

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan di era abad ke-21 menuntut adanya perubahan paradigma dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak lagi hanya diharapkan menjadi penerima informasi yang pasif, tetapi dituntut memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*), dimana salah satu komponen utamanya adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan oleh siswa agar siswa mampu menemukan ide-ide dari setiap permasalahan yang ada dan mampu diselesaikan dengan penyelesaian yang kreatif (Utami, 2020). Definisi berpikir kreatif mencakup latihan kognitif yang mengintegrasikan intuisi dan imajinasi guna melahirkan inovasi serta sudut pandang yang tidak lazim, dan sejalan dengan pandangan Faridah dkk. (2021), berpikir kreatif dipandang sebagai mekanisme kunci dalam mewujudkan kreativitas seseorang dan atas dasar tersebut, pendidik perlu memprioritaskan pengembangan kemampuan ini melalui pembiasaan yang terstruktur dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif sangat penting bagi siswa. Menurut Munandar (2021) kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk mengeksplorasi berbagai peluang solusi, di mana kualitas keberhasilan diukur melalui kuantitas ide, ketepatan sasaran, dan orisinalitas keberagaman jawaban.

Meskipun kemampuan berpikir kreatif sangat krusial agar siswa mampu menemukan ide-ide baru dan berbagai kemungkinan jawaban dalam menghadapi persoalan, kenyataannya pola pikir tradisional masih lebih menekankan pada aspek berpikir kritis dan pengungkapan argumen semata. Kondisi ini menyebabkan potensi kreatif siswa, yang mencakup kemampuan merancang serta memecahkan masalah melalui perubahan atau gagasan baru, tidak berkembang secara optimal. Hasil penilaian *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih menjadi tantangan di berbagai negara. Laporan OECD (2024) mengungkapkan adanya kesenjangan yang cukup besar antara negara dengan capaian tertinggi dan terendah, yaitu mencapai 28 poin. Dalam penilaian tersebut, tingkat dasar kemahiran berpikir

kreatif berada pada tingkat 3, yaitu ketika siswa mampu menghasilkan beberapa ide yang relevan serta mulai mengemukakan gagasan yang orisinal untuk menyelesaikan permasalahan yang telah dikenal. Meskipun lebih dari 88% siswa di negara-negara seperti Singapura, Latvia, Korea, Denmark, Estonia, Kanada, dan Australia telah mencapai kemahiran tersebut, kurang dari 50% siswa di sekitar 20 negara dan perekonomian dengan capaian rendah mampu mencapai tingkat yang sama.

Kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar masih menjadi perhatian dalam pembelajaran. Hidayah, Ulya, dan Masfuah (2021) mengungkapkan bahwa berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD 2 Jojo, kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih tergolong rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami soal serta menyelesaikan permasalahan secara lancar dan tepat. Kondisi tersebut disebabkan oleh rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika sehingga kemampuan berpikir kreatif belum berkembang secara optimal. Selain itu, penelitian terdahulu yang dikutip dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa dari 30 siswa yang diteliti, sebanyak 53% siswa hanya berada pada kategori cukup kreatif dalam menyelesaikan permasalahan matematika, dan masih terdapat siswa yang belum mencapai tingkat kemampuan berpikir kreatif yang diharapkan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih perlu ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran yang mampu mendorong siswa aktif menemukan ide, mengeksplorasi berbagai solusi, serta mengembangkan gagasan secara lebih kreatif.

Setelah dilakukannya studi pendahuluan, fakta di lapangan menunjukkan adanya tantangan dalam proses pembelajaran IPAS di kelas V SDN Nagrog. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa guru telah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), yaitu model yang berpusat pada siswa dengan memanfaatkan permasalahan kontekstual sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta membangun pengetahuan secara mandiri. Namun, selama proses pembelajaran masih dijumpai beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam implementasinya

masih diperlukan strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Mengingat siswa kelas V masih berada pada tahap operasional konkret.

