

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TERHADAP KETERAMPILAN
BERPIKIR KREATIF DAN KEMAMPUAN KOLABORASI SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV MI SEKECAMATAN
KARTASURA TAHUN AJARAN 2023/2024
SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana



Oleh:

Salsabilla Nur Hidayah

NIM 203141148

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU TARBIYAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA

2023/2024

NOTA PEMBIMBING

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Salsabilla Nur Hidayah

NIM : 203141148

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah

UIN Raden Mas Said Surakarta

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr:

Nama : Salsabilla Nur Hidayah

NIM : 203141148

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MI Sekecamatan Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Surakarta, 04 April 2024

Pembimbing



Wiwin Astuti, M.Pd.

NIP. 19920415 201903 2 015

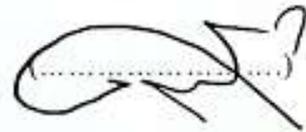
LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MI Sekecamatan Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024” yang disusun oleh Salsabilla Nur Hidayah telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta pada hari... Senin, tanggal... 29 April... 2024 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Penguji Utama : Ari Wibowo, S.Si., M.Pd., M.Si.

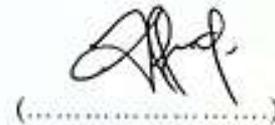
NIP. 19800112 200501 1 002



Penguji 1

Merangkap Ketua : Pratiwi Rahmah Hakim, M.Pd.

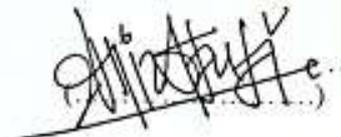
NIP. 19890617 202321 2 055



Penguji 2

Merangkap Sekretaris : Wiwin Astuti, M.Pd.

NIP. 19920415 201903 2 015



Surakarta.....

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



Dr. H. Fauzi Muhtarom, M.Ag.

NIP. 19750205 200501 1 004

PERSEMBAHAN

Dengan segala puji serta syukur kepada Allah SWT., dan atas dukungan dari orang tercinta. Alhamdulillah skripsi ini dapat terselesaikan. Maka dari itu, dengan penuh rasa syukur saya ucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, kesehatan, rejeki, dan semua yang saya butuhkan.
2. Bapak dan ibu tercinta yaitu bapak Sugiyarto dan Ibu Satiyah, yang tak pernah ada hentinya memberikan kasih sayang, dukungan dan doa sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Keluarga tercinta, kakak Muhammad Ahsani beserta istri, terimakasih atas doa dan dukungan untuk saya.
4. Terimakasih untuk diri saya sendiri yang telah berjuang sampai di titik ini sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Para sahabat saya, Rania, Aisyi, Nur, Ista, Ina, Fitri, Azzah, Tri, dan Thalia yang selalu memberikan bantuan, semangat, dan doa untuk saya.
6. Seluruh teman di kampus tercinta, khususnya PGMI E 2020 terimakasih sudah kebersamai dalam proses belajar.
7. Almamater UIN Raden Mas Said Kartasura.

MOTTO

Sesungguhnya setelah ada kesulitan itu kemudahan

(Q.S Al-Insyirah: 6)

Akan tiba saatnya segala yang kau ingini akan teramini

(Ghea Indrawari)

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Salsabilla Nur Hidayah

NIM : 203141148

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MI Sekecamatan Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024” adalah asli karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila di kemudian hari diketahui skripsi ini hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 09 April 2024

Yang menyatakan



Salsabilla Nur Hidayah

NIM 203141148

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan segala rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MI Sekecamatan Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024”. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menghaturkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Toto Suharto, S.Ag., M.Ag. selaku Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta.
2. Prof. Dr. H. Fauzi Muharom, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan persetujuan pada penulisan skripsi ini.
3. Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan motivasi serta mengizinkan jalannya penulisan skripsi ini.
4. Kustiarini, M.Pd. selaku Koordinator Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta telah memberikan motivasi serta memberikan izin pada penulisan skripsi ini.
5. Erlinda Rahma Dewi, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan, dukungan, do'a, serta motivasi selama proses penulisan skripsi ini.
6. Wiwin Astuti, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang menggantikan bu Erlinda selama S3. Senantiasa memberikan bimbingan, dukungan, do'a, serta motivasi selama proses penulisan skripsi ini.

7. Dr. Moh. Bisri, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan, do'a, nasehat, serta motivasi kepada penulis selama proses perkuliahan.
8. Seluruh dosen, staff pengajar, staff akademik, dan pengelola perpustakaan UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan serta memberikan fasilitas selama perkuliahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Muhammad Azhari Yulianto, S.H.I. selaku kepala sekolah MI Al-Islam Kasrtasura yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
10. Iswan Tuti, S.Pd. selaku kepala sekolah MI Muhammadiyah Gonilan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
11. Fitri Chairil Asmarini, S.Psi. dan Sri Lestari, S.Pd. selaku wali kelas IV yang telah memberikan izin serta waktu ajaran kepada penulis untuk melakukan penelitian.
12. Siswa-siswi kelas IV MI Al-Islam Kasrtasura dan MI Muhammadiyah Gonilan yang telah kooperatif selama proses penelitian.
13. Teman-teman seperjuangan 2020, khususnya PGMI kelas E yang telah menemani perjalanan perkuliahan, serta tak henti saling mendo'akan dan memotivasi.
14. Pihak-pihak lain yang terlibat dalam penulisan skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan dalam skripsi ini. Semoga adanya skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Surakarta, 04 April 2024

Penulis

Salsabilla Nur Hidayah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH.....	9
C. BATASAN MASALAH	10
D. RUMUSAN MASALAH.....	11
E. TUJUAN PENELITIAN	11
F. MANFAAT PENELITIAN.....	12
BAB II	14
KAJIAN TEORI	14
A. KAJIAN PUSTAKA.....	14
1. Keterampilan Berpikir Kreatif	14
2. Kemampuan Kolaborasi.....	23
3. Model pembelajaran <i>Direct Instruction</i>	28
4. Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	29
B. PENELITIAN TERDAHULU	34
C. KERANGKA BERPIKIR	39
D. HIPOTESIS.....	42
BAB III	43
METODOLOGI PENELITIAN	43
A. JENIS PENELITIAN	43

B.	TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN	45
C.	POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN	46
D.	TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	48
E.	INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA	49
F.	TEKNIK VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN.....	52
G.	TEKNIK ANALISIS DATA.....	57
BAB IV	64
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
A.	HASIL PENELITIAN.....	64
1.	Deskripsi Data.....	64
2.	Pengujian Prasyarat Analisis Data	79
3.	Pengujian Hipotesis	81
B.	PEMBAHASAN HASIL ANALISIS DATA	83
BAB V	92
KESIMPULAN DAN SARAN	92
A.	KESIMPULAN.....	92
B.	SARAN	93
LAMPIRAN	97

ABSTRAK

Salsabilla Nur Hidayah. 2024. 203141148. Pengaruh Model Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MI Sekecamatan Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024.

Pembimbing: Wiwin Astuti, M.Pd.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Direct Instruction*, Model PBL, Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa, Kemampuan Kolaborasi Siswa, Siswa Kelas IV

Berdasarkan hasil ANBK keterampilan berpikir kreatif siswa di tingkat kabupaten/kota Sukoharjo termasuk ke dalam peringkat menengah dan kemampuan kolaborasi siswa termasuk ke dalam peringkat menengah atas. Tujuan penelitian ini yaitu: 1) Mengetahui hasil keterampilan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model PBL; 2) Mengetahui hasil kemampuan kolaborasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model PBL; 3) Mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model PBL; 4) Mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan kolaborasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model PBL.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif tipe *True Eksperimen* dengan desain *Posttest-Only Control Group*. Penelitian dilaksanakan di MI Muhammadiyah Gonilan dengan populasi sejumlah 56 siswa dan MI Al-Islam sejumlah 79 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Simple Random Sampling* dan dihasilkan sampel sejumlah 27 siswa dari MI Muhammadiyah Gonilan dan 26 siswa dari MI Al-Islam. Jenis validasi yang digunakan adalah validasi ahli dan validasi empiris. Dihasilkan 10 butir soal yang valid dengan koefisien *Cronbach's Alpha* (0,652) dan 25 butir angket yang valid dengan koefisien *Cronbach's Alpha* (0,816). Teknik pengumpulan data berupa tes dan angket, lalu dilakukati uji prasyarat normalitas dan homogenitas, kemudian dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji *Independent Sample T-test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Hasil keterampilan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen (78,88) lebih tinggi dari kelas kontrol (66,48); 2) Hasil kemampuan kolaborasi siswa pada kelas eksperimen (20,69) lebih tinggi dari kelas kontrol (18); 3) Berdasarkan uji *Independent Sample T-test*, diketahui bahwa H_0 diolak. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model PBL sehingga dapat dinyatakan bahwa model PBL efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa; 4) Berdasarkan uji *Independent Sample T-test*, diketahui bahwa H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan kolaborasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model PBL sehingga dapat dinyatakan bahwa model PBL efektif untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa.

ABSTRACT

Salsabilla Nur Hidayah. 2024. 203141148. The Influence of the Problem Based Learning (PBL) Model on Students' Creative Thinking Skills and Collaboration Abilities in Class IV MI Science and Science Subjects in Kartasura District for the 2023/2024 Academic Year.

Supervisor: Wiwin Astuti, M.Pd.

Keywords: Direct Instruction learning model, PBL model, Students' Creative Thinking Skills, Students' Collaboration Abilities, Class IV Students

Based on the ANBK results, students' creative thinking skills at the Sukoharjo district/city level are included in the middle rank and students' collaboration skills are included in the upper middle rank. The objectives of this research are: 1) To find out the results of creative thinking skills after using direct instruction learning model and PBL models; 2) Knowing the results of collaboration abilities after using direct instruction learning model and PBL models; 3) Find out the significant difference between the results of creative thinking skills after using direct instruction learning model and the PBL models; 4) Find out the significant difference between the results of collaboration abilities after using direct instruction learning model and the PBL models

This research uses a quantitative approach of the *True Experiment* type with a *Posttest-Only Control Group design*. The research was carried out at MI Muhammadiyah Gonilan with a population of 56 students and MI Al-Islam with a population of 79 students. Sampling was carried out using the Simple Random Sampling technique and the resulting sample was 27 students from MI Muhammadiyah Gonilan and 26 students from MI Al-Islam. The types of validation used are expert validation and empirical validation. 10 valid test items were produced with a Cronbach's Alpha coefficient value (0,652) and 25 valid questionnaire items with a Cronbach's Alpha coefficient value (0,816). The data collection technique is in the form of tests and questionnaires, then the prerequisite tests for normality and homogeneity are carried out, then hypothesis testing is carried out using the *Independent Sample T-test*.

The results of this research show that: 1) The results of students' creative thinking skills in the experimental class (78,88) are higher than the control class (68,48); 2) The results of students' collaboration abilities in the experimental class (20,69) were higher than the control class (18); 3) Based on the *Independent Sample T-test*, it is known that H_0 is rejected. This means that there is a significant difference in students' creative thinking skills after using direct instruction learning model and the PBL model so that it can be stated that the PBL model is effective for improving students' creative thinking skills; 4) Based on the *Independent Sample T-test*, it is known that H_0 is rejected. This means that there is a significant difference in students' collaboration abilities after using direct instruction learning model and the PBL model so that it can be stated that the PBL model is effective for improving students' collaboration abilities.

