

Penerapan Media *Roll Spinner* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPAS

Muhammad Bahrul Ulum^{1✉}, Sekar Dwi Ardianti² & Fina Fakhriyah³

^{1,2,3} Universitas Muria Kudus, Indonesia

✉ E-mail: 202033180@std.umk.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V dalam mata pelajaran IPAS melalui penerapan media *Roll Spinner*. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V MI NU Hidayatul Athfal, dengan total peserta sebanyak 16 siswa. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi, tes tertulis, dan dokumentasi, yang dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa. Pada indikator kelancaran (*fluency*), rata-rata skor meningkat dari 13,62 menjadi 20,81. Keluwesan (*flexibility*) mengalami kenaikan dari 13,43 menjadi 20,81. Indikator keaslian (*originality*) meningkat dari 14,68 menjadi 18,62, sedangkan kerincian (*elaboration*) naik dari 14,75 menjadi 19,93. Seluruh indikator yang semula berada pada kategori rendah di Siklus I, naik ke kategori tinggi pada Siklus II. Dapat disimpulkan penerapan media *Roll Spinner* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kata kunci: Media; Roll Spinner; Kemampuan; Berpikir Kreatif.

Abstract

This study aims to enhance the creative thinking skills of 5th-grade students in the IPAS subject through the application of Roll Spinner media. This classroom action research (CAR) was conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were 16 students from grade V at MI NU Hidayatul Athfal. Data were collected using observation sheets, written tests, and documentation, which were analyzed qualitatively and quantitatively. The research results indicated a significant improvement in the students' creative thinking skills. For the fluency indicator, the average score increased from 13.62 to 20.81. Flexibility showed an improvement from 13.43 to 20.81. The originality indicator rose from 14.68 to 18.62, while elaboration increased from 14.75 to 19.93. All indicators, which were initially in the low category during Cycle I, rose to the high category in Cycle II. It can be concluded that the use of the Roll Spinner media is effective in enhancing students' creative thinking skills.

Keywords: Media; Roll Spinner; Skills; Creative Thinking.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk generasi yang cerdas dan terampil. Dalam dunia pendidikan, pembelajaran yang efektif harus mampu menciptakan suasana yang mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa (Listiana et al., 2024). Pembelajaran yang baik tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir dan kreativitas siswa. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk selalu berinovasi dalam metode dan media pembelajaran yang digunakan, agar siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pengolah informasi yang aktif dan kreatif (Indriani & Desyandri, 2022). Pendidikan yang efektif tidak hanya ditentukan oleh kurikulum atau materi yang diajarkan, tetapi juga oleh bagaimana proses pembelajaran dirancang untuk menginspirasi siswa. Pendidikan harus mampu menciptakan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi, berkreasi, dan mengembangkan potensi mereka secara menyeluruh.

Pendidikan saat ini menuntut pendekatan yang lebih dinamis dan relevan dengan perkembangan zaman. Salah satu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal adalah dengan mengintegrasikan berbagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa (Masfuah et al., 2020). Penggunaan media yang tepat tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga dapat merangsang minat dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Media pembelajaran yang inovatif dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi rasa bosan yang sering dialami siswa selama proses pembelajaran (Santi et al., 2021). Sinamika pendidikan masa kini membutuhkan kreativitas dan inovasi yang terus berkembang dari para pendidik. Media pembelajaran yang efektif tidak hanya harus sesuai dengan kebutuhan siswa, tetapi juga

mampu memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna.

Keterampilan adalah kemampuan yang dimiliki individu untuk melakukan sesuatu dengan baik, yang diperoleh melalui latihan dan pengalaman (Armawita et al., 2024). Menurut zaharah (2023) pendidikan, keterampilan tidak hanya terbatas pada kemampuan teknis, tetapi juga mencakup keterampilan berpikir, berkomunikasi, dan memecahkan masalah. Keterampilan berpikir kreatif sangat penting dalam pendidikan karena dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan untuk melihat masalah dari berbagai perspektif dan menemukan solusi yang inovatif. Pembelajaran yang memfasilitasi perkembangan keterampilan berpikir kreatif akan menciptakan siswa yang lebih mandiri dan siap menghadapi tantangan di dunia nyata.