Kondisi tersebut berdampak pada kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V di SDN Nagrog yang masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan terhadap siswa kelas V B dan V C SDN Nagrog dengan jumlah keseluruhan 50 siswa, diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih belum berkembang secara optimal. Hal tersebut terlihat dari beberapa indikator kemampuan berpikir kreatif. Pada indikator *fluency* (kelancaran), sebanyak 15 siswa (30%) terlihat mampu menghasilkan lebih dari satu ide atau jawaban ketika diberikan pertanyaan atau permasalahan, sedangkan sebagian besar siswa lainnya masih cenderung memberikan satu jawaban. Pada indikator *flexibility* (keluwesan), sebanyak 12 siswa (24%) mampu memberikan alternatif penyelesaian yang berbeda, sementara siswa lainnya masih cenderung menggunakan cara penyelesaian yang sama. Pada indikator *originality* (keaslian), hanya 10 siswa (20%) yang mampu menghasilkan gagasan yang berbeda dari jawaban siswa lainnya, sedangkan sebagian besar siswa masih cenderung mengikuti atau meniru gagasan yang telah disampaikan oleh teman. Sementara itu, pada indikator *elaboration* (keterincian), sebanyak 13 siswa (26%) mampu mengembangkan dan merinci gagasan yang disampaikan, sedangkan siswa lainnya masih memberikan jawaban secara singkat dan belum mampu mengembangkan gagasan secara lebih mendalam. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V B dan V C SDN Nagrog masih perlu dikembangkan.

Efektivitas model ini akan semakin optimal jika dipadukan dengan media pembelajaran yang menarik, yaitu Media Visualisasi Berdimensi. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan oleh guru dalam mempermudah penyampaian informasi (materi) kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tujuan dari pembelajaran akan tercapai (Wardhany, 2022). Media yang akan peneliti terapkan yaitu media diorama. Media diorama merupakan media pembelajaran tiga dimensi yang menyajikan miniatur objek beserta lingkungannya dalam skala kecil. Penggunaan

diorama di kelas sangat efektif untuk memvisualisasikan peristiwa atau proses yang sulit diamati secara langsung. Menurut Hasanah, Dkk. (2024), media ini tidak hanya fleksibel untuk berbagai mata pelajaran, tetapi juga mampu menghadirkan replika situasi nyata ke dalam kelas. Keunggulan utamanya terletak pada kemampuannya memicu kreativitas, meningkatkan antusiasme, serta mempercepat pemahaman siswa. Media ini diharapkan mampu menyajikan materi secara interaktif dan visual, sehingga pesan pembelajaran lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa dibandingkan model PBL.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan keberhasilan pendekatan ini. Arrafi Khairussidqi (2023) menunjukkan bahwa penerapan *Learning Cycle 5E* secara signifikan meningkatkan daya cipta siswa dalam pembelajaran sains. Begitu pula dengan penelitian Diah dkk (2024) yang menyatakan bahwa media visual berdimensi memberikan pengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa. Adapun kebaruan dalam penelitian ini yaitu mengkombinasikan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan media visualisasi berdimensi. Adapun media yang digunakan yaitu diorama.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E* Berbantuan Media Visualisasi Berdimensi dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa” (Penelitian Quasi Eksperimen Pada Siswa Kelas V SDN Nagrog).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* berbantuan media visualisasi berdimensi?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh peningkatan dari kelas eksperimen yang diterapkan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan kelas kontrol

yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pembelajaran IPAS kelas V SDN Nagrog?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.
2. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* berbantuan media visualisasi berdimensi.
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh peningkatan dari kelas eksperimen yang diterapkan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pembelajaran IPAS kelas V SDN Nagrog.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan, khususnya untuk pendidik dalam penerapan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* berbantuan Media Visualisasi Berdimensi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS).

2. Secara praktis

a. Siswa

Penggunaan model pembelajaran *Learning Cycle* berbantuan Media Visualisasi Berdimensi diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dilakukan melalui langkah-langkah *Leaning Cycle*, siswa dilatih untuk berpikir kreatif, mendorong keaktifan belajar, meningkatkan konsep, dan mengembangkan keterampilan ke-21 seperti kolaborasi dan komunikasi.

b. Guru

Melalui penerapan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* berbantuan Media Visualisasi Berdimensi, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu, penelitian diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi para pendidik dalam menerapkan berbagai model pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa.

c. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan ide model pembelajaran kreatif dan inovatif, serta bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan melalui penerapan *Learning Cycle 5E* berbantuan Media Visualisasi Berdimensi pada mata pelajaran IPAS.

d. Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan landasan teoritis dan empiris baru mengenai kombinasi model *Learning Cycle* dan media Visual berdimensi dalam pengembangan berpikir kreatif, serta membuka peluang untuk peneliti selanjutnya pada konteks atau variabel yang berbeda.

E. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran merupakan kerangka terstruktur yang dirancang untuk menciptakan ekosistem belajar yang kondusif bagi interaksi dan perkembangan peserta didik. Pada intinya, model ini adalah instrumen khusus yang digunakan pendidik untuk memfasilitasi proses belajar, di mana siswa memperluas potensi diri berdasarkan fondasi pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya (Hasriadi, 2022). Model pembelajaran *Learning Cycle* merupakan pendekatan pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk belajar aktif dan bermakna. Setiap tahap dalam model *Learning Cycle* melatih peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Adapun tahapan model tersebut terdiri dari 5 fase, yaitu *Engagement* (menarik minat siswa), *Exploration* (menyelidiki), *Elaboration* (merinci), dan *Evaluation* (menilai) (Risiana & Suyatno, 2024). Model ini sangat relevan digunakan untuk mendorong peserta didik agar dapat berpikir kreatif melalui proses pembelajaran yang menekankan pada pemahaman mendalam dan keterlibatan aktif.

Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran *Learning Cycle* menurut Fadly (2022) sebagai berikut:

1. *Engagement* (menarik perhatian siswa)

Pada langkah ini guru mengkondisikan siswa dan membuat siswa tertarik karena adanya situasi belajar yang mendorong siswa untuk memiliki rasa ingin tahu. Hal yang dilakukan yaitu dengan membangkitkan minat siswa pada pembelajaran IPAS yang kemudian mengeksplorasi dengan melakukan diskusi atau tanya jawab untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Selain itu juga bisa dengan melakukan demonstrasi, atau membaca yang dapat meningkatkan minat belajar dan menciptakan rasa ingin tahu.

2. *Exploration* (eksplorasi)

Pada langkah ini, dibuat sebuah kelompok kecil. Guru hanya membantu mengelompokkan antar siswanya saja. Langkah eksplorasi ini menekankan siswa bekerja sama tim dalam hal mengamati, mengumpulkan data, merancang percobaan, membuat grafik atau aktivitas lainnya yang dapat memunculkan ide-ide.

3. *Explanation* (Penjelasan)

Pada fase ini guru melakukan stimulus supaya siswa bisa menjelaskan konsep menggunakan kata-katanya sendiri, disertai dengan teori yang bersangkutan. Sehingga pada fase ini siswa dapat menemukan konsep, hukum, dan teori terkait pelajaran yang sedang dilaksanakan.

4. *Elaboration* (Pengembangan)

Pada tahap ini ide dan keterampilan siswa dikembangkan dalam situasi baru melalui berbagai aktivitas belajar seperti praktikum tingkat lanjut kemudian mulai menerapkan konsep dan definisi yang telah dipelajari.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap akhir guru menilai dengan mengukur efektif atau tidak pembelajaran. Untuk mengukur kemampuan siswa, guru bisa menggunakan tes terkait materi pelajaran yang sudah diterima.

Melalui penerapan model pembelajaran *Learning Cycle* ini, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar dan dalam waktu bersamaan guru dapat

meningkatkan motivasi belajar, tentunya mendorong siswa untuk berpikir kreatif juga.

Pada pembelajaran sebelumnya diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang menjadikan siswa sebagai pusat dalam pembelajaran dengan menggunakan masalah dunia nyata sebagai pemicu untuk memperoleh pengetahuan berpikir kritis, serta mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Hanya saja, dalam penerapannya masih terdapat beberapa siswa yang tidak paham materi karena model tersebut seringkali melompat langsung pada penyajian masalah (orientasi masalah) tanpa memberikan fondasi pengalaman sensorik yang cukup bagi siswa. Bagi siswa Sekolah Dasar yang berada pada masa transisi operasional konkret, lonjakan kognitif dari fenomena abstrak ke pemecahan masalah seringkali menciptakan hambatan belajar (*learning obstacle*). Tanpa adanya tahap eksplorasi yang terstruktur dan bantuan media yang nyata, siswa kesulitan memvisualisasikan materi yang kompleks, sehingga solusi yang mereka hasilkan cenderung monoton dan kurang memiliki nilai kebaruan atau orisinalitas.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Istidandaru dalam kutipan Firdaus dkk. (2021) yaitu:

1. Orientasi Siswa terhadap Permasalahan
Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai, kemudian memberikan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran serta memotivasi siswa untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah.
2. Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar
Guru membantu siswa mengorganisasikan tugas belajar yang berkaitan dengan masalah yang telah diberikan. Siswa dapat mengidentifikasi dan memahami masalah melalui kegiatan diskusi bersama kelompok.
3. Pelaksanaan Investigasi
Guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam proses penyelidikan. Siswa didorong untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, baik secara individu maupun kelompok. Dalam praktiknya, hasil diskusi dapat dipresentasikan di depan kelas.
4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

Siswa mengembangkan hasil pemecahan masalah dan menyajikannya kepada kelas. Guru membantu siswa dalam mempersiapkan hasil karya serta mengatur pembagian tugas dan kelompok.

