkan strategi reflektif, terbuka, dan berbasis pemecahan masalah.

Perkembangan kemampuan berpikir kreatif dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Menurut Hurlock (dalam Tim Redaksi, 2018), faktor internal mencakup: (1) jenis kelamin, (2) status sosial ekonomi, (3) urutan kelahiran, dan (4) kemampuan belajar secara efektif. Sementara itu, faktor eksternal terdiri dari: (1) waktu yang cukup untuk berpikir, (2) kesempatan untuk mendapatkan pengetahuan baru, (3) lingkungan sosial yang mendukung, dan (4) intensitas interaksi sosial yang membangun. Kombinasi faktor-faktor tersebut akan mempengaruhi seberapa optimal potensi kreatif siswa dapat berkembang. Maka dari itu, guru dan lingkungan sekolah perlu memberikan ruang dan kesempatan yang luas agar siswa dapat menumbuhkan serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Dengan pendekatan yang tepat, siswa tidak hanya akan mampu memahami pelajaran secara akademik, tetapi juga mampu berpikir solutif, adaptif, dan inovatif dalam kehidupan nyata.

## **1.2. Alat Peraga**

Dalam proses pembelajaran, penyampaian materi yang hanya bersifat verbal sering kali belum mampu memberikan pemahaman yang mendalam bagi peserta didik. Ketika materi bersifat abstrak, diperlukan media pembelajaran yang membantu siswa memvisualisasikan konsep tersebut. Penggunaan alat peraga menjadi salah satu solusi yang efektif untuk menjembatani kesenjangan antara materi yang disampaikan guru dan pemahaman siswa. Alat peraga mampu mengkonkretkan konsep-konsep sulit sehingga siswa lebih mudah memahami, mengingat, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sudjana menyebut alat peraga sebagai alat bantu yang mencerminkan karakteristik dari konsep yang sedang dipelajari.

Alat peraga memiliki peranan penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Media ini bisa berupa benda nyata, gambar, atau diagram. Benda riil memiliki kelebihan karena bisa dipindahkan-pindahkan, meskipun tidak bisa disajikan dalam bentuk tulisan. Menurut Sudjana, penggunaan benda konkret dalam proses belajar bertujuan untuk memperkenalkan pelajaran tertentu, proses kerja objek, atau bagian-bagiannya. Benda konkret berasal dari benda nyata yang dikenal siswa dan mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Alat peraga konkret ini menjadi sarana efektif dalam menjembatani pemahaman konsep abstrak, terutama pada mata pelajaran IPAS seperti bagian-bagian tumbuhan.

Dalam penelitian ini, alat peraga yang digunakan berbentuk model atau representasi fisik bagian-bagian tumbuhan. Alat ini digunakan untuk memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih nyata dan konkret. Alat peraga dapat menimbulkan minat peserta didik, membantu mengatasi hambatan dalam proses pendidikan, serta merangsang peserta didik untuk mengimplementasikan atau melaksanakan pesan yang disampaikan. Alat peraga juga membantu peserta didik belajar lebih cepat dan memahami materi lebih banyak. Selain itu, alat ini mampu mempermudah penyampaian materi oleh pendidik secara lebih efektif dan efisien.

Alat peraga mendorong peserta didik untuk mengetahui lebih jauh, mendalami materi, dan memperoleh pengertian yang lebih baik. Dalam penyampaian informasi, alat ini membantu menegakkan pengertian yang diperoleh agar tersimpan lebih lama di ingatan. Hal ini penting karena manusia cenderung mudah lupa terhadap informasi baru. Dengan bantuan alat peraga audio visual, materi yang telah disampaikan dapat lebih lama diingat. Oleh karena itu, alat peraga sangat dibutuhkan untuk memperkuat pemahaman siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

Tujuan penggunaan alat peraga dalam pembelajaran adalah agar proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan tepat guna dan berdaya guna. Alat ini membantu guru dalam menyampaikan informasi dan mempermudah siswa dalam menerima serta memahami materi. Alat peraga juga dapat mendorong keinginan peserta didik untuk mempelajari materi lebih dalam dan menghindari salah pengertian antar siswa. Sudjana menambahkan bahwa pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahan ajar lebih mudah dipahami, dan metode mengajar menjadi lebih bervariasi sehingga siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar.