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan orisinal, yang tidak hanya berguna dalam bidang akademik, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari (Rismawati et al., 2023). Kemampuan ini penting untuk mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, tidak hanya dalam aspek intelektual, tetapi juga dalam aspek sosial dan emosional. Menurut Armawita (2024) di dalam pembelajaran, kemampuan berpikir kreatif dapat ditingkatkan melalui pendekatan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksperimen, berpikir kritis, dan menciptakan solusi baru. Pembelajaran yang menstimulasi kreativitas dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan penuh tantangan bagi siswa.

Kreativitas adalah suatu proses mental yang memungkinkan individu untuk menghasilkan ide-ide baru yang berguna dan relevan dalam menghadapi berbagai situasi. Dalam pendidikan, kreativitas bukan hanya berkaitan dengan bidang seni, tetapi juga dalam pemecahan masalah, inovasi, dan pengembangan ide-ide baru dalam berbagai disiplin ilmu (Betaubun et al., 2018). Untuk

mengembangkan kreativitas siswa, perlu adanya pengajaran yang memungkinkan mereka untuk berpikir di luar kebiasaan, berimajinasi, dan berinovasi (Rahmawati et al., 2023). Oleh karena itu, penting untuk menciptakan pembelajaran yang tidak hanya mendorong penguasaan materi, tetapi juga mendorong pengembangan kemampuan kreatif siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 4 Mei 2024 di MI NU Hidayatul Athfal, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS kelas V. Permasalahan pertama adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Meskipun guru sudah menggunakan metode yang diterapkan dalam pembelajaran, metode yang digunakan, seperti ceramah dan tanya jawab, kurang sesuai untuk merangsang kreativitas siswa. Kedua, aktivitas belajar siswa cenderung pasif karena kurangnya alat bantu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih interaktif.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan penerapan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Media yang menarik dan interaktif dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan. Penggunaan media yang tepat dapat merangsang kreativitas siswa, membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menarik, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah media *roll spinner*, yang memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Media *roll spinner* adalah alat pembelajaran yang berbentuk roda berputar dengan berbagai pilihan kategori yang bisa dipilih siswa. Dengan menggunakan media ini, siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan alat tersebut.

Roll spinner dapat digunakan untuk memfasilitasi berbagai kegiatan pembelajaran, seperti pemilihan topik diskusi, penentuan pertanyaan, atau kegiatan lainnya yang melibatkan kreativitas siswa (Sari & Manuaba, 2022). Media ini dapat menambah variasi dalam pembelajaran, yang dapat mengurangi kebosanan siswa dan meningkatkan perhatian serta partisipasi mereka.

Selain itu, *roll spinner* juga dapat digunakan untuk mengasah keterampilan berpikir kreatif siswa dengan cara memberikan mereka tantangan atau pertanyaan yang merangsang imajinasi dan pemikiran kritis. Penggunaan *roll spinner* dalam pembelajaran IPAS akan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, serta dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mereka (Ardiana & Himmawan, 2023). Dengan demikian, media ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah yang ditemukan di MI NU Hidayatul Athfal dan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas V.

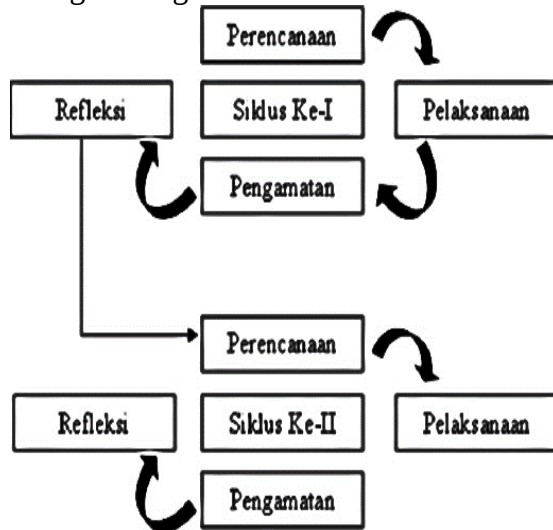
Berdasarkan uraian diatas, tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan media *roll spinner* pada pembelajaran IPAS.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MI NU Hidayatul Athfal, sebuah madrasah yang terletak di Desa Jurang, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus. Lokasi ini dipilih berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 4 Mei 2024, yang mengungkapkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPAS. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V selama empat pertemuan pada tahun ajaran 2024/2025.

Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berbasis model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri

dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus penelitian melibatkan dua pertemuan, masing-masing berdurasi 2x35 menit.



Gambar 1. Bagan Mc Taggart

Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 16 orang, dengan karakteristik yang beragam dari segi kemampuan, motivasi belajar, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah *Roll Spinner*, yang dirancang untuk memotivasi siswa melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan. Media ini diaplikasikan bersama dengan model pembelajaran Mind Mapping, yang bertujuan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam dan kreatif. Materi yang menjadi fokus dalam siklus pertama adalah "Sifat-sifat Cahaya", sedangkan pada siklus kedua, pembelajaran berpusat pada "Bagian-bagian Mata dan Fungsinya".

Instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi, tes tertulis, wawancara, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mencatat keterampilan guru dalam mengelola kelas dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Tes tertulis dirancang untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa, dengan fokus pada kelancaran, keluwesan, keaslian, dan kerincian. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa untuk mendapatkan wawasan

lebih mendalam terkait efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran. Dokumentasi berupa foto, daftar nama siswa, dan data pendukung lainnya digunakan sebagai pelengkap hasil penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata hasil tes siswa setiap siklus dan membandingkannya dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP), yaitu 70. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan indikator kemampuan berpikir kreatif yang diungkapkan oleh Munandar (dalam Susanto, 2013:113) dan astuti, diantaranya yaitu *Fluency* (kelancaran), *Flexibility* (luwes), *Originality* (keaslian) dan *Elaboration* (keterincian).

Tabel 1. Kriteria Presentase Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Nilai	Kriteria
80% - 100%	Sangat Tinggi
60% -79%	Tinggi
40% - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah
0% - 19%	Sangat rendah

(Sumber: Aqib, 2014: 41)

Sementara itu, data kualitatif dianalisis menggunakan metode Miles dan Huberman, yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Indikator keberhasilan penelitian meliputi peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang ditunjukkan melalui nilai tes yang mencapai atau melampaui KKTP, serta perbaikan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media *Roll Spinner*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan di MI NU Hidayatul Athfal bertujuan untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPAS. Sebelum penerapan tindakan, observasi awal atau pratindakan menunjukkan bahwa dari 16 siswa kelas V, hanya 37,5% yang mencapai Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKTP) sebesar 70, sementara rata-rata nilai kelas hanya 62,5%.

Hasil ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum memenuhi standar ketuntasan, yang disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang monoton, minimnya penggunaan media interaktif, serta metode ceramah yang dominan. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dan sulit mengembangkan pemahaman yang mendalam serta berpikir kreatif.



Gambar 2. Siklus 1 Pertemuan 1

Pada Siklus I Pertemuan 1, guru mulai memperkenalkan media *Roll Spinner* sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hasil kemampuan berpikir kreatif siswa hanya 31,25% siswa yang tuntas, dan rata-rata nilai kelas tercatat sebesar 57,7. Beberapa kendala yang ditemui adalah kurangnya pengalaman guru dalam mengelola diskusi kelompok yang dinamis serta variasi metode pembelajaran yang masih terbatas.



Gambar 3. Siklus 1 Pertemuan 2

Pada Siklus I Pertemuan 2, terjadi peningkatan yang signifikan. Guru lebih efektif dalam menerapkan strategi pembelajaran dengan *Roll Spinner*, yang berhasil meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa. Ketuntasan klasikal siswa mencapai 87,5%, dengan rata-rata nilai 79,7. Mayoritas siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi saat belajar dan lebih

mampu mengeksplorasi ide-ide baru, berkat penggunaan media pembelajaran yang memfasilitasi diskusi aktif dan pemecahan masalah secara kelompok.



Gambar 4. Siklus II Pertemuan 1

Melanjutkan ke Siklus II Pertemuan 1, fokus utama adalah mengidentifikasi bagian-bagian mata dan fungsinya, yang juga dibantu dengan media *Roll Spinner*. Hasil menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum tuntas. Ketuntasan siswa pada pertemuan ini mencapai 43,75%, dengan rata-rata kelas sebesar 60,8. Evaluasi menunjukkan bahwa guru perlu lebih meningkatkan pendekatan yang mendorong siswa berpikir secara kreatif dan fleksibel, terutama dalam aspek elaborasi.