5. Menganalisis dan Mengevaluasi proses Pemecahan Masalah

Guru bersama siswa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses penyelidikan serta hasil pemecahan masalah yang telah dilakukan. Tahap ini digunakan untuk melihat kembali proses yang telah ditempuh dan menilai hasil yang diperoleh.

Namun, setelah diterapkannya model tersebut, pengembangan berpikir kreatif pada siswa masih menghadapi kendala. Menurut KBBI, berpikir kreatif dimaknai sebagai proses melibatkan kemampuan kognitif siswa untuk menganalisis informasi, mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan yang matang, serta mengingat dan merenungkan berbagai aspek dalam pikiran. Sementara itu, kreatif didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

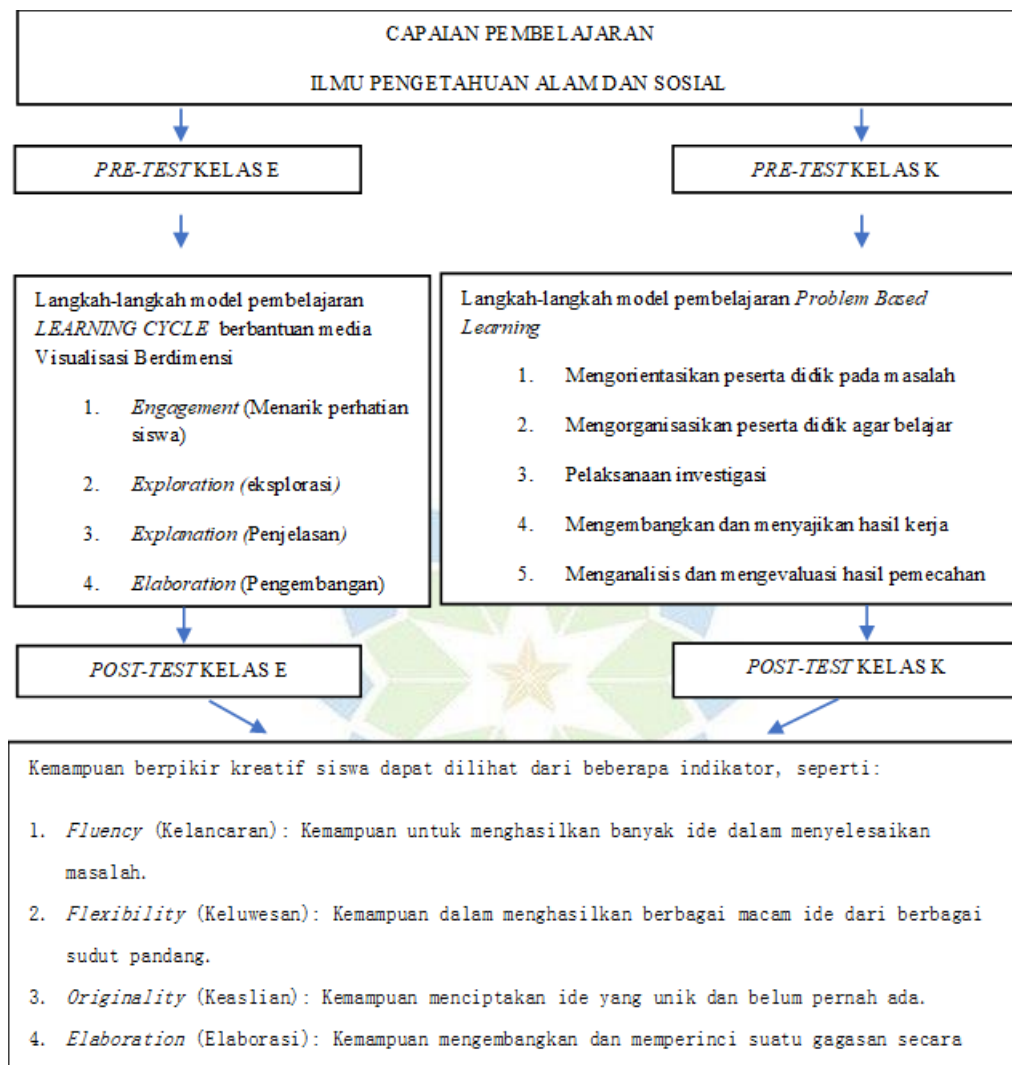
Berpikir kreatif merupakan sebuah proses untuk menghasilkan sesuatu yang sebelumnya belum pernah ada, bersifat orisinal, dan memiliki makna. Proses berpikir kreatif ini ditandai dengan dihasilkannya berbagai alternatif jawaban (Munandar, 2021).