Menurut Sundayana, perangkat peraga memiliki fungsi memperjelas pesan agar tidak bertele-tele, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta menumbuhkan gairah belajar dan interaksi langsung dengan sumber belajar. Alat peraga membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi yang diajarkan. Kesimpulannya, alat peraga memiliki fungsi penting dalam memperjelas konsep yang dipelajari dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Dengan menghadirkan konsep abstrak secara konkret, alat peraga menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, menarik, dan bermakna.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental, karena belum sepenuhnya memenuhi kriteria sebagai eksperimen sejati. Desain penelitian yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest Design, yaitu memberikan tes sebelum dan sesudah perlakuan kepada satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Tujuan dari desain ini adalah untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah diberi perlakuan, yaitu penggunaan alat peraga dalam pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Bendungan 1 Kecamatan Sumedang Utara, dengan jumlah 25 orang siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan berpikir kreatif yang disusun berdasarkan indikator fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Selain itu, dilakukan observasi untuk memastikan bahwa perlakuan berjalan sesuai rencana. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat mengukur efektivitas perlakuan secara langsung. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam tiga tahap, yaitu pretest, pemberian perlakuan (treatment), dan posttest.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah tes tertulis berbentuk uraian yang disesuaikan dengan indikator kemampuan berpikir kreatif. Tes diberikan dua kali, yaitu sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan penggunaan alat peraga. Setiap indikator mencerminkan aspek berpikir kreatif siswa seperti kelancaran, keluwesan, keunikan, dan kemampuan mengelaborasi jawaban. Validitas instrumen diuji oleh ahli materi dan dosen pembimbing untuk memastikan kesesuaian butir soal dengan indikator yang ditetapkan. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan hasil yang menunjukkan tingkat keandalan tinggi. Data yang diperoleh dari pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji normalitas terlebih dahulu untuk mengetahui distribusi data. Setelah itu, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji Paired Sample t-Test untuk melihat signifikansi perbedaan skor pretest dan posttest. Teknik ini digunakan karena data berasal dari kelompok yang sama dan ingin dibandingkan sebelum dan sesudah perlakuan.

Hasil analisis menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga uji t dapat diterapkan. Uji Paired Sample t-Test menghasilkan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Ini menandakan bahwa penggunaan alat peraga memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPAS. Proses pelaksanaan perlakuan dilakukan dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lalu diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan alat peraga

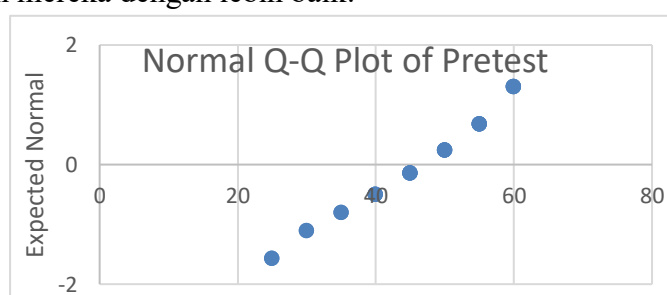
sebagai media utama. Siswa tampak lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung, yang mengindikasikan bahwa alat peraga tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode dan desain penelitian yang digunakan berhasil menunjukkan efektivitas penggunaan alat peraga dalam konteks pendidikan dasar.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. HASIL

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen One-Group Pretest-Posttest untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat peraga terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian dilakukan terhadap 25 siswa kelas IV SD Negeri Bendungan 1. Prosedur dimulai dengan memberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam berpikir kreatif. Selanjutnya, dilakukan pembelajaran dengan bantuan alat peraga yang dirancang sesuai dengan materi bagian-bagian tumbuhan pada mata pelajaran IPAS. Setelah perlakuan diberikan, siswa kemudian mengikuti posttest dengan soal yang mengacu pada empat indikator berpikir kreatif yaitu fluency (kelancaran), flexibility (keluwesan), originality (keunikan), dan elaboration (kemampuan menguraikan).

Hasil dari pretest menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif yang masih tergolong rendah. Rata-rata skor siswa pada keempat indikator tersebut belum menunjukkan pencapaian yang optimal. Setelah dilakukan pembelajaran dengan alat peraga, terjadi peningkatan skor yang cukup signifikan dalam hasil posttest. Peningkatan terjadi pada semua indikator, terutama pada aspek fluency dan elaboration, yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih lancar dalam menyampaikan ide dan mampu menguraikan gagasan mereka dengan lebih baik.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Untuk memastikan kelayakan data sebelum dilakukan pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Hasil uji menunjukkan bahwa data pretest dan posttest memiliki nilai signifikansi masing-masing lebih dari 0,05, yang berarti data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk uji parametrik.

Tabel 1. Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku

	Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	
<i>Pretest</i>	25	25	60	45,60	11,023	
<i>Posttest</i>	25	60	100	79,40	11,210	
Valid N (listwise)	25					

Selanjutnya dilakukan uji Paired Sample t-Test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa alat peraga. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga berdampak nyata terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPAS.

**Tabel 2.** Hasil Pengujian Normalitas Distribusi Data

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	,135	25	,200*	,931	25	,090
<i>Posttest</i>	,101	25	,200*	,961	25	,425

Pembelajaran berbasis alat peraga terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Alat peraga membuat siswa lebih mudah memahami konsep abstrak, karena mereka bisa melihat, meraba, dan memanipulasi benda nyata yang merepresentasikan materi pelajaran. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk mengeksplorasi ide, menyampaikan pendapat dengan cara unik, dan mengembangkan kemampuan menjelaskan jawaban secara detail. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa alat peraga berhasil merangsang kemampuan berpikir kreatif secara nyata.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan skor posttest dan hasil uji t yang menunjukkan perbedaan signifikan. Maka dari itu, alat peraga dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang efektif dan aplikatif, terutama dalam pembelajaran IPAS untuk materi yang bersifat konkret seperti bagian-bagian tumbuhan.