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Laporan Hasil Asesmen Nasional (Rapor Pendidikan) MI Al-Islam Kartasura Tahun 2022	6
Tabel 1. 2 Laporan Hasil Asesmen Nasional (Rapor Pendidikan) MI Muhammadiyah Gonilan Tahun 2022	7
Tabel 2. 1 Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif menurut Uloli (2021)	21
Tabel 2. 2 Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif.....	23
Tabel 2. 3 Indikator Kemampuan Kolaborasi	28
Tabel 2. 4 Sintaks PBL menurut Sumantri (2015).....	33
Tabel 3. 1 Desain Penelitian <i>Posttest-Only Control Group Design</i>	44
Tabel 3. 2 Kegiatan Penelitian	46
Tabel 3. 3 Total Keseluruhan Populasi	47
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Berpikir Kreatif	51
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Kolaborasi.....	51
Tabel 3. 6 Kriteria Item Penilaian Ahli.....	53
Tabel 3. 7 Kategorisasi Penilaian Ahli.....	53
Tabel 3. 8 Hasil Rata-Rata Validasi Ahli.....	53
Tabel 3. 9 Kriteria Koefisien <i>Cronbach Alpha</i>	56
Tabel 3. 10 Kategorisasi Hasil Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Kolaborasi	59
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol... 64	
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen	65
Tabel 4. 3 Analisis Unit Hasil <i>Posttest</i> Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol Kelas dan Eksperimen.....	66
Tabel 4. 4 Kategorisasi Hasil Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	68
Tabel 4. 5 Kategorisasi <i>Posttest</i> Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol	68
Tabel 4. 6 Kategorisasi <i>Posttest</i> Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen.....	70
Tabel 4. 7 Distribusi Frekuensi Tunggal <i>Posttest</i> Kemampuan Kolaborasi Kelas Kontrol	72
Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi Tunggal <i>Posttest</i> Kemampuan Kolaborasi Kelas Eksperimen	72
Tabel 4. 9 Analisis Unit Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Kolaborasi Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	73
Tabel 4. 10 Kategorisasi Hasil Kemampuan Kolaborasi Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen	75
Tabel 4. 11 Kategorisasi <i>Posttest</i> Kemampuan Kolaborasi Kelas Kontrol.....	76
Tabel 4. 12 Kategorisasi <i>Posttest</i> Kemampuan Kolaborasi Kelas Eksperimen.....	77
Tabel 4. 13 Hasil Uji Normalitas	80
Tabel 4. 14 Hasil Uji Homogenitas.....	81
Tabel 4. 15 Hasil Uji <i>Independent Sample T-test</i>	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	41
Gambar 4. 1 Diagram Batang Analisis Deskriptif	67
Gambar 4. 2 Diagram Lingkaran Presentase <i>Posttest</i> Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol	69
Gambar 4. 3 Diagram Lingkaran Presentase <i>Posttest</i> Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen	70
Gambar 4. 4 Diagram Batang Kategorisasi Hasil Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	71
Gambar 4. 5 Diagram Batang Analisis Deskriptif	74
Gambar 4. 6 Diagram Lingkaran Presentase <i>Posttest</i> Kemampuan Kolaborasi Kelas Kontrol	76
Gambar 4. 7 Diagram Lingkaran Presentase <i>Posttest</i> Kemampuan Kolaborasi Kelas Eksperimen	78
Gambar 4. 8 Diagram Batang Kategorisasi Kemampuan Kolaborasi Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	98
Lampiran 2 Modul Ajar Kelas Eksperimen	116
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli	138
Lampiran 4 Uji Validitas Empiris Instrumen Tes Keterampilan Berpikir Kreatif.....	148
Lampiran 5 Uji Validitas Empiris Instrumen Angket Kemampuan Kolaborasi	149
Lampiran 6 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes Keterampilan Berpikir Kreatif	150
Lampiran 7 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket Kemampuan Kolaborasi	151
Lampiran 8 Instrumen Tes Keterampilan Berpikir Kreatif.....	153
Lampiran 9 Kunci Jawaban dan Rubrik Penilaian Instrumen Tes Keterampilan Berpikir Kreatif	155
Lampiran 10 Instrumen Angket Kemampuan Kolaborasi	159
Lampiran 11 Hasil <i>Posttest</i> Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol dan Eksperimen	161
Lampiran 12 Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Kolaborasi Kelas Kontrol dan Eksperimen...	162
Lampiran 13 Data Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Kolaborasi.....	163
Lampiran 14 Penghitungan Data Distribusi Bergolong Keterampilan Berpikir Kreatif.	165
Lampiran 15 Analisis Unit Hasil <i>Posttest</i> Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Kolaborasi Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	166
Lampiran 16 Uji Normalitas	167
Lampiran 17 Uji Homogenitas.....	168
Lampiran 18 Uji Hipotesis.....	169
Lampiran 19 Dokumentasi.....	171
Lampiran 20 Lembar Keterangan Penelitian	172

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia karena pendidikan sudah termasuk ke dalam kebutuhan yang mendasar bagi setiap masing-masing individu bahkan dari pihak manapun pendidikan itu sangat diperlukan. Pendidikan harus mampu melahirkan manusia-manusia yang cerdas, yakni terjadinya keseimbangan antara aspek kognitif dan afektif. Pendidikan dapat memimpin, menuntun dan mendorong seluruh potensi-potensi yang dimiliki oleh siswa menjadi lebih berkembang secara optimal. Pendidikan juga mampu membuat manusia mempelajari berbagai hal yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa adanya pendidikan ini manusia akan kesulitan dalam menjalani kehidupannya secara lancar dan terarah karena pasti mereka akan mengalami kendala-kendala yang harus diselesaikan dengan ilmu pendidikan.

Pendidikan dibahas pada Al-Qur'an yang terletak dalam beberapa surat. Satu contoh suratnya adalah Q.S Al-Isra' ayat 36. Berikut bacaan dan terjemahannya:

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ ۚ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ
كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

Artinya: "Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggungjawabnya" Al-Qur'an 17:36 (Kemenag, 2022)

Tafsir dari Q.S Al-Isra' ayat 36 ini adalah jangan mengatakan sesuatu yang kamu tidak diketahui, jangan mengaku melihat apa yang tidak kamu lihat, jangan pula mengaku mendengar apa yang tidak kamu dengar, atau mengalami apa yang tidak kamu alami. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan, dan hati adalah amanah dari Tuhanmu. Semuanya itu akan dimintai pertanggung jawaban (Kemenag, 2022).

Q.S Al-Isra' ayat 36 bermakna bahwa pendidikan sangat diperlukan bagi kehidupan karena jika telah mengikuti pendidikan maka seseorang tersebut telah memiliki pengetahuan. Hal ini dikarenakan Allah *subhanahu wa ta'aala* melarang kita mengatakan sesuatu tanpa pengetahuan, bahkan melarang pula mengatakan sesuatu berdasarkan *zan* (dugaan) yang bersumber dari sangkaan dan ilusi. Tanpa adanya pendidikan kita tidak dapat memiliki pengetahuan yang cukup.

Pendidikan di Indonesia termasuk ke dalam kategori rendah. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya peringkat Indonesia pada survey TIMSS. *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) adalah studi internasional tentang kecenderungan atau arah perkembangan matematika dan sains. Studi ini diselenggarakan oleh *International Association for Evaluation of Educational Achievement* (IEA). TIMSS dilaksanakan setiap empat tahun sekali, yaitu tahun 1999, 2003, 2007, 2011 dan 2015. Sejak tahun 1999 sampai 2011, tes pada TIMSS ditujukan untuk kelas 4 SD dan kelas 8 SMP. Tahun 2015, tes TIMSS hanya ditujukan untuk anak kelas 4 SD saja. Indonesia termasuk salah satu negara yang menjadi

objek TIMSS pada empat periode terakhir. Berbicara mengenai prestasi sains, posisi Indonesia masih dibawah internasional seperti yang dilansir oleh TIMSS. Pada hasil terbaru, yaitu TIMSS 2015 Indonesia berada di peringkat 44 dari 49 negara (Nizam, 2016).

Pendidikan menunjukkan kualitas SDM suatu negara termasuk pendidikan pada bidang sains namun nyatanya kemampuan sains siswa Indonesia tergolong rendah berdasarkan survei TIMSS. Skor kemampuan sains siswa tahun 2015 mengalami peningkatan, namun dibandingkan kemampuan sains negara lain masih tergolong rendah (Hanifah & Retnoningsih, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan sains siswa Indonesia masih rendah. Rendahnya kemampuan sains ini juga berdampak pada salah satu keterampilan abad 21 yaitu keterampilan berpikir kreatif siswa dimana keterampilan ini menjadi salah satu aspek yang dinilai pada survei TIMSS. Hasanah (2021) mengatakan bahwa berdasarkan hasil tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa Indonesia tergolong rendah, karena hanya 2% siswa Indonesia yang dapat mengerjakan soal-soal kategori *high* dan *advance* yang membutuhkan kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikannya. Hasil TIMSS yang rendah inilah menjadi bukti bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Keterampilan berpikir kreatif siswa yang tergolong rendah ini juga didukung oleh penelitian Armandita (2018) yang menyatakan bahwa hasil keterampilan berpikir kreatif siswa pada aspek berpikir orisinal masih perlu

ditingkatkan lagi karena masih tergolong rendah sehingga perlu ditingkatkan.

Menurut Sulastri (2022) keterampilan berpikir kreatif adalah suatu keterampilan berpikir yang membebaskan setiap individu untuk mewujudkan imajinasinya dengan cara berpikir sehingga didapatkan pemikiran-pemikiran yang baru. Pendapat tersebut bermakna bahwa masing-masing individu dapat secara bebas mengembangkan daya pikir dan imajinasinya untuk memperoleh pemikiran-pemikiran baru yang kemudian mengimplementasikannya untuk menyelesaikan masalah. Keterampilan berpikir kreatif sangat dibutuhkan dalam pembelajaran IPAS karena siswa yang berketerampilan kreatif mampu menemukan ide-ide baru, memiliki daya tangkap yang bagus, dan memiliki tingkat kreativitas yang tinggi. Idealnya pada pembelajaran IPAS memerlukan keterampilan berpikir kreatif yang tinggi namun fakta yang terdapat di lapangan menjelaskan bahwa keterampilan berpikir kreatif yang dimiliki siswa Sekolah Dasar (SD) masih dalam kategori kurang memuaskan sehingga perlu ditingkatkan lagi (Sulastri, 2022).

Keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu bagian dari 4C. Pada kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka terdapat istilah 4C yaitu keterampilan abad 21 yang meliputi empat kompetensi, diantaranya adalah keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) (Aspridanel., dkk

2019). Selain 4C, terdapat hal baru juga dalam kurikulum merdeka yaitu penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS. Adanya penggabungan dari mata pelajaran ini juga mempengaruhi keterampilan abad 21 seperti kemampuan kolaborasi.

Kemampuan kolaborasi adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu untuk melakukan kerja sama dengan baik dan bertanggung jawab. Pada abad 21 ini kemampuan kolaborasi sangat diperlukan apalagi dalam kurikulum merdeka yang pembelajarannya lebih kolaboratif. Kolaborasi antar siswa, lintas siswa, maupun guru harus ada dan diperkuat. Pada pembelajaran abad 21 siswa belajar melalui pengalaman, penerapan, dan contoh-contoh dari dunia nyata di dalam maupun luar sekolah. Siswa perlu memiliki keterampilan kolaborasi untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Melalui keterampilan kolaborasi diharapkan siswa dapat berperan aktif dalam memecahkan masalah.

Idealnya pada pembelajaran IPAS memerlukan kemampuan kolaborasi siswa yang tinggi namun fakta yang terdapat di lapangan menjelaskan bahwa kemampuan kolaborasi yang dimiliki siswa Sekolah Dasar (SD) masih dalam kategori kurang memuaskan sehingga perlu ditingkatkan lagi. Kurangnya atau rendahnya kemampuan kolaborasi siswa ini juga dibuktikan dari beberapa hasil penelitian terdahulu. Hasil penelitian dari Aspridanel, dkk (2019) menjelaskan bahwa keterampilan kolaborasi perlu lebih ditingkatkan lagi mengingat jika saat kegiatan diskusi dan presentasi kelompok tidak selalu diterapkan pada setiap kegiatan

pembelajaran, melainkan hanya pada materi-materi tertentu saja. Pada saat diskusi kelompok, hanya beberapa siswa yang terlihat aktif dan yang lainnya lebih banyak diam. Akibatnya pembelajaran lebih didominasi oleh siswa yang aktif. Selain itu, penelitian dari Hartina, dkk (2022) juga menyatakan bahwa pada kenyataannya kolaborasi merupakan satu diantara beberapa kompetensi abad 21 yang relatif masih kurang dikuasai di Indonesia.

Selain dari penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaborasi siswa tergolong rendah sehingga perlu adanya peningkatan, ketika dilakukan observasi pada beberapa MI di kecamatan Kartasura yaitu MI Al-Islam Kartasura dan MI Muhammadiyah Gonilan sendiri peneliti juga menemukan bahwa keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaborasi siswa itu tergolong pada peringkat menengah sehingga perlu adanya peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan hasil data ANBK tahun 2022 dari MI Al-Islam Kartasura dan MI Muhammadiyah Gonilan pada aspek kreativitas yang menunjukkan aspek keterampilan berpikir kreatif dan gotong royong yang menunjukkan aspek kemampuan kolaborasi yang dapat dilihat pada tabel 1.1. dan tabel 1.2.

Tabel 1. 1 Laporan Hasil Asesmen Nasional (Rapor Pendidikan) MI Al-Islam Kartasura Tahun 2022

Aspek	Skor Rapor 2022
Gotong royong	53, 72
Kreativitas	54, 34

Pada aspek gotong royong didapatkan nilai rapor sebesar 53,72 dimana dengan nilai tersebut menunjukkan peringkat menengah (41-60%) di tingkat kabupaten/kota. Sedangkan pada aspek kreativitas didapatkan nilai rapor sebesar 54,34 dimana menunjukkan peringkat menengah atas (21-40%) di tingkat kabupaten/kota.

Tabel 1. 2 Laporan Hasil Asesmen Nasional (Rapor Pendidikan) MI Muhammadiyah Gonilan Tahun 2022

Aspek	Skor Rapor 2022
Gotong royong	57,59
Kreativitas	53,47

Pada aspek gotong royong didapatkan nilai rapor sebesar 57,59 dimana dengan nilai tersebut menunjukkan peringkat menengah (41-60%) di tingkat kabupaten/kota. Sedangkan pada aspek kreativitas didapatkan nilai rapor sebesar 53,49 dan dinyatakan dalam peringkat menengah atas (21-40%) di tingkat kabupaten/kota.

Berdasarkan data hasil ANBK keduanya menyatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaborasi siswa kelas IV MI sekecamatan Kartasura menempati posisi peringkat menengah karena dilihat dari data ANBK tingkat kabupaten/kota. Berdasarkan hasil data ANBK ini juga dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaborasi siswa perlu ditingkatkan lagi.

Berdasarkan observasi beserta wawancara di MI Al-Islam Kartasura dan MI Muhammadiyah Gonilan, peneliti juga menemukan bahwa guru lebih sering menggunakan model pembelajaran *direct instruction* pada mata

pelajaran IPAS. Tentu pembelajaran tersebut dinilai kurang untuk mengasah keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran IPAS karena kegiatan pembelajarannya lebih dominan pada ceramah dan tanya jawab, sehingga perlu diterapkan model pembelajaran yang mampu mengasah keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaborasi siswa yaitu model *Problem Based Learning* (PBL).