Gambar 5. Siklus II Pertemuan 2

Pada Siklus II Pertemuan 2, hasil yang dicapai sangat menggembirakan. Hampir seluruh siswa (93,75%) berhasil mencapai ketuntasan, dan rata-rata kelas meningkat menjadi 80, yang menunjukkan keberhasilan metode pembelajaran dengan *Roll Spinner* dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Siswa menunjukkan peningkatan dalam semua indikator berpikir kreatif: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan penguraian (*elaboration*). Mereka lebih mampu menghasilkan ide-ide baru,

memberikan perspektif yang berbeda, dan menjelaskan pemikirannya dengan lebih rinci.

Berikut ini merupakan hasil siklus I dan siklus II.

Tabel 2. Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus	
	Siklus I	Siklus II
Jumlah Siswa yang Tuntas	59,35%	68,75%
Rata-rata	68,7	70,4

Sumber: Data peneliti (2024)

Berdasarkan data hasil Siklus I yang terdiri dari dua pertemuan, terlihat adanya peningkatan capaian belajar siswa dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebesar 59,35% dengan rata-rata nilai kelas 68,7. Kemudian, pada pertemuan kedua terjadi peningkatan jumlah siswa yang tuntas menjadi 68,75% dan rata-rata nilai kelas naik menjadi 70,4. Meskipun terjadi peningkatan baik dari segi ketuntasan maupun rata-rata nilai, hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, sehingga perlu dilakukan perbaikan dan penguatan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Pada pertemuan ini, siswa menunjukkan peningkatan yang merata pada seluruh indikator berpikir kreatif, yaitu: kelancaran (*fluency*) dalam menghasilkan banyak ide, keluwesan (*flexibility*) dalam melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang, keaslian (*originality*) dalam mencetuskan ide-ide yang unik, serta penguraian (*elaboration*) dalam mengembangkan gagasan secara mendalam. Keberhasilan ini tidak terlepas dari adanya penyesuaian strategi guru, seperti memperkaya pertanyaan pada media Roll Spinner dengan unsur berpikir tingkat tinggi, serta mendorong diskusi kolaboratif yang memberikan ruang bagi siswa untuk menyampaikan ide-ide secara lebih bebas dan terstruktur.

Data pada Tabel 2 memperkuat temuan ini, di mana setiap pertemuan kedua pada masing-masing siklus menunjukkan peningkatan signifikan dibanding pertemuan pertama. Hal ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan pendekatan pembelajaran yang baru, terutama yang menuntut kemampuan berpikir kreatif. Oleh karena itu, guru perlu memberikan fasilitasi dan stimulus yang konsisten, agar kemampuan berpikir kreatif siswa berkembang secara berkelanjutan.

Tabel 3. Tabulasi Rata-rata Skor Tiap Indikator

Rata-rata Skor tiap Indikator		
Indikator	Siklus I	Siklus II
Kelancaran	13,62	20,81
Keluwesan	13,43	20,81
Keaslian	14,68	18,62
Kerincian	14,75	19,93
Kriteria	Rendah	Tinggi

Sumber: Data peneliti (2024)

Berdasarkan data pada Tabel 3, menunjukkan rata-rata skor per indikator kemampuan berpikir kreatif siswa. Pada Siklus I menunjukkan rata-rata skor pada *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* masing-masing memperoleh skor 13,62 untuk *fluency*, 13,43 untuk *flexibility*, 14,68 untuk *originality*, dan 14,75 untuk *elaboration*, yang masuk pada kriteria "Rendah". Adapun pada Siklus II terdapat peningkatan skor rata-rata masing-masing indikator. Pada *fluency* mengalami kenaikan pada siklus II menjadi 20,81. Pada *flexibility* mengalami kenaikan menjadi 20,81. Pada *originality* mengalami kenaikan menjadi 18,62. Pada *Elaboration* mengalami kenaikan menjadi 19,93. Hal ini mengalami kenaikan sehingga masuk pada kriteria "Sangat Tinggi".

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan media *Roll spinner* telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan mengajar guru dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode yang diterapkan berhasil dalam mencapai

kriteria keberhasilan dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Penerapan media *Roll Spinner* pada pembelajaran IPAS di kelas V menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat kenaikan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan siswa dari Siklus I ke Siklus II. Peningkatan ini terlihat pada empat indikator utama kreativitas: Kelancaran (*Fluency*), Keluwesan (*Flexibility*), Keaslian (*Originality*), dan Kerincian (*Elaboration*).