Kemampuan berpikir kreatif siswa menurut Munandar (Munandar, 2021) dapat dilihat dari beberapa indikator, seperti:

1. *Fluency* (Kelancaran): Kemampuan untuk menghasilkan banyak ide dalam menyelesaikan masalah.
2. *Flexibility* (Keluwesannya): Kemampuan dalam menghasilkan berbagai macam ide dari berbagai sudut pandang.
3. *Originality* (Keaslian): Kemampuan menciptakan ide yang unik dan belum pernah ada.
4. *Elaboration* (Elaborasi): Kemampuan mengembangkan dan memperinci suatu gagasan secara rinci dan mendalam.

Dengan diterapkannya model pembelajaran *Learning Cycle* berbantuan media Visualisasi Berdimensi, diharapkan peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang mendorong kemampuan berpikir kreatif secara maksimal.

Berikut kerangka berpikir penelitian ini:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini, sebagai berikut:

Hipotesis Penelitian:

H₀: Tidak terdapat perbedaan pengaruh peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Learning Cycle 5E* berbantuan Media Visualisasi Berdimensi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Nagrog.

H₁: Terdapat perbedaan pengaruh peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Learning Cycle*

5E berbantuan Media Visualisasi Berdimensi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Nagrog

G. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Azzahra, S. N (2025) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Learning Cycle* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar” bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada pembelajaran IPAS yang menggunakan model *Learning Cycle* dibandingkan dengan model *Problem Based Learning* (PBL). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Learning Cycle* memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan model PBL. Kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai rata-rata dari 52,93 pada pretest menjadi 90,86 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,81 kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan dari 55,80 menjadi 76,34 dengan nilai N-Gain sebesar 0,46 kategori sedang.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran *Learning Cycle* sebagai variabel perlakuan, kemampuan berpikir kreatif sebagai variabel yang diukur, mata pelajaran IPAS, serta subjek penelitian yang sama-sama melibatkan siswa kelas V sekolah dasar. Selain itu, kedua penelitian sama-sama membandingkan pembelajaran yang menggunakan *Learning Cycle* dengan model *Problem Based Learning*. Perbedaannya, penelitian Azzahra menerapkan model *Learning Cycle* tanpa bantuan media visualisasi berdimensi, sedangkan penelitian ini mengombinasikan model *Learning Cycle* 5E dengan media visualisasi berdimensi berupa diorama. Penelitian ini juga dilaksanakan pada lokasi penelitian yang berbeda, yaitu SDN Nagrog, dengan fokus materi IPAS yang berkaitan dengan materi “Bumi Berubah”. Dengan demikian, penelitian

ini mengembangkan penelitian sebelumnya melalui pengintegrasian model *Learning Cycle 5E* dengan media pembelajaran konkret berupa diorama.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, dkk (2024) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan Media Pop Up Book dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD”. Penelitian tersebut menggunakan desain eksperimen semu dengan jenis *One Group Pretest-Posttest*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model CTL berbantuan media *pop up book*, dengan rata-rata nilai meningkat dari 48 pada pretest menjadi 73 pada posttest. Nilai N-Gain sebesar 0,5714 berada pada kategori sedang.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran berbentuk visual tiga dimensi sebagai bantuan dalam proses pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif sebagai variabel yang diukur. Kedua penelitian juga menggunakan tes sebelum dan sesudah pembelajaran untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Perbedaannya, penelitian Rahmawati, dkk. menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media *pop up book* dan hanya melibatkan satu kelompok, sedangkan penelitian ini menggunakan model *Learning Cycle 5E* berbantuan media visualisasi berdimensi berupa diorama dengan melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, penelitian ini menggunakan model *Problem Based Learning* sebagai pembandingan dan dilaksanakan pada siswa kelas V SDN Nagrog dalam pembelajaran IPAS.