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model PBL mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaborasi. Penelitian dari Lestari (2022) menyatakan bahwa terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 2 di kelas V SD N 091435 Manik Saribu. Pada penelitian Aspidanel, dkk (2019) juga menyatakan bahwa penerapan PBL berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi dan peningkatan signifikan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

Model PBL mengasah keterampilan anak untuk dapat menyelesaikan masalah yang ada baik secara individu maupun kelompok. Sehingga dalam kegiatan pembelajarannya siswa akan memperlihatkan kemampuan berpikir kreatifnya dan hasil pemahaman siswa akan materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa akan menghasilkan hasil belajar yang maksimal karena proses pembelajaran yang tidak membosankan. Pada model ini juga menuntut siswa untuk berkolaborasi dengan siswa lain dalam memecahkan masalah. Kolaborasi dapat diartikan juga kerja sama. PBL memfokuskan

siswa sebagai pusat pembelajaran (*student centered learning*) yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah di dunia nyata. Penerapan PBL ini dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa melalui diskusi kelompok bersama dengan siswa yang lainnya. PBL dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi yang melibatkan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan membuat siswa aktif dalam memecahkan masalah secara bersama-sama.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Kolaborasi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MI Sekecamatan Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024”.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pendidikan menunjukkan kualitas SDM suatu negara termasuk pendidikan pada bidang sains namun nyatanya kemampuan sains siswa Indonesia tergolong rendah berdasarkan hasil TIMSS.
2. Pembelajaran IPAS memerlukan keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaborasi yang tinggi namun fakta yang terdapat di lapangan menjelaskan bahwa keterampilan berpikir kreatif dan

kemampuan kolaborasi yang dimiliki siswa MI sekecamatan Kartasura kurang maksimal berdasarkan data ANBK.

3. Perlu diterapkan beberapa model pembelajaran pada suatu pembelajaran namun faktanya guru belum menerapkan model pembelajaran yang beragam.

C. BATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang dilakukan supaya pembahasannya tidak meluas. Peneliti hanya akan meneliti tentang perbedaan hasil keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI sekecamatan Kartasura tahun ajaran 2023/2024 setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based Learning* (PBL).

Peneliti juga membatasi materi yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu materi IPAS yang membahas mengenai “Cerita Tentang Daerahku” khusus pada topik B (Daerahku dan Kekayaan Alamnya) dan topik C (Masyarakat di Daerahku).

Pada penelitian ini menggunakan dua instrumen yaitu tes dan angket. Pada instrumen tes yang di uji coba sejumlah 15 butir, 10 butir diantaranya valid dan angket yang di uji coba sejumlah 50 butir, 25 butir diantaranya valid, sehingga cukup banyak yang tidak valid. Karena hal tersebut seharusnya instrumen yang tidak valid di revisi dan di uji coba kembali.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil keterampilan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based Learning* (PBL)?
2. Bagaimana kemampuan kolaborasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based Learning* (PBL)?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based Learning* (PBL)?
4. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan kolaborasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based Learning* (PBL)?

E. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil keterampilan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based Learning* (PBL).

2. Untuk mengetahui hasil kemampuan kolaborasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based Learning* (PBL).
3. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based Learning* (PBL).
4. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan kolaborasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based Learning* (PBL).

F. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan diri sendiri. Manfaat ini tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Untuk siswa

Penelitian ini akan meningkatkan pengetahuan siswa terhadap pembelajaran di sekolah.

2. Untuk guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan alternatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar di sekolah.

3. Untuk sekolah

Penelitian ini dapat memberikan masukan dalam mengefektifkan proses belajar mengajar dalam pelaksanaan pendidikan dan penelitian

ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran dan kualitas sekolah.

4. Untuk diri sendiri

Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan meningkatkan kualitas pengetahuan penulis.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Keterampilan Berpikir Kreatif

a. Definisi Keterampilan Berpikir Kreatif

Pikiran adalah suatu gagasan atau proses mental. Berpikir memungkinkan seseorang untuk merepresentasikan dunia sebagai model dan memberikan perlakuan terhadapnya secara efektif sesuai dengan tujuan, rencana, dan keinginan. Berpikir berhubungan erat dengan kemampuan kognitif yang disadari dan terarah. Berpikir merupakan suatu aktivitas mental yang dilakukan oleh manusia untuk menghasilkan sesuatu. Sesuatu yang dimaksud disini adalah pengetahuan, ide-ide baru, penalaran, dan proses yang lebih tinggi seperti mempertimbangkan. Berpikir adalah suatu keaktifan pribadi individu yang mengakibatkan penemuan terarah kepada suatu tujuan. Berpikir dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, antara lain berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif.

Kreativitas merupakan salah satu istilah yang banyak digunakan baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Hakikatnya, definisi kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreativitas

berarti kemampuan untuk mencipta; daya cipta; perihal berkreasi; kekreatifan. Sementara, kreatif adalah memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan; bersifat (m mengandung) daya cipta. Jika kreativitas menuju kepada kemampuan untuk mencipta, maka kreatif lebih menuju kepada sifat yang dimiliki seseorang untuk memiliki daya cipta. Kreativitas sudah ada sejak lahir, tetapi tidak dapat berkembang dengan sendirinya. Respon dari lingkungan akan sangat berpengaruh untuk menumbuhkan kreativitas. Kreatif dan kreativitas menunjukkan cara berpikir seseorang dalam memecahkan masalah.

Berikut definisi kreatif menurut beberapa ahli meliputi:

- 1) Uloli (2021) menyatakan bahwa kreatif adalah suatu pemikiran yang memberikan ruang kepada siswa untuk menerapkan imajinasi mereka untuk menghasilkan ide.
- 2) Nurlaela dkk, (2019) mengatakan bahwa kreatif memiliki arti sesuatu yang orisinal atau baru.
- 3) Menurut David Campbell dalam (Sudarti, 2020) kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh, dan berguna bagi masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat disimpulkan bahwa kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan ide atau gagasan baru yang orisinal dan berbeda dari yang lain.

Kaitannya dengan keterampilan berpikir kreatif, diartikan sebagai hasil interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, serta siswa dengan lingkungannya (Armandita, 2018). Hasil interaksi tersebut mampu menghasilkan ide atau gagasan baru karena sejatinya berpikir kreatif berhubungan dengan penemuan ide atau gagasan baru ataupun dapat memecahkan masalah dengan cara yang berbeda dengan yang lain. Pada berpikir kreatif, seseorang cenderung mempunyai gagasan-gagasan baru tentang sebuah hal.

Terdapat definisi berpikir kreatif menurut beberapa ahli sebagai berikut:

- 1) Novellia (2018) menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memecahkan masalah atau solusi berdasarkan hasil pemikirannya sendiri.
- 2) Aprianingsih (2021) dalam (Amalia, dkk, 2022) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu kebiasaan dari pemikiran yang tajam dengan intuisi, menggerakkan imajinasi, dan mengungkapkan. Dalam berpikir kreatif, seseorang cenderung mempunyai gagasan-gagasan baru tentang sebuah hal.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai keterampilan berpikir kreatif dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kreatif adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan ide baru yang dapat digunakan sebagai solusi pemecahan masalah.

b. Aspek Keterampilan Berpikir Kreatif

Menurut Munandar (2009) dalam (Armandita, 2018), terdapat empat aspek atau ciri-ciri keterampilan berpikir kreatif sebagai berikut.

1) Berpikir lancar (*fluent thinking*)

Menyebabkan seseorang mampu menemukan ide atau gagasan yang benar sebanyak mungkin secara jelas.

2) Berpikir luwes (*flexible thinking*)

Menyebabkan seseorang mampu menghasilkan banyak ide atau gagasan yang bermacam-macam dan tidak monoton dengan melihat dari beberapa sudut pandang.

3) Berpikir orisinal (*original thinking*)

Menyebabkan seseorang mampu melahirkan ide atau gagasan yang unik dan berbeda dengan ide atau gagasan yang dikemukakan oleh buku ataupun orang lain.

4) Keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*)

Menyebabkan seseorang mampu memperkaya dan mengembangkan suatu ide atau gagasan.

Sedangkan menurut Jane Piirto dalam bukunya yang berjudul “*Creativity for 21st Century Skills*” (2011) dalam (Nurlaela, n.d., 2019) yaitu:

- 1) Memiliki disiplin kerja untuk selalu bekerja/berpikir kreatif (*self discipline of doing creative work*)

Seorang yang berpikir kreatif harus memiliki manajemen waktu sehingga ia dapat mengetahui waktu mana yang cocok untuk digunakan berpikir kreatif.

- 2) Terbuka melihat pengalaman (*openness to experiences*)

Jangan menutup diri terhadap pengalaman baik itu dari diri sendiri atau pengalaman orang lain yang baik ataupun buruk karena dari pengalaman mampu membuat seseorang untuk lebih dapat berpikir secara kreatif.

- 3) Berani mengambil resiko (*risk taking*)

Berani mengambil resiko ditandai dengan berani mencoba sesuatu namun tidak takut gagal sehingga dari kegagalan tersebut akan dijadikan alasan untuk mencoba lagi sampai berhasil.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Berpikir Kreatif

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi keterampilan berpikir kreatif yaitu faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri sendiri dan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari lingkungan. Dari kedua faktor tersebut berikut penjelasannya:

- 1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi:

a) Jenis kelamin

Anak laki-laki menunjukkan kreativitas yang lebih besar daripada anak perempuan. Hal ini disebabkan oleh perbedaan perlakuan antara anak laki-laki dan anak perempuan. Anak laki-laki lebih diberi kesempatan untuk mandiri sehingga dirinya dapat bebas bereksplorasi sehingga keterampilan berpikir kreatifnya akan berkembang lebih pesat.

b) Status sosioekonomi

Anak yang berasal dari kelompok status sosioekonomi yang lebih tinggi cenderung lebih kreatif dari kelompok yang lebih rendah. Dikarenakan anak dari status sosioekonomi yang lebih tinggi dididik secara demokrasi, sedangkan kelompok rendah dididik secara otoriter.

c) Urutan kelahiran

Anak yang lahir ditengah, lahir terakhir, dan anak tunggal mungkin lebih kreatif dari anak yang lahir pertama. Umumnya anak yang lahir pertama lebih ditekan untuk menyesuaikan diri dengan harapan orangtua dan kurang mandiri. Tekanan tersebut menjadikan anak pasif dan kurang berkreasi.

d) Inteligensi

Anak yang pandai menunjukkan kreativitas yang lebih besar dibanding anak yang kurang pandai. Mereka mempunyai lebih banyak gagasan baru untuk menangani suasana konflik sosial dan

mampu merumuskan lebih banyak penyelesaian bagi konflik tersebut.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan luar dan dapat mempengaruhi belajar. Faktor ini meliputi ukuran keluarga dan lingkungan hidup. Berikut penjelasannya:

a) Ukuran keluarga

Anak dari keluarga besar cenderung lebih kreatif dibanding anak dari keluarga kecil. Dalam keluarga kecil, cara mendidik anak yang otoriter dan kondisi sosio ekonomi yang kurang mungkin lebih mempengaruhi dan menghalangi perkembangan kreativitas.

b) Lingkungan hidup

Anak yang hidup di kota cenderung lebih kreatif dibanding anak yang hidup di desa karena di pedesaan anak-anak lebih umum dididik secara otoriter dan lingkungan pedesaan kurang merangsang kreativitas dibandingkan lingkungan kota dan sekitarnya.

Sedangkan menurut Rogers dalam (Riansyah & Wahab, 2017) terdapat dua faktor yang mendorong kreativitas yaitu:

a) Dorongan dari dalam diri sendiri

Setiap individu memiliki dorongan yang muncul dari dalam dirinya untuk berkreaitivitas, mewujudkan potensi, menghasilkan ide baru, serta mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas yang dimilikinya. Dorongan ini merupakan sebuah motivasi untuk

keaktivitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya.

b) Dorongan dari lingkungan

Keadaan lingkungan juga mendorong seseorang untuk berkeaktivitas. Kemampuan berpikir dan sifat kepribadian yang berinteraksi dengan lingkungan tertentu lah yang mendorong seseorang untuk menghasilkan ide atau gagasan baru.

d. Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

Indikator merupakan alat ukur yang digunakan sebagai alat penunjuk perubahan dalam suatu kegiatan atau kejadian. Indikator dapat memberikan keterangan atau petunjuk dari suatu kejadian. Berikut indikator keterampilan berpikir kreatif (Uloli, 2021).

Tabel 2. 1 Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif menurut Uloli (2021)

Indikator	Deskripsi
Kefasihan	Kemampuan untuk menghasilkan banyak ide.
Fleksibilitas	Kemampuan untuk mengusulkan berbagai pendekatan untuk memecahan masalah.
Orisinalitas	Kemampuan untuk melahirkan ide-ide pemikiran mereka.
Elaborasi	Kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu secara detail.
Redefinisi	Kemampuan untuk mereview suatu masalah melalui cara dan perspektif yang berbeda dari yang sudah familier.

Novellia (2018) dalam penelitiannya menggunakan empat indikator keterampilan berpikir kreatif, yaitu: kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Berikut penjelasannya:

1) Kelancaran (*fluency*)

Kelancaran adalah kemampuan seseorang dalam menemukan banyak ide atau gagasan secara jelas.