Kelancaran (*Fluency*) Kelancaran berpikir mengacu pada kemampuan siswa untuk menghasilkan banyak ide dalam waktu yang singkat. Pada awal Siklus I, siswa memiliki kesulitan dalam menghasilkan ide-ide kreatif, yang tercermin dalam rata-rata skor yang rendah (13,62) dan hanya 5 siswa yang mencapai ketuntasan. Namun, setelah penggunaan media *Roll Spinner* pada Siklus II, terdapat peningkatan yang signifikan. Rata-rata skor siswa meningkat menjadi 20,81, dengan 15 siswa mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa dengan bantuan media interaktif, siswa dapat berpikir lebih cepat, menghasilkan lebih banyak ide relevan, dan menghubungkan konsep-konsep yang mereka pelajari. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan visualisasi dan interaksi aktif dapat mempercepat proses berpikir dan meningkatkan kelancaran berpikir kreatif (Yuniar & Hadi, 2023).

Keluwasan (*Flexibility*) Keluwesan berpikir adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang beragam dan mempertimbangkan berbagai perspektif. Penerapan *Roll Spinner* dalam pembelajaran IPAS memberi siswa kesempatan untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang. Pada Siklus I menunjukkan skor (13,43) dan siklus II menunjukkan skor (20,81) yang menunjukkan bahwa siswa semakin mampu menghasilkan ide yang lebih beragam dan orisinal. Penelitian menunjukkan bahwa metode yang

mendorong siswa untuk melihat masalah dari berbagai perspektif, seperti Media *Roll Spinner*, efektif dalam meningkatkan fleksibilitas berpikir. (Syahidah et al., 2023). Dengan *Roll Spinner*, siswa dapat mengeksplorasi berbagai topik secara acak, mendorong mereka untuk berpikir di luar kebiasaan dan mempertimbangkan alternatif yang lebih kreatif (Rahmadhani & Surbakti, 2022).

Keaslian (*Originality*) Keaslian berpikir mengacu pada kemampuan siswa untuk menghasilkan ide-ide yang unik dan berbeda. Pada Siklus I, meskipun banyak siswa yang belum tuntas, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dalam ketuntasan siswa, dari skor 14,68 menjadi 18,62 pada siklus II. Penggunaan Media *Roll Spinner* memungkinkan siswa untuk menghubungkan konsep-konsep yang mereka pelajari dengan cara yang lebih kreatif dan unik, serta mengembangkan ide-ide mereka dengan cara yang berbeda dari yang biasa dilakukan. Penelitian menunjukkan bahwa aktivitas yang melibatkan kreativitas, seperti penggunaan media interaktif, dapat merangsang keaslian ide siswa (Desriarini, 2023).

Kerincian (*Elaboration*) Kerincian berpikir adalah kemampuan siswa untuk mengembangkan ide secara mendalam dan komprehensif. Pada Siklus II, rata-rata skor siswa dari 14,75 meningkat menjadi 19,93, mencerminkan bahwa siswa mampu memperinci ide-ide mereka lebih detail dibandingkan dengan Siklus I. Penggunaan media *Roll Spinner* membantu siswa mengingat dan menghubungkan konsep-konsep yang telah dipelajari dengan cara yang lebih mendalam dan sistematis. Dengan Media *Roll Spinner*, siswa dapat menjelaskan dan memperluas ide mereka, mengaitkan konsep dengan informasi lainnya, dan menggali lebih dalam tentang materi yang diajarkan. Penelitian menunjukkan bahwa elaborasi dapat ditingkatkan melalui metode yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi dan mengembangkan setiap

ide yang mereka miliki (Nurhasanah et al., 2021)

Secara keseluruhan, penggunaan media *Roll Spinner* telah terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam empat aspek utama berpikir kreatif: kelancaran, keluwesan, keaslian, dan kerincian. Penerapan metode ini tidak hanya berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan inovatif. Hasil ini menggarisbawahi pentingnya pendekatan yang visual, interaktif, dan variatif dalam mendorong perkembangan keterampilan berpikir kreatif siswa, yang sangat dibutuhkan dalam pendidikan abad 21.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SD MI NU Hidayatul Athfal atas dukungan dan kesempatan yang diberikan untuk pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, para guru, serta seluruh siswa kelas V yang telah berpartisipasi aktif dan membantu kelancaran penelitian.