3. Penelitian yang dilakukan Lestari, N. I (2025) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Visualisasi Berdimensi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Media yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis visualisasi berdimensi dan hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan serta mampu

meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Hasil uji N-Gain menunjukkan peningkatan sebesar 57% pada kemampuan berpikir kritis dan 39,5% pada kemampuan berpikir kreatif, yang keduanya berada pada kategori sedang.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media visualisasi berdimensi sebagai media pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif sebagai salah satu kemampuan yang diukur. Kedua penelitian juga dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar. Perbedaannya, penelitian Lestari berfokus pada pengembangan media pembelajaran menggunakan metode R&D dengan model ADDIE, sedangkan penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* berbantuan media visualisasi berdimensi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu, penelitian Lestari melibatkan siswa kelas IV dan mengukur kemampuan berpikir kritis serta kreatif, sedangkan penelitian ini melibatkan siswa kelas V dan secara khusus berfokus pada kemampuan berpikir kreatif. Media yang digunakan dalam penelitian ini juga berupa diorama sebagai media visualisasi berdimensi.

4. Penelitian yang dilakukan Khairussidqi, A. G (2023) berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas 5 SD An-Namiroh Pekanbaru”. Penelitian tersebut menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Learning Cycle 5E* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara bertahap hingga mencapai kategori kreatif. Peningkatan tersebut didukung oleh aktivitas pada setiap fase *Learning Cycle 5E* yang mendorong siswa berdiskusi, melakukan percobaan, dan mempresentasikan gagasan.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dan kemampuan berpikir kreatif sebagai fokus penelitian. Kedua penelitian juga melibatkan siswa kelas

V sekolah dasar. Perbedaannya, penelitian Khairussidqi menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui dua siklus dan tidak menggunakan media visualisasi berdimensi sebagai bantuan pembelajaran. Sementara itu, penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol serta mengombinasikan model *Learning Cycle 5E* dengan media visualisasi berdimensi berupa diorama. Penelitian ini juga menggunakan model *Problem Based Learning* pada kelas kontrol sebagai pembandingan.

5. Penelitian yang dilakukan Yusuf Nidar (2023) berjudul “Pengaruh Model *Learning Cycle* terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas 3 SD Negeri Serpong 02”. Penelitian tersebut menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design* dan melibatkan 52 siswa kelas III. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Learning Cycle 5E* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi numerasi siswa. Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,53 dan kelas kontrol sebesar 0,25, sedangkan hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model *Learning Cycle* dan metode quasi eksperimen dengan desain yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua penelitian juga menggunakan pretest dan posttest serta membandingkan peningkatan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaannya, penelitian Yusuf Nidar mengukur kemampuan literasi numerasi siswa kelas III, sedangkan penelitian ini mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V. Selain itu, penelitian tersebut tidak menggunakan media visualisasi berdimensi, sedangkan penelitian ini memberikan bantuan media diorama dalam penerapan *Learning Cycle 5E*. Perbedaan lainnya terletak pada materi dan karakteristik subjek penelitian, sehingga penelitian ini berupaya menguji penerapan *Learning Cycle 5E* berbantuan media visualisasi berdimensi secara khusus dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Simatupang, dkk (2024) berjudul “Pengembangan Media AQUACA pada Materi Siklus Air untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media AQUACA valid, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V. Nilai rata-rata pretest meningkat dari 35,35 menjadi 86,07 pada posttest dengan N-Gain sebesar 0,784 yang berada pada kategori tinggi.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran sebagai bantuan dalam proses pembelajaran, serta subjek yang sama-sama berada pada kelas V. Kedua penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Perbedaannya, penelitian Simatupang, dkk. menggunakan metode R&D untuk mengembangkan media AQUACA pada materi siklus air, sedangkan penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen untuk menguji pengaruh model *Learning Cycle 5E* berbantuan media visualisasi berdimensi berupa diorama. Selain itu, penelitian ini tidak hanya menguji penggunaan media, tetapi mengombinasikan media dengan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dan membandingkannya dengan model *Problem Based Learning* pada kelas kontrol. Materi yang digunakan dalam penelitian ini juga berbeda, yaitu materi IPAS “Bumi Berubah”.