2) Kelenturan atau keluwesan (*flexibility*)

Kelenturan adalah kemampuan seseorang dalam mengungkapkan banyak ide atau gagasan yang bervariasi dan tidak monoton.

3) Keaslian (*originality*)

Keaslian adalah kemampuan seseorang dalam menemukan ide atau gagasan yang unik dan berbeda dari yang lain.

4) Elaborasi (*elaboration*)

Elaborasi adalah kemampuan seseorang untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi dan menambah detail dari ide atau gagasannya sehingga lebih bernilai (Sulastri, 2022).

Qomariyah & Subekti (2021) dalam penelitiannya juga menggunakan empat indikator yaitu:

1) Berpikir lancar (*fluency thinking*)

Ketercapaian indikator ini siswa dapat menemukan ide-ide atau gagasan yang berisi jawaban untuk memecahkan masalah.

2) Berpikir luwes (*flexible thinking*)

Ketercapaian indikator ini siswa dapat memberikan solusi yang bervariasi dari semua sudut pandang.

3) Berpikir orisinal (*original thinking*)

Ketercapaian indikator ini siswa dapat menghasilkan jawaban yang unik (menggunakan bahasa atau kata-kata sendiri yang mudah dipahami).

4) Keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*)

Ketercapaian indikator ini siswa dapat memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu jawaban.

Berdasarkan pendapat keduanya maka dapat disimpulkan bahwa peneliti menggunakan empat indikator pada penelitiannya yakni sebagai berikut.

Tabel 2. 2 Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

Indikator	Definisi
Kelancaran	Ditandai dengan ketercapaian siswa ketika menemukan ide atau gagasan secara jelas yang berisi jawaban untuk memecahkan masalah.
Keluwesannya	Ditandai dengan siswa dapat memberikan banyak ide atau gagasan berisi solusi yang bervariasi dari semua sudut pandang.
Keaslian	Ditandai dengan ketercapaian siswa ketika menghasilkan ide atau gagasan yang unik dan berbeda dengan yang lainnya.
Elaborasi	Ditandai dengan ketercapaian siswa ketika memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu jawaban.

2. Kemampuan Kolaborasi

a. Definisi Kemampuan Kolaborasi

Kemampuan kolaborasi termasuk ke dalam keterampilan abad 21 atau biasa disebut 4C. Kemampuan untuk bekerja sama dalam tim atau berkolaborasi dengan orang lain adalah kualitas yang sangat dihargai dalam abad 21. Dalam pembelajaran sangat diperlukan kolaborasi antar

individu dengan individu lain agar pembelajaran berjalan secara lancar dan efektif.

Secara bahasa kolaborasi berasal dari kata “*co*” dan “*labor*” berarti penyatuan tenaga atau peningkatan kemampuan yang dimanfaatkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam bahasa gaul, kolaborasi disebut dengan “*collab*” yang merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yang berarti kerja sama atau bekerja sama. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kolaborasi adalah suatu bentuk kerja sama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kemampuan kolaborasi adalah kemampuan dalam bekerja sama dengan baik. Kemampuan ini perlu diterapkan kepada siswa supaya mereka terbiasa untuk bersosialisasi dan siap dalam bekerja sama dengan siapapun pada kehidupan mendatang. Berikut beberapa definisi kemampuan kolaborasi menurut para ahli:

- 1) Kemampuan kolaborasi merupakan kerja sama yang intensif untuk menyelesaikan permasalahan kedua pihak secara bersamaan (Choirul, 2020).
- 2) Sanaghan (2015) menyatakan arti kemampuan kolaborasi dengan berbahasa Inggris yaitu “*Collaboration involves a transparent and trusted communication process where all parties feel informed and can provide feedback and ideas to others with whom they work*”. Kemampuan kolaborasi memiliki arti sebuah komunikasi yang

transparan dan terpercaya sehingga semua pihak merasa mendapat informasi dan dapat memberikan masukan dan ide kepada pihak lain.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kolaborasi adalah suatu kemampuan berkomunikasi untuk dapat bekerja sama secara terorganisasi untuk mencapai pemahaman seluruh anggota.

b. Manfaat Kemampuan Kolaborasi

Kemampuan kolaborasi memberikan manfaat kepada siswa dalam pembelajaran jika diterapkan. Terdapat tiga manfaat dari kemampuan ini yaitu mengumpulkan bakat dan kekuatan, mengembangkan keterampilan, serta memberikan solusi pemecahan masalah dengan cepat (Choirul, 2020). Berikut penjelasan setiap manfaatnya :

1) Mengumpulkan bakat dan kekuatan

Beragam bakat yang dimiliki oleh siswa dan tentunya terdapat perbedaan dari setiap bakat yang dimiliki jika dikolaborasikan akan menghasilkan sesuatu yang dinilai kuat. Karena kolaborasi ini mereka menjadi lebih mudah menyelesaikan masalah yang ada dengan berbagai bakat yang ada.

2) Mengembangkan keterampilan

Kolaborasi dapat membangun atau meningkatkan keterampilan yang dimiliki siswa secara keseluruhan. Mereka saling berinteraksi, saling berbagi ide, dan saling bertukar pendapat sehingga mereka menjadi

semakin tahu dan mengerti bagaimana cara bekerja sama yang baik dan berpikir bersama secara positif.

3) Memberikan solusi pemecahan masalah dengan cepat

Karena terdapat kerja sama antar siswa dan penyatuan pemikiran yang berbeda-beda membuat permasalahan semakin cepat untuk diselesaikan. Terkadang satu pemikiran tidak dapat menyelesaikan permasalahan dengan cepat, namun dengan adanya kolaborasi dari banyaknya pemikiran dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cepat

c. Indikator kemampuan kolaborasi

Hartina, dkk (2022) mengatakan bahwa keterampilan kolaborasi siswa ini contohnya bekerjasama dalam kelompok, pembagian tugas, berpendapat dalam kelompok, dan ketergantungan kepada teman. Keterampilan kolaborasi diukur dengan indikator yang tepat agar dapat dianalisis keterampilan kolaborasi yang dimiliki oleh setiap siswa. Berikut terdapat lima indikator kemampuan kolaborasi menurut Greenstain (2012) adalah 1) berpartisipasi secara aktif; (2) bekerja secara produktif; (3) bertanggung jawab; (4) fleksibilitas dan kompromi; (5) saling menghargai antar anggota kelompok. Guru sebagai pendidik dapat memfasilitasi siswa ketika mengembangkan keterampilan kolaborasi tersebut melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang membuat siswa dapat berinteraksi bersama teman dalam kelompok, saling memberikan umpan balik antar teman, memecahkan masalah

secara diskusi dan membiasakan siswa untuk saling membantu ketika berkelompok.

Menurut Trilling & Fadel dalam (Sufajar & Qosyim, 2022) terdapat lima indikator dalam kemampuan kolaborasi yaitu :

1) Kerja sama

Siswa dapat dikatakan berkolaborasi jika mampu bekerja sama secara efektif dan menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama.

2) Fleksibilitas

Fleksibilitas bermakna bahwa setiap individu harus mampu berkontribusi kepada kelompok dan menghargai kontribusi dari setiap anggota kelompok serta dapat beradaptasi kepada seluruh anggota.

3) Tanggung jawab

Setiap anggota kelompok harus bertanggung jawab atas kerja kelompok dan harus berada pada kelompok ketika kegiatan berlangsung.

4) Kompromi

Siswa dapat dikatakan berkolaborasi jika terdapat musyawarah dalam memecahkan masalah dan saling membantu sesama anggota kelompok ketika mengalami kesulitan.

5) Komunikasi

Terjalin komunikasi yang efektif pada kelompok yang ditandai dengan adanya penyampaian ketika pembagian tugas dan ketika ada salah satu anggota yang kesulitan akan meminta tolong pada anggota kelompok lainnya.

Berdasarkan pendapat keduanya yang bermakna sama maka peneliti menggunakan lima indikator kemampuan kolaborasi antara lain:

Tabel 2. 3 Indikator Kemampuan Kolaborasi

Indikator	Definisi
Kerja sama	Mampu bekerja sama secara efektif dan memecahkan masalah secara bersama-sama.
Fleksibilitas	Mampu berkontribusi pada kelompok dan saling menghargai kontribusi dari setiap anggota kelompok serta dapat beradaptasi kepada seluruh anggota.
Tanggung jawab	Mampu bertanggung jawab atas kerja kelompok dan harus berada pada kelompok kerja saat kegiatan berlangsung.
Kompromi	Saling melakukan musyawarah ketika memecahkan masalah dan saling membantu sesama anggota kelompok yang mengalami kesulitan.
Komunikasi	Setiap anggota kelompok saling berdiskusi serta saling berbagi tugas dan ketika ada salah satu anggota yang kesulitan akan meminta tolong pada anggota kelompok lainnya.

3. Model pembelajaran *Direct Instruction*

a. Definisi *Direct Instruction*

Model pembelajaran *Direct Instruction* merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara langsung yaitu dengan mengarahkan siswa agar mendapatkan wawasan dan keterampilan secara bertahap sesuai dengan tingkatannya (Fadly, W., 2022). Model ini masih berpusat pada guru dimana guru memberikan penjelasan materi secara

rinci kepada siswa dan menguji keterampilan siswa untuk menyelesaikan berbagai praktik atau pelatihan.

b. Langkah-langkah Direct Instruction

Menurut Fadly, W (2022) terdapat lima sintaks atau langkah-langkah *Direct Instruction* yaitu mereview, menjelaskan, penjelasan ringkasan materi, mengarahkan, dan latihan. Pada tahap mereview, guru menyampaikan orientasi bahan ajar baru kepada siswa, kemudian menyampaikan materi dengan rinci tetapi mudah dipahami. Pada tahap penjelasan ringkasan materi, guru memberikan berbagai macam tugas atau pelatihan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kemudian guru mengecek apakah siswa sudah berhasil mengerjakan tugas dengan baik dan memberi umpan balik. Tahap terakhir guru melakukan evaluasi dengan memberikan tugas lanjutan.

4. Model *Problem Based Learning* (PBL)

a. Definisi Problem Based Learning (PBL)

Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang berbasis masalah. Model pembelajaran ini diawali dengan masalah yang ditemukan dalam suatu lingkungan untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan yang baru yang dikembangkan oleh siswa secara mandiri (AlperAslan, 2021). Model PBL mengutamakan seberapa aktif siswa dalam berpikir kritis dan bersikap terampil ketika dihadapkan pada suatu permasalahan. Berikut pengertian PBL menurut para ahli:

- 1) Selcuk, Caliskan, & Sahin (2013) dalam (Arifin, 2021) menyatakan bahwa model PBL adalah suatu model yang memberikan pengaruh positif kepada siswa karena mampu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, berpikir kreatif, dan kreatif.
- 2) Ali (2019) menjelaskan bahwa PBL merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan dengan suatu skenario untuk menambah pengetahuan dan pemahaman.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa PBL adalah pembelajaran yang menggunakan permasalahan yang terdapat di dunia nyata sebagai titik awal dari suatu pembelajaran.

b. Prinsip *Problem Based Learning* (PBL)

Ali (2019) menjelaskan bahwa model pembelajaran PBL ini memiliki prinsip. Terdapat empat prinsip sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran mandiri dan terarah.
- 2) Pembelajaran terjadi dalam kelompok dimana guru sebagai fasilitator.
- 3) Semua kelompok harus berpartisipasi secara setara.
- 4) Siswa belajar tentang motivasi, kerja tim, pemecahan masalah dan keterlibatan dengan tugas.
- 5) Bahan-bahan seperti data, foto, artikel, dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah.

c. Kelebihan *Prolem Based Learning* (PBL)

Setiap model pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan. Model PBL juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan PBL menurut Shoimin (2016) antara lain: 1) peserta didik dilatih untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam keadaan nyata, 2) mempunyai kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar, 3) pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh peserta didik. Hal ini mengurangi beban peserta didik dengan menghafal atau menyimpan informasi, 4) terjadi aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok, 5) peserta didik terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi, 6) peserta didik memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri, 7) peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka, dan 8) kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk peer teaching.

Selain dari Shoimin, terdapat juga kelebihan PBL yang dikemukakan oleh Hermansyah (2020) yaitu sebagai berikut:

- 1) Menantang kemampuan siswa dan memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa

- 2) Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran siswa
- 3) Membantu siswa dalam mentransfer pengetahuan siswa untuk memahami masalah dunia nyata
- 4) Membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan
- 5) Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru
- 6) Memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata
- 7) Mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir

d. Kekurangan *Problem Based Learning* (PBL)

Kekurangan PBL menurut Shoimin (2016) antara lain: 1) PBL tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. PBL lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah, dan 2) dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Sedangkan kekurangan PBL menurut Hermansyah (2020) meliputi:

- 1) Terkadang siswa tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa permasalahan yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.

- 2) Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *Problem Based Learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
 - 3) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.
- e. Langkah-Langkah *Problem Based Learning* (PBL)

Diperlukan sintaks atau langkah-langkah ketika menggunakan model pembelajaran. Sintaks ini dijadikan pedoman ketika mengajar supaya saat kegiatan pembelajaran langkah-langkahnya dilakukan secara runtut dan tidak acak sehingga didapatkan kegiatan pembelajaran yang optimal. Sintaks inilah yang membedakan model pembelajaran satu dengan yang lainnya.