### 3.2. PEMBAHASAN

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah penggunaan alat peraga menunjukkan bahwa media konkret mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Pembelajaran menjadi lebih efektif karena siswa tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga dapat melihat dan memanipulasi objek secara langsung. Interaksi ini memperkuat pemahaman dan memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru. Alat peraga membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Antusiasme siswa selama kegiatan juga menunjukkan bahwa alat peraga mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif. Situasi ini memberi peluang bagi siswa untuk berpikir secara lebih bebas dan kreatif sesuai dengan potensi masing-masing.

Penggunaan alat peraga sangat efektif dalam meningkatkan indikator kelancaran berpikir (*fluency*) dan keluwesan (*flexibility*), karena siswa dapat menemukan banyak ide serta berani mengemukakan pendapat dari berbagai sudut pandang. Selain itu, dengan adanya objek nyata, siswa lebih leluasa dalam mengamati dan mendeskripsikan suatu konsep, sehingga kemampuan dalam menjabarkan gagasan juga meningkat. Aktivitas yang bersifat visual dan konkret membantu siswa dalam membentuk koneksi logis antara ide satu

dengan lainnya. Alat peraga juga memberikan ruang bagi siswa untuk bekerja secara individu maupun kelompok dalam mengeksplorasi materi, sehingga mereka terbiasa menyampaikan ide unik yang bersifat orisinal. Lingkungan belajar seperti ini membuat siswa merasa dihargai atas setiap ide yang mereka hasilkan, tanpa takut salah.

Hasil yang muncul juga menunjukkan bahwa ketika guru menggunakan alat peraga secara terencana, maka akan terjadi perubahan yang positif dalam pembelajaran. Kejelasan tujuan, keterlibatan siswa, serta kesinambungan antara alat peraga dan materi berpengaruh besar terhadap peningkatan kreativitas berpikir. Ketika siswa diajak untuk tidak hanya mendengar, tetapi juga melihat dan menyentuh, maka pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih lengkap. Hal ini menegaskan bahwa peran guru sangat penting dalam mengarahkan pemanfaatan alat peraga agar tidak hanya sekadar menjadi pajangan, tetapi benar-benar menjadi bagian dari proses membangun pemahaman dan pengembangan ide siswa. Penerapan strategi ini juga mendukung pendekatan IPAS yang menggabungkan unsur IPA dan IPS secara terpadu dan kontekstual.

Secara keseluruhan, keberhasilan penggunaan alat peraga dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media tersebut bukan hanya pelengkap, melainkan bagian integral dari pembelajaran. Kemampuan berpikir kreatif yang berkembang mencerminkan bahwa siswa diberikan ruang untuk belajar secara aktif, reflektif, dan eksploratif. Interpretasi ini memperkuat bahwa kreativitas siswa tidak tumbuh dari metode ceramah semata, melainkan dari pengalaman belajar yang mengajak mereka berpikir dan bertindak. Maka, pembelajaran IPAS dengan alat peraga menjadi langkah strategis untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya tahu, tetapi juga mampu memahami, mencipta, dan menerapkan pengetahuannya secara kreatif dalam kehidupan sehari-hari.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga dalam pembelajaran IPAS pada materi bagian-bagian tumbuhan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD Negeri Bendungan 1. Permasalahan awal yaitu rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa karena metode pembelajaran konvensional berhasil teratasi melalui penggunaan alat peraga yang konkret. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor posttest dibandingkan pretest serta hasil uji Paired Sample t-Test yang menunjukkan perbedaan signifikan. Seluruh indikator berpikir kreatif seperti fluency, flexibility, originality, dan elaboration mengalami peningkatan setelah perlakuan. Pembelajaran dengan alat peraga juga menciptakan suasana yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa. Siswa lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak karena divisualisasikan melalui media konkret. Dengan demikian, alat peraga dapat dijadikan sebagai solusi dan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa di tingkat sekolah dasar.

#### REFERENSI

- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. S. (2014). *Teori-teori psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Lestari, N., Waluya, S. B., & Rochmad. (2017). Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam menyelesaikan masalah open ended ditinjau dari kemandirian belajar. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 6(2), 182–190.

- 
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. (2008). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2007). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2008). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukarsih. (2002). *Media pendidikan dan alat peraga*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sundayana, R. (2014). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ulinuha, I., Waluya, S. B., & Rochmad. (2019). Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP dalam menyelesaikan masalah matematika open-ended ditinjau dari adversity quotient. *Unnes Journal of Research Mathematics Education*, 8(2), 98–106.