Berikut ringkasan penelitian terdahulu dalam bentuk tabel.

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Metode penelitian	Objek penelitian	Hasil penelitian
1.	Azzahra, Sabila Nur (2025), Penerapan Model Pembelajaran <i>Learning Cycle</i> Untuk	Quasi Eksperimen	Siswa kelas V SD Jatiendah	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model

No	Judul Penelitian	Metode penelitian	Objek penelitian	Hasil penelitian
	Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Di Sekolah Dasar			<i>Learning Cycle</i> memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan model PBL
2.	Diah dkk (2024), Pengaruh Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL) Berbantuan Media Pop Up Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD	Quasi Eksperimen	Siswa kelas VI SDN 1 Guwosobokerto	Secara keseluruhan, tingkat peningkatan kreativitas siswa berada pada kategori sedang dengan skor <i>N-gain</i> sebesar 0,5714, di mana indikator keaslian ide (<i>originality</i>) menjadi aspek yang mengalami peningkatan paling tinggi dibandingkan indikator kreativitas lainnya

No	Judul Penelitian	Metode penelitian	Objek penelitian	Hasil penelitian
3.	Nafa Indah (2025), Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Visualisasi Berdimensi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	R&D	Siswa kelas IV MIN 3 Bantul	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visualisasi berdimensi ini dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan penilaian dari ahli dan praktisi melalui uji coba terbatas maupun luas.
4.	Arrafi Khairussidqi (2023), Penerapan Model Pembelajaran <i>Learning Cycle 5E</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas 5 SD An-Namiroh Pekanbaru	PTK	Siswa kelas V SD An-Namiroh Pekanbaru	Peningkatan ini dipicu oleh aktivitas dalam setiap fase <i>Learning Cycle</i> yang mendorong siswa untuk berdiskusi, melakukan percobaan mandiri, dan mempresentasikan ide-ide unik mereka di depan kelas. Kesuksesan ini membuktikan

No	Judul Penelitian	Metode penelitian	Objek penelitian	Hasil penelitian
				bahwa model <i>Learning Cycle 5E</i> merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan daya cipta dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sains
5.	Nidar Yusuf dan Erika Gita Fitri (2023), Pengaruh Model Pembelajaran <i>Learning Cycle 5E</i> terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas 3 SD Negeri Serpong 02	Quasi Eksperimen	Siswa kelas III SD Negeri Serpong 02	Hasil penelitian dalam artikel ini menunjukkan bahwa penerapan model <i>Learning Cycle 5E</i> berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi siswa (Yusuf, 2023) kelas 3 SD Negeri Serpong 02. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan skor N-Gain antara kelas eksperimen

				sebesar 0,53 dan kelas kontrol sebesar 0,25, dengan selisih 0,28 yang termasuk kategori sedang. Nilai rata-rata <i>posttest</i> kelas eksperimen mencapai 83,28 lebih tinggi dibandingkan class kontrol yang hanya 73,81, sehingga terdapat selisih 9,47. Uji-t menghasilkan nilai signifikan 0,000 ($<0,05$) yang berarti hipotesis nol ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model <i>Learning Cycle 5E</i> memberikan peningkatan nyata terhadap kemampuan literasi numerasi siswa dibandingkan
--	--	--	--	--

No	Judul Penelitian	Metode penelitian	Objek penelitian	Hasil penelitian
				dengan pembelajaran konvensional.
6.	Diva Adriana Simatupang dan Nirwana Anas (2024), Pengembangan Media AQUACA pada Materi Siklus Air untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar	R&D	Kelas 3 SD	Hasil penelitian meunjukkan bahwa media AQUACA yang dikembangkan pada materi siklus air terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD Perguruan Kebangsaan. Respon guru dan siswa juga menunjukkan kepraktisan yang tinggi dengan persentase 96,93% dan 85,71%. Dari segi efektivitas, nilai rata-rata <i>pretest</i> siswa sebesar 35,35 meningkat menjadi 86,07

No	Judul Penelitian	Metode penelitian	Objek penelitian	Hasil penelitian
				pada <i>posttest</i>, dengan N-Gain sebesar 0,784 yang termasuk kategori tinggi. peningkatan signifikan ini membuktikan bahwa penggunaan media AQUACA mampu mendorong siswa lebih aktif, bersemangat, dan kreatif dalam memahami konsep siklus air, sehingga layak dijadikan alternatif media pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.