Langkah-langkah model pembelajaran PBL menurut Sumantri (2015) sebagai berikut:

Tabel 2. 4 Sintaks PBL menurut Sumantri (2015)

Tahap	Aktivitas
Tahap 1 Orinetasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan alat bahan yang dibutuhkan dalam mengajukan fenomena untuk memunculkan masalah, dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dipilih.
Tahap 2 Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan baik individual ataupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa memecahkan masalah dan menyiapkan karya yang sesuai (laporan, video, media atau model) serta membantu siswa berbagi tugas dengan temannya.

Tahap	Aktivitas
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses belajar yang dilalui siswa.

Tahapan model pembelajaran PBL adalah sebagai berikut (Nuurokhman, 2022):

1. Orientasi siswa pada masalah
2. Mengorganisasi siswa untuk belajar
3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil
5. Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah (sintaks) model PBL terdiri dari beberapa langkah. Langkah pertama, guru melakukan orientasi masalah yang akan dibahas oleh siswa. Langkah kedua, mengorganisasikan siswa untuk berdiskusi serta melakukan kajian secara mandiri maupun kelompok terhadap masalah yang harus diselesaikan. Langkah ketiga, guru membimbing siswa dalam pengumpulan data maupun informasi melalui kegiatan investigasi. Langkah keempat, siswa menyajikan solusi yang sudah ditemukan. Langkah terakhir, menganalisis dan mengevaluasi informasi atau hasil karya siswa.

B. PENELITIAN TERDAHULU

1. Lestari (2022) meneliti tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Tematik Tema 2 Subtema 2 di Kelas V SD N 091435

Manik Saribu. Hasil yang diperoleh dari uji-t diperoleh nilai yaitu 69,39. Dengan frekuensi (db) sebesar $23 - 2 = 21$, pada taraf signifikan 5% diperoleh yaitu 1,721. Maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $69,39 > 1,721$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 2 di kelas V SD N 091435 Manik Saribu.

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian Lestari dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu meneliti tentang pengaruh PBL terhadap Kemampuan berpikir kreatif. Perbedaannya yaitu Lestari melakukan penelitian di kelas V SD sedangkan penelitian ini melakukan penelitian di kelas IV SD.

2. Novellia (2018) meneliti tentang “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik”. Pada penelitian Novellia, peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat ditunjukkan pra siklus presentase kemampuan berpikir kreatif siswa 71,06% kemudian meningkat pada siklus I dengan presentase 86,84% kembali meningkat pada siklus II dengan presentase 89,47%. Sedangkan hasil belajar siswa pada pra siklus dengan presentase 55,26% meningkat pada siklus I dengan presentase 78,94% dan pada siklus II kembali meningkat dengan presentase 86,84%. Jadi,

dengan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri Mangunsari 03 Salatiga pada Tema 7 Subtema 2 dan 3. Terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitian Novellia dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu penelitian Novellia dan penelitian ini mengambil sampel kelas IV SD. Perbedaannya yaitu Novellia meneliti tentang penerapan PBL terhadap keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar sedangkan penelitian ini meneliti tentang pengaruh PBL terhadap keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaborasi. Keduanya menggunakan dua variabel dependen dimana yang satu sama yaitu keterampilan berpikir kreatif dan yang satu berbeda yaitu hasil belajar siswa dengan kemampuan kolaborasi siswa.

3. Sulastrri (2022) meneliti tentang “Implementasi Model *Problem-Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPA”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa pada dua sekolah mengalami peningkatan dengan kriteria tinggi pada semua aspek. Sedangkan pada satu sekolah lainnya, mengalami peningkatan dengan kriteria sedang pada aspek *orisinality* dan kriteria tinggi pada aspek *fluency, flexibility, dan elaboration*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model PBL efektif diimplementasikan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA.

Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian Sulastrri dengan penelitian ini. Persamaannya adalah menggunakan variabel independen yang sama yaitu keterampilan berpikir kreatif. Perbedaannya terletak pada kelas yang diambil, Sulastrri mengambil kelas V SD sedangkan penelitian ini mengambil kelas IV SD. Selain itu juga, penelitian Sulastrri menggunakan mata pelajaran IPA sedangkan pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPAS.

4. Aspridanel dkk. (2019) meneliti tentang “Pengaruh *Problem Based Learning* terhadap Keterampilan Kolaborasi dan Berpikir Tingkat Tinggi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi kelompok eksperimen dan kontrol berkriteria “baik” sedangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik kelompok eksperimen berkriteria “sedang” dan kelompok kontrol berkriteria “rendah”. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan PBL berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi dan peningkatan signifikan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian Aspridanel dengan penelitian ini. Persamaannya adalah sama-sama mencari pengaruh. Perbedaannya terletak pada kelas yang diambil, Aspridanel mengambil kelas X SMP sedangkan penelitian ini mengambil kelas IV SD.

5. Hartina dkk. (2022) meneliti tentang “Dampak *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dalam Pembelajaran Tematik”. Hasil dari penelitian menunjukkan rata-rata kolaborasi antar

peserta didik pada siklus I dan II meningkat sebesar 5,45. Rata-rata kolaborasi antar peserta didik pada siklus I awalnya berada pada angka 78,38, kemudian bertambah pada siklus II menjadi 83,83. Model PBL dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Implikasi penelitian ini diharapkan guru dapat meningkatkan kemampuan dalam mendesain pembelajaran PBL, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa.

Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian Hartina dengan penelitian ini. Persamaannya adalah menggunakan variabel independen yang sama yaitu keterampilan berpikir kreatif. Perbedaannya terletak pada kelas yang diambil, Hartina mengambil kelas V SD sedangkan penelitian ini mengambil kelas IV SD. Selain itu juga, penelitian Hartina membahas tentang dampak sedangkan penelitian ini membahas tentang pengaruh.

6. Oktaviani (2022) meneliti tentang “Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) melalui *Lesson Study* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi dan Kolaborasi Mahasiswa STKIP BEM”. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata keterampilan komunikasi pada siklus 1 yaitu 84% dengan kategori baik. Pada siklus 2 yaitu 91% dengan kategori sangat baik hal ini mengalami peningkatan sebesar 7%. Sementara itu, rata-rata hasil keterampilan kolaborasi mahasiswa pada siklus 1 yaitu 77,5% dengan kategori baik sementara itu, siklus 2 yaitu 87% dengan kategori sangat baik dan mengalami peningkatan sebesar 9,5%. Dengan mengimplementasikan model

pembelajaran PBL mampu meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi mahasiswa.

Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian Oktaviani dengan penelitian ini. Persamaannya adalah menggunakan variabel dependen yang sama yaitu kemampuan kolaborasi. Perbedaannya terletak pada kelas yang diambil, Oktaviani mengambil kelas mahasiswa semester 5 PGSD sedangkan penelitian ini mengambil kelas IV SD. Selain itu juga, penelitian oktaviani membahas tentang implementasi sedangkan penelitian ini membahas tentang pengaruh.

C. KERANGKA BERPIKIR

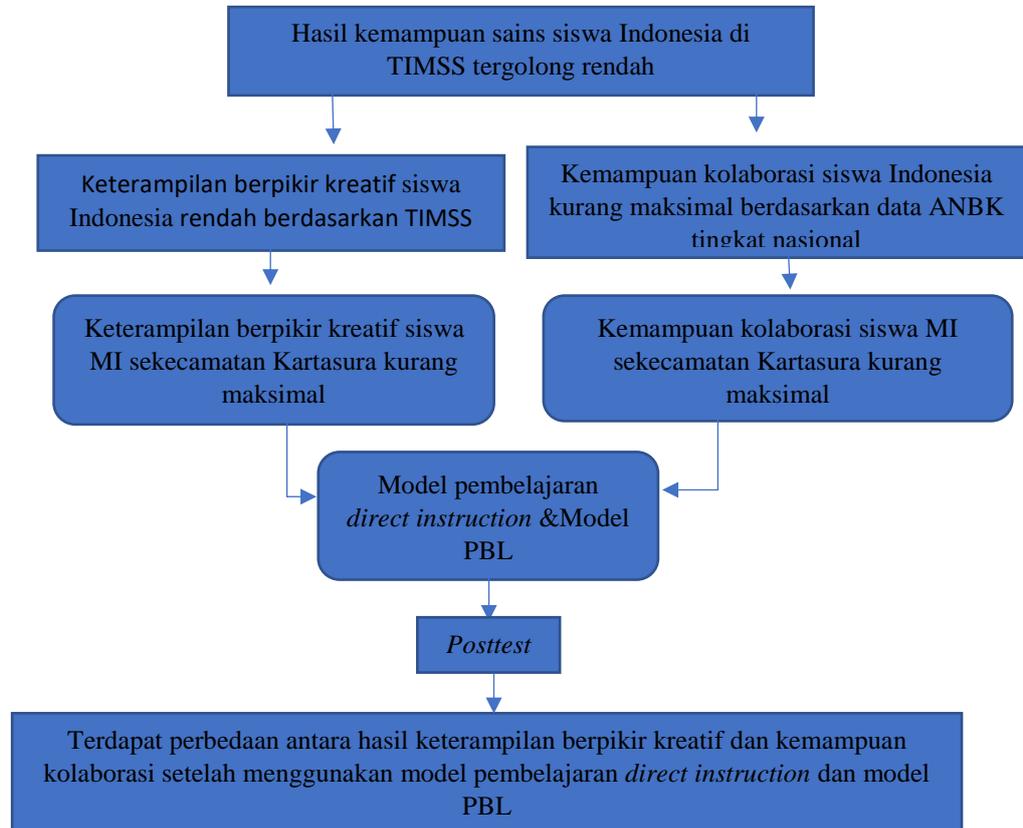
Berdasarkan survei TIMSS dapat disimpulkan bahwa kemampuan sains siswa Indonesia masih tergolong rendah mengingat peringkat yang Indonesia dapatkan pada survei TIMSS itu selalu menempati posisi bagian bawah. Rendahnya kemampuan sains ini berdampak pada keterampilan abad 21 yaitu keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaborasi dimana salah satu aspek yang dinilai pada TIMSS adalah keterampilan berpikir kreatif.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum terbaru yang mulai digunakan pada tahun 2022 dan mulai ramai pada tahun 2023. Pada kurikulum ini terdapat beberapa pembaharuan yakni adanya keterampilan abad 21 dan penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS. Keterampilan abad 21 meliputi keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and*

problem solving), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*). Adanya penggabungan mata pelajaran ini tentunya juga akan mempengaruhi keterampilan abad 21 yang dimiliki oleh siswa diantaranya keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaborasi. Pada mata pelajaran IPAS memerlukan keterampilan berpikir kreatif dalam setiap praktiknya dan juga memerlukan kemampuan kolaborasi dari masing-masing siswa karena pasti dalam pelajaran ini memerlukan interaksi antar siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan lingkungan. Selain itu, dalam mata pelajaran IPAS juga memerlukan kerja sama kelompok yang tentunya perlu kemampuan kolaborasi yang tinggi agar kerja kelompok berjalan secara efektif.

Guna meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran IPAS tentunya memerlukan beberapa aspek yang mendukung kegiatan pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran. Model pembelajaran *direct instruction* dirasa tidak cukup untuk mengajarkan materi pada mata pelajaran IPAS karena pada pembelajaran ini kegiatannya lebih dominan pada ceramah dan tanya jawab sehingga perlu diterapkan model pembelajaran yang lain. Salah satunya yaitu model PBL dikarenakan menggunakan permasalahan sebagai titik awal pembelajaran sehingga memicu siswa untuk menciptakan gagasannya sendiri dalam pemecahan masalah atau disebut dengan keterampilan berpikir kreatif. Selain itu, pada mata pelajaran ini memerlukan kolaborasi

yang tinggi supaya pembelajaran berjalan dengan lancar dan efektif. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. HIPOTESIS

Hipotesis berasal dari bahasa Yunani yaitu “*hupo*” dan “*thesis*”. “*Hupo*” adalah sementara, sedangkan “*thesis*” adalah pernyataan atau teori. Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang dimiliki oleh peneliti terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan latar belakang dan kajian pustaka, dugaan sementara pada penelitian ini adalah:

H₀: Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaborasi setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based Learning* (PBL)

H_a: Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaborasi setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based Learning* (PBL)

Dugaan sementara pada penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaborasi setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based Learning* (PBL).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. JENIS PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan banyak angka. Menurut Sugiyono (2019) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dapat disimpulkan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka-angka dalam memproses data dimana analisis datanya bersifat kuantitatif atau statistik.

Metode pada penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Metode ini bermakna mencoba, mencari, dan mengkonfirmasi. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu. Metode penelitian eksperimen digunakan ketika peneliti ingin mengetahui pengaruh sebab akibat antara variabel independen dan dependen. Penelitian ini merupakan penelitian untuk mengetahui perbedaan hasil belajar akibat adanya perlakuan berbeda yang diberikan kepada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen tipe *True experimental Design*. *True experimental Design* merupakan suatu jenis penelitian yang dianggap sudah baik karena telah memenuhi persyaratan. Persyaratan yang dimaksud adalah terdapat kelompok lain yang disebut kelompok pembanding atau kelompok kontrol yang juga ikut masuk pada pengamatan (Arikunto, 2013).