Tak lupa, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan dukungan selama proses penelitian ini. Bimbingan dan arahan yang diberikan sangat berharga dalam menyempurnakan penelitian ini. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan pendidikan yang lebih baik.

KESIMPULAN

Penerapan media *Roll Spinner* dalam pembelajaran IPAS di kelas V terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor pada empat indikator utama berpikir kreatif dari Siklus I ke Siklus II.

Pada indikator kelancaran (fluency), rata-rata skor meningkat dari 13,62 menjadi 20,81. Keluwesan (flexibility) mengalami kenaikan dari 13,43 menjadi 20,81. Indikator

keaslian (originality) meningkat dari 14,68 menjadi 18,62, sedangkan kerincian (elaboration) naik dari 14,75 menjadi 19,93. Seluruh indikator yang semula berada pada kategori rendah di Siklus I, naik ke kategori tinggi pada Siklus II.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *Roll Spinner* mampu merangsang siswa untuk berpikir lebih kreatif, menghasilkan ide yang lebih banyak, beragam, unik, dan terperinci. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif siswa, yang sangat relevan dengan tuntutan pembelajaran abad 21.

DAFTAR RUJUKAN

- Armawita, N., Bistari, B., & Ghasya, D. A. V. (2024). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Kelas V. *AS-SABIQUN*.
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i1.4319>
- Betaubun, S. L., Hermansyah, A. K., Sumarsono, A., Purwanty, R., & Tembang, Y. (2018). Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Menulis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kesehatan. *Musamus Journal of Primary Education*.
<https://doi.org/10.35724/musjpe.v1i1.843>
- Desriarini Gui, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Spinner Word Berbasis Kontekstual Untuk Siswa Kelas II di Sekolah Dasar. *Journal of Education and Teaching Learning*.
<https://doi.org/10.59211/mjpjetl.v1i2.26>
- Indriani, E., & Desyandri. (2022). Pengaruh Game Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipas Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.491>

- Masfuah, S., Sidiq, D. A. N., & Fakhriyah, F. (2020). Hubungan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 2 Pelemkerep Terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran Daring. *Progres Pendidikan*.
<https://doi.org/10.58738/jkp.v2i1.218>
- Mina Listiana, Mike Herlinawati, & Muhammad Rifki Supyadi. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Animasi dan Simulasi Interaktif Pada Pembelajaran IPAS. *Jurnal Lensa Pendas*.
<https://doi.org/10.33222/jlp.v9i1.3547>
- Nova Ardiana, & Didik Himmawan. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Smart Spinner Di SDN 1 Kedokanbunder. *Quality: Journal Of Education, Arabic And Islamic Studies*.
<https://doi.org/10.58355/qwt.v1i1.11>
- Nurhasanah, A., Pribadi, R. A., & Kamila, L. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Spinner untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV di SDN Banjar 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Rahmadhani, E., & Surbakti, A. H. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini melalui Permainan Montessori. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1894>
- Rahmawati, R. B., Ardianti, S. D., & Rondli, W. S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Mind Mapping Berbantuan Media Manipulatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4713>
- Rismawati, Idawati, & Fitri Yanty Muchtar. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) Berbasis Video Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPS Murid SD Inpres 5/81 Ponre-Ponre Kabupaten Bone. *JKP: Jurnal Khasanah Pendidikan*.
<https://doi.org/10.58738/jkp.v2i1.218>
- Santi, R. J., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2021). Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38576>
- Sari, N. K. R. A., & Manuaba, I. B. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Spinner Word Berbasis Kontekstual Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar No. 9 Benoa Kabupaten Badung. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling-Universitas Pahlawan*.
- Syahidah, F., Hardi, E., & Sutresna, Y. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Berbasis Tpack Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *J-Kip (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*.
<https://doi.org/10.25157/j-kip.v4i1.8634>
- Yuniar, V., & Hadi, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbasis STEM Menggunakan Bantuan Mind Mapping terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*.
<https://doi.org/10.21154/jtii.v3i1.1165>
- Zaharah, Z., & Silitonga, M. (2023). Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) di SMP Negeri 22 Kota Jambi. *BIODIK*.
<https://doi.org/10.22437/biodik.v9i3.28659>