Desain penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *Posttest-Only Control Group Design*. Pada desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random atau acak. Kelompok yang diberikan perlakuan dinamakan kelas eksperimen, sedangkan kelompok yang tidak diberi perlakuan dinamakan kelas kontrol. Peneliti sama-sama memberikan *posttest* pada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dan kelompok eksperimen yang telah diberi perlakuan (Sugiyono, 2017). Berikut gambaran dari desain *Posttest-Only Control Group Design* yaitu pada tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Desain Penelitian *Posttest-Only Control Group Design*

Kelas	Perlakuan	Posttest
R (KE)	X	O₁
R (KK)	-	O₂

Keterangan:

KE = Kelompok Eksperimen

KK = Kelompok Kontrol

O = *Posttest*

X = Perlakuan

B. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di tiga sekolah yang ada di kecamatan Kartasura, dimana ketiga sekolah tersebut antara lain:

- a) MI Al-Islam Kartasura yang terletak di Jalan Jenderal Sudirman No. 9, Dusun I, Kartasura, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57169.
- b) MI Muhammadiyah Gonilan yang terletak di Geduren, Gonilan, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57169.
- c) MI Muhamadiyyah PK Kartasura yang terletak di Jalan Slamet Riyadi No. 80, Dusun II, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57167.

Alasan peneliti menjadikan ketiga sekolah tersebut sebagai tempat penelitian dikarenakan pada saat observasi ditemukan permasalahan yang berkaitan dengan keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaborasi siswa. Selain data hasil observasi, didukung juga oleh data ANBK yang menyatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaborasi siswa di MI sekecamatan Kartasura perlu ditingkatkan lagi.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2023 sampai dengan bulan Maret 2024. Penelitian ini dilakukan secara bertahap, mulai dari penyusunan proposal, penyusunan instrumen, uji coba

instrument, pelaksanaan penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan penyusunan laporan. Waktu penelitian secara lebih detail disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. 2 Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan							
		Okt 2023	Nov 2023	Des 2023	Jan 2024	Feb 2024	Mar 2024	Apr 2024	Mei 2024
1.	Pengajuan Judul	√							
2.	Observasi	√							
3.	Penyusunan Proposal	√	√						
4.	Seminar Proposal		√						
5.	Uji coba instrument			√	√				
6.	Pelaksanaan penelitian dan pengumpulan data						√		
7.	Analisis data						√	√	
8.	Penyusunan hasil						√	√	
9.	Munaqosyah							√	
10.	Yudisium								√

C. POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuanitas dan karateristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan objek atau subjek yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti sebagai sumber data dalam penelitian dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MI Al-Islam Kartasura sejumlah 79 siswa, seluruh siswa kelas IV MI Muhamadiyah Gonilan sejumlah 56 siswa, dan seluruh siswa kelas IV

MI Muhammadiyah PK Kartasura sejumlah 82 siswa. Total keseluruhan populasi dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3. 3 Total Keseluruhan Populasi

Nama Sekolah	Jumlah Siswa Kelas IV
MI Al Islam Kartasura	79 siswa
MI Muhammadiyah Gonilan	56 siswa
MI Muhammadiyah PK Kartasura	82 siswa
Total Keseluruhan	217 siswa

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015). Sampel merupakan sebagian atau sebagai wakil populasi yang akan diteliti. Sampel pada penelitian ini adalah sejumlah 83 siswa yang diambil dari kelas IV A MI Al-Islam sejumlah 26 siswa, kelas IV B MI Muhammadiyah Gonilan sejumlah 27 siswa serta kelas IV A MI Muhammadiyah PK Kartasura sejumlah 30 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel (Sugiyono, 2015). Saat menentukan sampel terdapat beberapa teknik. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *simple random sampling* untuk menentukan kelas yang akan dijadikan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil menunjukkan kelas eksperimen adalah kelas IV A MI Al-Islam sejumlah 26 siswa, kelas kontrol adalah kelas IV B MI Muhammadiyah Gonilan sejumlah 27 siswa, dan kelas uji coba adalah kelas IV A MI

Muhammadiyah PK Kartasura sejumlah 30 siswa. Peneliti menggunakan teknik *simple random sampling* dikarenakan pengambilan anggota sampel yang dilakukan secara random atau acak tanpa memperhatikan strata yang ada pada populasi tersebut (Sugiyono, 2015).

D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Data adalah bahan keterangan mengenai suatu keadaan objek penelitian yang diperoleh di lokasi penelitian. Data dikumpulkan dari objek (responden) mengenai suatu keadaan (variabel) dari objek tersebut. Agar penelitian ini sesuai dengan tujuan yang sudah ditetapkan, maka diperlukan pemilihan teknik pengumpulan data yang tepat. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Tes

Tes adalah suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2015). Tes digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil keterampilan berpikir kreatif pada mata pelajaran IPAS setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model PBL. Tes yang akan dilaksanakan adalah tes berupa uraian yang akan dilakukan sebanyak 1 kali yaitu dengan pemberian *posttest*. *Posttest* adalah tes yang diberikan kepada siswa setelah melakukan proses

pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model PBL.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi sejumlah pertanyaan maupun pernyataan untuk dijawab oleh responden (Sugiyono, 2017). Angket atau kuesioner digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran IPAS setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model PBL. Angket yang akan dilaksanakan adalah angket berupa pertanyaan untuk diri sendiri yang dilakukan sebanyak 1 kali yaitu dengan pemberian *posttest*.

E. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

1. Definisi Konsep Variabel

Definisi konseptual variabel adalah definisi konsep yang ada di pikiran peneliti. Terdapat dua variabel pada penelitian ini yaitu model pembelajaran sebagai variabel bebas atau variabel independen (variabel X) dan keterampilan berpikir kreatif serta kemampuan kolaborasi sebagai variabel terikat atau variabel dependen (variabel Y).

Model pembelajaran adalah seperangkat rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan kegiatan belajar dapat berjalan dengan efektif dan terarah. Pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based Learning* (PBL).

Keterampilan berpikir kreatif adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan ide baru yang dapat digunakan sebagai solusi pemecahan masalah. Instrumen untuk variabel ini adalah berupa tes uraian.

Kemampuan kolaborasi adalah suatu kemampuan berkomunikasi untuk dapat bekerja sama secara terorganisasi untuk mencapai pemahaman seluruh anggota. Instrumen untuk variabel ini berupa angket.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah definisi khusus yang didasarkan atas sifat-sifat yang didefinisikan, dapat diamati dan dilaksanakan oleh peneliti lain (Ridha, 2017). Definisi operasional variabel pada penelitian ini meliputi:

a. Keterampilan Berpikir Kreatif

Keterampilan berpikir kreatif siswa pada penelitian ini diukur melalui tes uraian dengan menggunakan empat indikator yakni kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi.

b. Kemampuan Kolaborasi

Kemampuan kolaborasi siswa diukur melalui angket dengan menggunakan lima indikator yaitu kerja sama, fleksibilitas, tanggung jawab, kompromi, dan komunikasi.

c. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah seperangkat rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan kegiatan belajar dapat berjalan dengan efektif dan terarah.

3. Kisi-kisi Instrumen

Berikut adalah kisi-kisi instrumen tes keterampilan berpikir kreatif dan angket kemampuan kolaborasi dapat dilihat pada tabel 3.4. dan 3.5.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Berpikir Kreatif

Aspek	Indikator	Butir Soal
Kelancaran	Ditandai dengan ketercapaian siswa ketika menemukan ide atau gagasan secara jelas yang berisi jawaban untuk memecahkan masalah.	6, 7, dan 10
Keluwesannya	Ditandai dengan siswa dapat memberikan banyak ide atau gagasan berisi solusi yang bervariasi dari semua sudut pandang.	5 dan 9
Keaslian	Ditandai dengan ketercapaian siswa ketika menghasilkan ide atau gagasan yang unik dan berbeda dengan yang lainnya.	1 dan 3
Elaborasi	Ditandai dengan ketercapaian siswa ketika memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu jawaban.	2, 4, dan 8

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Kolaborasi

Aspek	Indikator	Butir Positif	Butir Negatif
Kerja sama	Siswa mampu bekerja sama secara efektif dan memecahkan masalah secara bersama-sama.	3	1, 2, dan 4
Fleksibilitas	Siswa mampu berkontribusi pada kelompok dan saling menghargai kontribusi dari setiap anggota kelompok serta dapat beradaptasi kepada seluruh anggota.	6,7, dan 9	5 dan 8
Tanggung jawab	Siswa mampu bertanggung jawab atas kerja kelompok dan harus berada pada kelompok saat kegiatan berlangsung.	11, 14, dan 15	10, 12, dan 13
Kompromi	Siswa saling melakukan musyawarah ketika memecahkan masalah dan saling membantu sesama anggota kelompok yang mengalami kesulitan	16, 18, 19, dan 20	17 dan 21
Komunikasi	Setiap anggota kelompok saling berbagi tugas dan ketika ada salah satu anggota yang kesulitan akan meminta tolong pada anggota kelompok lainnya.	22, 24, dan 25	23

F. TEKNIK VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN

Uji validitas dan reabilitas pada instrumen dimaksudkan untuk menguji instrumen agar instrumen penelitian yang dipergunakan layak sebagai alat ukur dalam penelitian ini. Berikut penjelasan dari masing-masing uji:

1. Uji Validitas

Suatu tes dapat dikatakan memiliki validitas apabila tes tersebut dapat mengukur objek yang seharusnya diukur dan sesuai dengan kriteria tertentu. Suatu skala atau instrumen pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila instrumen tes tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Tes yang memiliki validitas rendah akan menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran. Pada penelitian ini menggunakan dua validitas yaitu sebagai berikut.

a. Validitas Isi

Validitas isi atau validitas ahli merujuk kepada sejauh mana instrumen tersebut mencerminkan isi yang dikehendaki (Wagiran, 2014). Suatu alat ukur harus mampu menjelaskan isi suatu variabel yang hendak diukur. Validitas ahli ini bermakna mengujikan instrumen penelitian kepada para ahli. Adapun kriteria penilaian ahli sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Kriteria Item Penilaian Ahli

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

Nilai dari penilaian ahli kemudian dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item Penilaian}}$$

Nilai yang diperoleh kemudian digolongkan berdasarkan skala kriteria data penilaian ahli dari Astuti (2022) yang dipaparkan pada tabel 3.7.

Tabel 3. 7 Kategorisasi Penilaian Ahli

Interval	Kriteria	Keterangan
3,26 < nilai ≤ 4	Sangat baik	Layak tanpa revisi
2,51 < nilai ≤ 3,25	Baik	Layak dengan revisi
1,76 < nilai ≤ 2,50	Cukup	Kurang layak
1,00 < nilai ≤ 1,75	Kurang	Tidak layak

Penulis menggunakan uji validitas ahli untuk uji kelayakan soal, angket, dan modul ajar. Data yang diperoleh pada validasi ahli dianalisis secara deskriptif dengan hasil rata-rata pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. 8 Hasil Rata-Rata Validasi Ahli

Validasi	Hasil	Kriteria
Soal	3,7	Sangat Baik
Angket	3,3	Sangat Baik
Modul Ajar	3,1	Baik

Hasil validasi memberikan keputusan bahwa instrument dan modul ajar yang disusun layak digunakan karena sudah dalam

kategori sangat baik dan baik. Hasil perhitungan selengkapnya terdapat di lampiran 3.

b. Validitas Empiris

Validitas empiris memuat kata “empiris” yang memiliki arti pengalaman. Jadi sebuah instrumen dikatakan valid dilihat dari pengalaman, instrumen dikatakan memiliki validitas empiris apabila sudah diuji dari pengalaman (Riyani dkk., 2017). Data validitas empiris diperoleh setelah soal diujikan kepada siswa. Data ini diperoleh dari hasil analisis butir soal lembar jawaban yang telah diisi oleh siswa.

Butir soal dan angket dikatakan valid apabila apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sedangkan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka soal dikatakan tidak valid (Sugiyono, 2019). Untuk menguji validitas instrument tes dan angket menggunakan rumus korelasi *Product moment*. Berikut rumusnya.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi variabel X dan Y

X = Skor tiap item

Y = Skor total item

Uji coba soal tes keterampilan berpikir kreatif terdiri dari 15 butir soal uraian dan angket kemampuan kolaborasi siswa terdiri dari 50 butir pertanyaan. Uji coba dilakukan oleh 30 siswa kelas IV A MI

Muhammadiyah PK Kartasura. Hasil perhitungan uji validasi menggunakan program *Microsoft Excel 2013* sebagai alat bantu menghitung dan hasil dari analisis didapat beberapa soal dan angket yang valid dan tidak valid. Berdasarkan tabel uji validitas soal keterampilan berpikir kreatif 10 butir soal dengan $r_{\text{tabel}} = 0,3610$ dan derajat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Seperti pada butir soal nomor 1 $r_{\text{hitung}} (0,493) > r_{\text{tabel}} (0,3610)$ maka butir soal nomor 1 dinyatakan valid. Butir soal yang dinyatakan valid yaitu nomor 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 12, 13, dan 15. Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4.

Sedangkan untuk uji validitas angket kemampuan kolaborasi terdapat 25 butir pertanyaan yang memiliki $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ dengan $r_{\text{tabel}} = 0,3610$ dan derajat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Seperti pada butir pertanyaan nomor 2 $r_{\text{hitung}} (0,4040) > r_{\text{tabel}} (0,3610)$ maka butir pertanyaan nomor 2 dinyatakan valid. Butir pertanyaan yang dinyatakan valid yaitu nomor 2, 4, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 34, 35, 36, 38, 40, 41, 42, 43, 44, 47, dan 48. Untuk selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 5.

c. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan berulang kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2017). Reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen dapat dikatakan mempunyai taraf signifikansi tinggi jika instrumen tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Sebuah tes

dikatakan reliabel apabila hasil tes menunjukkan ketetapan. Untuk menguji reliabilitas instrumen tes yang digunakan adalah rumus *Cronbach Alpha* dengan bantuan program *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) 2022.

$$r = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right)$$

Keterangan:

R = Reliabilitas yang dicari

K = Mean kuadrat antara subjek

St^2 = Varian total

$\sum Si^2$ = Mean kuadrat kesalahan

Kriteria koefisien *Cronbach Alpha* dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Kriteria Koefisien *Cronbach Alpha*

Kriteria koefisien <i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
$0,80 < r \leq 1,00$	Reliabilitas Sangat Baik
$0,60 < r \leq 0,80$	Reliabilitas Baik
$0,40 < r \leq 0,60$	Reliabilitas Cukup
$0,20 < r \leq 0,40$	Reliabilitas Kurang
$r < r \leq 0,20$	Reliabilitas Rendah

Hasil perhitungan koefisien *Cronbach's Alpha* untuk instrumen soal sebesar $0,652 > 0,60$ maka instrumen dapat dikatakan baik dan instrumen angket sebesar $0,816 > 0,80$ maka instrumen dapat dikatakan sangat baik. Perhitungan selanjutnya dapat dilihat pada lampiran 6 dan 7.

G. TEKNIK ANALISIS DATA

1. Analisis Unit/Deskriptif

Teknik analisis unit adalah suatu cara yang digunakan untuk mengemukakan analisis masing-masing variabel data merupakan langkah yang krusial dalam penelitian. Tujuan dari teknik analisis data untuk memudahkan peneliti membaca dan menafsirkan data yang telah disederhanakan sebelumnya.

a. Mean (Me)

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut (Sugiyono, 2019). Adapun untuk mencari nilai mean dapat dicari dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = rata-rata

X = nilai data

n = banyak data

b. Median (Md)

Median merupakan teknik yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang terbesar, atau sebaliknya dari yang terbesar sampai yang terkecil (Sugiyono, 2019). Adapun rumusnya seperti dibawah ini:

Median untuk jumlah data (n) ganjil

$$Me = \text{data ke } \left(\frac{n+1}{2} \right)$$

Median untuk jumlah data (n) genap

$$Me = \frac{\text{data ke } \left(\frac{n}{2} \right) + \text{data ke } \left(\frac{n}{2} + 1 \right)}{2}$$

Keterangan:

n = jumlah data

x = nilai data

c. Modus (Mo)

Menurut Sugiyono (2019) modus merupakan teknik yang didasarkan atas nilai yang sedang populer atau nilai yang sering muncul dalam kelompok tersebut. Adapun cara mencari modus adalah sebagai berikut.

- 1) Urutkan data dari yang terkecil hingga terbesar.
- 2) Hitung frekuensi kemunculan setiap nilai pada data.
- 3) Identifikasi nilai atau nilai-nilai yang memiliki frekuensi kemunculan tertinggi.
- 4) Jika terdapat lebih dari satu nilai yang memiliki frekuensi kemunculan tertinggi, maka kumpulan data tersebut memiliki lebih dari satu modus.

d. Standar Deviasi

Standar deviasi atau simpangan baku merupakan data yang telah disusun dalam tabel distribusi frekuensi atau data bergolong. Menurut Sugiyono (2019) data tersebut dapat dihitung dengan rumus dibawah ini:

$$S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

Keterangan:

x_i = nilai tengah

\bar{x} = nilai rata-rata (mean)

n = jumlah data

e. Kategorisasi

Menurut Azwar dalam (Islam & Alauddin, 2023) hasil tes keterampilan berpikir kreatif dan hasil angket kemampuan kolaborasi dikategorikan menjadi 3 yaitu: rendah, sedang, dan tinggi. Berikut penjelasannya pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. 10 Kategorisasi Hasil Keterampilan berpikir Kreatif dan Kemampuan Kolaboras

Interval	Kriteria
$X < \bar{X} - 1SD$	Rendah
$\bar{X} - 1SD \leq X < \bar{X} + 1SD$	Sedang
$\bar{X} + 1SD < X$	Tinggi

Keterangan:

x = data

\bar{X} = mean

SD = standar deviasi

2. Analisis Inferensial

Analisis inferensial adalah suatu analisis data yang digunakan untuk menentukan sejauh mana kesamaan antara hasil yang diperoleh dari suatu sampel dengan hasil yang akan diperoleh pada populasi secara keseluruhan. Analisis inferensial pada penelitian ini dilaksanakan dengan bantuan aplikasi *SPSS Statistic for Windows versi 22.0*. Berikut analisis inferensial yang digunakan pada penelitian ini.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau sampel diambil dari dan berasal dari populasi normal (Wagiran, 2014). Uji normalitas dapat dihitung dengan menggunakan beberapa teknik analisis. Pada penelitian ini uji normalitas didapatkan dengan teknik analisis *Kolmogorof-Smirnov*. Pengujian normalitas data dengan menggunakan *Kolmogorof-Smirnov* dilakukan dengan cara data yang diperoleh harus diurutkan terlebih dahulu. Berikut kriteria keputusan dari uji normalitas:

H_0 = Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_a = Sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

Alasan menggunakan uji *Kolmogorof-Smirnov* karena jumlah data lebih dari 50. Kriteria pengujiannya dengan taraf signifikansi 5%

($\alpha = 0,05$) yaitu H_0 diterima apabila P-value (sig) $\geq \alpha 0.05$ dan H_0 ditolak apabila P-value (sig) $< \alpha 0.05$.

b. Uji Homogenitas

Uji homogen digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Sampel dikatakan homogen apabila varian 1 sama dengan varian 2, varian 2 sama dengan varian 3 dan seterusnya ($S_1^2 = S_2^2 = S_3^2 = S_n^2$). Jika salah satu varian tidak sama ($S_1^2 \neq S_2^2 = S_3^2 = S_n^2$), maka dikatakan tidak homogen (Hardi, 2014). Uji homogenitas dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Untuk mengetahui data homogen atau tidak maka hasil dari *Fhitung* dibandingkan dengan *Ftabel*. Jika *Ftabel* $>$ *Fhitung* maka varian homogen.

Uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan aplikasi *SPSS Statistic for Windows versi 22.0* dan menggunakan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Adapun kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi $> \alpha 0,05$ maka data tersebut berdistribusi homogen dan jika nilai signifikansi $< \alpha 0,05$ maka data tersebut berdistribusi tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Pada penelitian ini menggunakan uji *Independent Sample T-test*. Uji *Independent Sample T-test* adalah suatu uji yang sampelnya

tidak saling berkorelasi antara dua kelompok. Artinya kelompok kelas kontrol dan eksperimen tidak saling berkorelasi. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Artinya uji *Independent Sample T-test* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan berpikir kreatif siswa dan kemampuan kolaborasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based Learning (PBL)*. Rumus *Independent Sample T-test* yaitu:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

\bar{X}_1 = rata-rata sampel kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = rata-rata sampel kelompok kontrol

S_1^2 = varian populasi kelompok eksperimen

S_2^2 = varian populasi kelompok kontrol

n_1 = jumlah sampel kelompok eksperimen

n_2 = jumlah sampel kelompok kontrol

Adapun kriteria pengujian hipotesis *t-test independent* dengan bantuan aplikasi *SPSS Statistic for Windows versi 22.0* adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. (2-tailed) $\leq \alpha$ 0,05, maka H_0 ditolak
- 2) Jika nilai Sig. (2-tailed) $\alpha > 0,05$, maka H_0 diterima

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Data

- a. Hasil *Posttest* Keterampilan Berpikir Kreatif Setelah Menggunakan Model pembelajaran *direct instruction* dan Model *Problem Based learning* (PBL)

Setelah siswa diajarkan materi dengan menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based learning* (PBL) kemudian dilakukan *posttest* berbentuk soal uraian untuk mengukur keterampilan berpikir kreatifnya, didapatkan data hasil nilai yang diolah dengan bantuan aplikasi *SPSS Statistic for Windows versi 22.0* sehingga menghasilkan nilai hasil *posttest* keterampilan berpikir kreatif siswa yang disajikan pada tabel 4.1 dan 4.2 berikut ini:

- a) Tabel Distribusi Frekuensi

Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi *Posttest* Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi
40 – 48	3
49 – 57	4
58 – 66	9
67 – 75	3
76 – 84	2
85 – 93	6
Total	27

(Lampiran 14)

Tabel distribusi frekuensi didapatkan berdasarkan aturan Strugers dimana untuk menentukan banyak kelas menggunakan rumus:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

Keterangan:

K = banyak kelas

N = jumlah data

Berdasarkan tabel 4.1 diketahui bahwa jumlah frekuensi siswa yang paling banyak terdapat pada rentang nilai 58-66 yaitu 9 siswa dan paling sedikit terdapat pada rentang 76-84 yaitu 2 siswa.

Selanjutnya disajikan tabel distribusi frekuensi *posttest* keterampilan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen yaitu sebagai berikut.

Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi *Posttest* Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen

Nilai	Frekuensi
55 – 61	4
62 – 68	2
69 – 75	4
76 – 82	3
83 – 89	6
90 – 96	7
Total	26

(Lampiran 14)

Berdasarkan tabel 4. 2 diketahui bahwa jumlah frekuensi siswa yang paling banyak terdapat pada rentang nilai 83-86 yaitu 6 siswa dan yang paling sedikit terdapat pada rentang nilai 62-84 yaitu

2 siswa. Setelah diketahui data nilai hasil *posttest* keterampilan berpikir kreatif berupa tabel distribusi frekuensi, selanjutnya dilakukan analisis deskriptif dengan bantuan aplikasi *SPSS Statistic for Windows versi 22.0*.

b) Mean, Median, Modus, dan Standar Deviasi

Berikut hasil analisis deskriptif yang diperoleh dari nilai hasil *posttest* keterampilan berpikir kreatif menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based learning* (PBL) yang disajikan pada tabel 4.3 berikut.

Tabel 4. 3 Analisis Unit Hasil *Posttest* Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol dan Kelas Ekspserimen

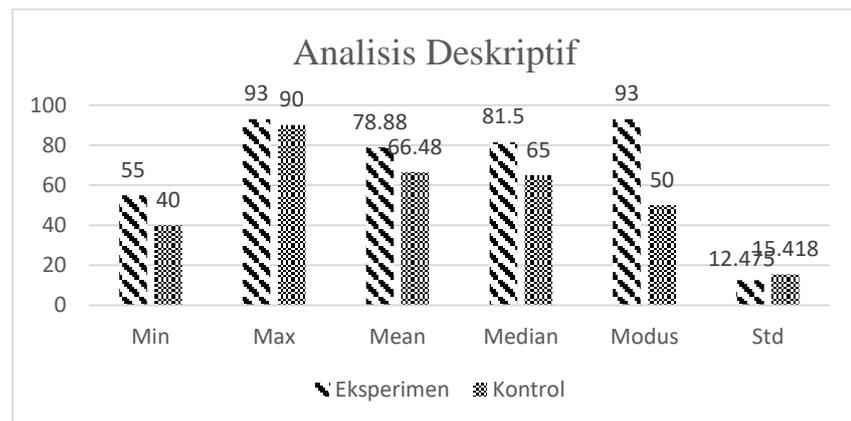
Analisis Deskriptif	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N	27	26
Minimum	40	55
Maksimum	90	93
Mean	66,48	78,88
Median	65	81,5
Modus	50	93
Standar Deviasi	15,418	12,475

Berdasarkan hasil perhitungan *posttest* keterampilan berpikir kreatif kelas kontrol, diketahui bahwa jumlah siswanya adalah 27 siswa. Rata-ratanya sebesar 66,48 dengan nilai tengah sebesar 65, modus sebesar 50, dan standar deviasi sebesar 15,418. Adapun nilai terendah pada hasil *posttest* soal kelas kontrol yaitu sebesar 40 dan nilai tertinggi sebesar 90. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 15.

Berdasarkan hasil perhitungan *posttest* keterampilan berpikir kreatif kelas eksperimen, diketahui bahwa jumlah siswanya adalah

26 siswa. Rata-ratanya sebesar 78,88 dengan nilai tengah sebesar 81,5, modus sebesar 93, dan standar deviasi sebesar 12,475. Adapun nilai terendah pada hasil *posttest* kelas eksperimen yaitu sebesar 55 dan nilai tertinggi sebesar 93. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 15.

Selanjutnya disajikan diagram batang hasil analisis unit/deskriptif nilai *posttest* keterampilan berpikir kreatif kelas kontrol maupun kelas eksperimen yaitu sebagai berikut.



Gambar 4. 1 Diagram Batang Analisis Deskriptif

Berdasarkan gambar 4.1 diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen (78,88) lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol (66,48). Kemudian kelas kontrol memiliki keberagaman nilai-nilai pada butir karena nilai standar deviasi yang lebih besar dibandingkan kelas eksperimen.

c) Pembagian Kategori

Setelah dilakukan penyajian tabel distribusi frekuensi dan analisis deskriptif dari nilai *posttest* keterampilan berpikir kreatif, selanjutnya dilakukan penentuan kategorisasi keterampilan berpikir kreatif siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah nilai

keterampilan berpikir kreatif termasuk ke dalam kategori rendah, sedang, atau tinggi. Berikut disajikan kategorisasi hasil keterampilan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based learning* (PBL) disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4. 4 Kategorisasi Hasil Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kategori	Jumlah	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Rendah	6	6
Sedang	15	16
Tinggi	6	4
Jumlah	27	26

- 1) Kategori nilai *posttest* keterampilan berpikir kreatif kelas kontrol

Berdasarkan data analisis deskriptif, diketahui bahwa $\bar{X} = 66,48$ dan $SD = 15,418$.

Selanjutnya dapat diperoleh perhitungan sebagai berikut.

$$\bar{X} - 1SD = 66,48 - 1(15,418) = 51$$

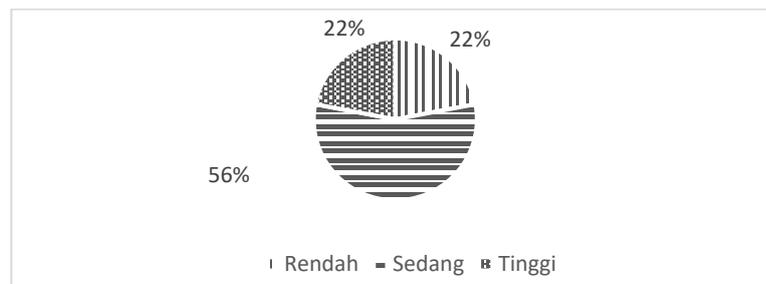
$$\bar{X} + 1SD = 66,48 + 1(15,418) = 82$$

Kategori nilai *posttest* soal keterampilan berpikir kreatif kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4. 5 Kategorisasi *Posttest* Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol

Interval	Kriteria	Frekuensi	%
$X < \bar{X} - 1SD$	Rendah	6	22%
$\bar{X} - 1SD \leq X < \bar{X} + 1SD$	Sedang	15	56%
$\bar{X} + 1SD < X$	Tinggi	6	22%

Setelah dilakukan kategorisasi, nilai keterampilan berpikir kreatif siswa kelas kontrol menunjukkan kategori rendah sebanyak 6 siswa dengan presentase 22%, kategori sedang sebanyak 15 siswa dengan presentase 56%, dan kategori tinggi sebanyak 6 siswa dengan presentase 22%. Berdasarkan tabel 4.5 hasil presentase *posttest* keterampilan berpikir kreatif kelas kontrol dinyatakan dalam bentuk diagram lingkaran sebagai berikut.



Gambar 4. 2 Diagram Lingkaran Presentase *Posttest* Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa setelah diterapkan model pembelajaran *direct instruction* berada pada kategori sedang dengan presentase 56% atau sebanyak 15 siswa.

- 2) Kategori nilai *posttest* soal keterampilan berpikir kreatif kelas eksperimen

Berdasarkan data analisis deskriptif, diketahui bahwa $\bar{X} = 78,88$ dan $SD = 12,475$.

Selanjutnya dapat diperoleh perhitungan sebagai berikut.

$$\bar{X} - 1SD = 78,88 - 1(12,475) = 66$$

$$\bar{X} + 1SD = 78,88 + 1(12,475) = 91$$

Kategori nilai *posttest* soal keterampilan berpikir kreatif kelas eksperimen yang menggunakan model *Problem Based learning* (PBL) dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 4. 6 Kategorisasi Kategorisasi *Posttest* Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen

Interval	Kriteria	Frekuensi	%
$X < \bar{X} - 1SD$	Rendah	6	23%
$\bar{X} - 1SD \leq X < \bar{X} + 1SD$	Sedang	16	62%
$\bar{X} + 1SD < X$	Tinggi	4	15%

Setelah dilakukan kategorisasi, nilai keterampilan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen menunjukkan kategori rendah sebanyak 6 siswa dengan presentase 23%, kategori sedang sebanyak 16 siswa dengan presentase 62%, dan kategori tinggi sebanyak 4 siswa dengan presentase 15%. Berdasarkan tabel 4.6 hasil presentase *posttest* keterampilan berpikir kreatif kelas eksperimen dinyatakan dalam bentuk diagram lingkaran sebagai berikut.



Gambar 4. 3 Diagram Lingkaran Presentase *Posttest* Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model *Problem Based learning* (PBL) berada pada kategori sedang dengan presentase 62% atau sebanyak 16 siswa.

Selanjutnya disajikan diagram batang hasil kategorisasi hasil keterampilan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based learning* (PBL) sebagai berikut.



Gambar 4. 4 Diagram Batang Kategorisasi Hasil Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar diketahui bahwa pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen jumlah frekuensi siswa terbanyak terdapat pada kategori sedang.

- b. Deskripsi Data Hasil *Posttest* Kemampuan Kolaborasi Setelah Menggunakan Model pembelajaran *direct instruction* dan Model *Problem Based learning* (PBL)

Setelah siswa diajarkan materi dengan menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based learning*

(PBL) kemudian dilakukan *posttest* berbentuk angket untuk mengukur kemampuan kolaborasinya, didapatkan data hasil nilai yang diolah dengan bantuan aplikasi *SPSS Statistic for Windows versi 22.0* sehingga menghasilkan nilai hasil *posttest* kemampuan kolaborasi yang disajikan pada tabel berikut ini:

a) Tabel Distribusi Frekuensi Tunggal

Tabel 4. 7 Distribusi Frekuensi Tunggal *Posttest* Kemampuan Kolaborasi Kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi
11	1
14	1
15	3
16	2
17	4
18	5
19	3
20	3
21	2
22	2
23	1
Total	27

(Lampiran 13)

Berdasarkan tabel 4.7 diketahui bahwa jumlah frekuensi siswa terbanyak terdapat pada nilai 18 yaitu 5 siswa dan yang paling sedikit terdapat pada nilai 11, 14, dan 23 yaitu hanya 1 siswa.

Selanjutnya disajikan tabel distribusi frekuensi *posttest* kemampuan kolaborasi kelas eksperimen yaitu sebagai berikut.

Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi Tunggal *Posttest* Kemampuan Kolaborasi Kelas Eksperimen

Nilai	Frekuensi
17	2
18	2
19	2
20	5
21	5
22	6

Nilai	Frekuensi
23	3
24	1
Total	26

(Lampiran 13)

Berdasarkan tabel 4.8 diketahui bahwa jumlah frekuensi siswa yang paling banyak terdapat pada nilai 22 yaitu 6 siswa dan yang paling sedikit terdapat pada nilai 24 yaitu hanya 1 siswa.

Setelah diketahui data nilai hasil *posttest* berupa tabel distribusi frekuensi, selanjutnya dilakukan analisis deskriptif dengan bantuan aplikasi *SPSS Statistic for Windows versi 22.0*.

b) Mean, Median, Median, dan Standar Deviasi

Berikut hasil analisis deskriptif yang diperoleh dari nilai hasil *posttest* kemampuan kolaborasi menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based learning (PBL)* disajikan pada tabel 4.9 berikut.

Tabel 4. 9 Analisis Unit Hasil *Posttest* Kemampuan Kolaborasi Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

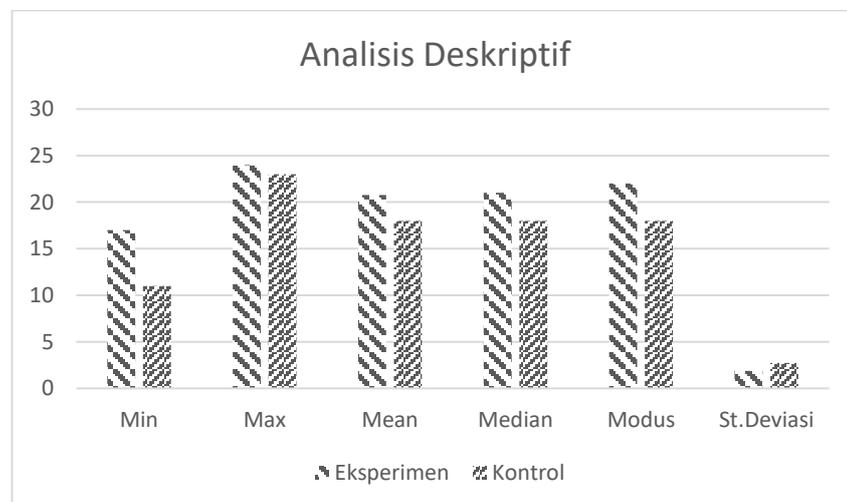
Analisis Deskriptif	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N	27	26
Min	11	17
Max	23	24
Mean	18	20,69
Median	18	21
Modus	18	22
St.Deviasi	2,732	1,871

Berdasarkan hasil perhitungan *posttest* angket kelas kontrol, diketahui bahwa jumlah siswanya adalah 27 siswa. Rata-ratanya sebesar 18 dengan nilai tengah sebesar 18, modus sebesar 18, dan standar deviasi sebesar 2,732. Adapun nilai terendah pada hasil

posttest kelas kontrol yaitu sebesar 11 dan nilai tertinggi sebesar 23. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 15.

Berdasarkan hasil perhitungan *posttest* angket kelas eksperimen, diketahui bahwa jumlah siswanya adalah 26 siswa. Rata-ratanya sebesar 20,69 dengan nilai tengah sebesar 21, modus sebesar 22, dan standar deviasi sebesar 1,871. Adapun nilai terendah yaitu sebesar 17 dan nilai tertinggi sebesar 24. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 15.

Selanjutnya disajikan diagram batang hasil analisis unit/deskriptif nilai *posttest* kelas kontrol maupun kelas eksperimen yaitu sebagai berikut.



Gambar 4. 5 Diagram Batang Analisis Deskriptif

Berdasarkan gambar diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen (20,69) lebih tinggi dari kelas kontrol (18). Kemudian kelas kontrol memiliki keberagaman nilai-nilai pada butir karena

nilai standar deviasi yang lebih besar dibandingkan kelas eksperimen.

c) Pembagian Kategori

Setelah dilakukan penyajian tabel distribusi frekuensi dan analisis deskriptif dari nilai *posttest* angket, selanjutnya dilakukan penentuan kategorisasi kemampuan kolaborasi siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah nilai kemampuan kolaborasi siswa termasuk ke dalam kategori rendah, sedang, atau tinggi. Berikut kategorisasi hasil kemampuan kolaborasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based learning* (PBL) disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4. 10 Kategorisasi Hasil Kemampuan Kolaborasi Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kategori	Jumlah	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Rendah	2	3
Sedang	22	19
Tinggi	3	4
Jumlah	27	26

1) Kategori nilai *posttest* angket kemampuan kolaborasi kelas kontrol

Berdasarkan data analisis deskriptif, diketahui bahwa $\bar{X} = 18,00$ dan $SD = 2,732$.

Selanjutnya dapat diperoleh perhitungan sebagai berikut.

$$\bar{X} - 1SD = 18,00 - 1(2,732) = 15$$

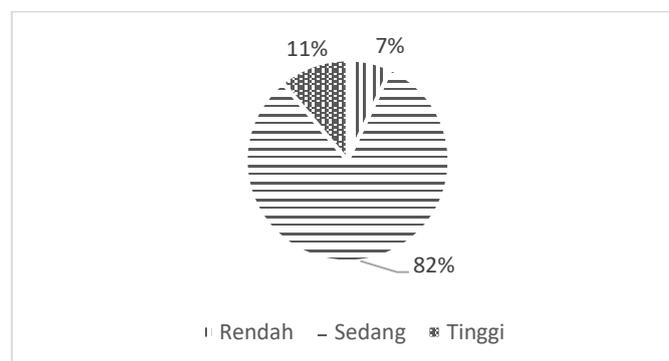
$$\bar{X} + 1SD = 18,00 + 1(2,732) = 21$$

Kategori nilai *posttest* angket kemampuan kolaborasi kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut.

Tabel 4. 11 Kategorisasi Kategorisasi *Posttest* Kemampuan Kolaborasi Kelas Kontrol

Interval	Kriteria	Frekuensi	%
$X < \bar{X} - 1SD$	Rendah	2	7%
$\bar{X} - 1SD \leq X < \bar{X} + 1SD$	Sedang	22	82%
$\bar{X} + 1SD < X$	Tinggi	3	11%

Setelah dilakukan kategorisasi, nilai kemampuan kolaborasi siswa kelas kontrol menunjukkan kategori rendah sebanyak 2 siswa dengan presentase 7%, kategori sedang sebanyak 22 siswa dengan presentase 82%, dan kategori tinggi sebanyak 3 siswa dengan presentase 11%. Berdasarkan tabel 4.11 hasil presentase *posttest* kemampuan kolaborasi kelas kontrol dinyatakan dalam bentuk diagram lingkaran sebagai berikut.



Gambar 4. 6 Diagram Lingkaran Presentase *Posttest* Kemampuan Kolaborasi Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar dapat disimpulkan bahwa kemampuan kolaborasi siswa setelah diterapkan model pembelajaran *direct instruction* berada pada kategori sedang dengan presentase 82% atau sejumlah 22 siswa.

- 2) Kategori nilai *posttest* angket kemampuan kolaborasi kelas eksperimen

Berdasarkan data analisis deskriptif, diketahui bahwa $\bar{X} = 20,69$ dan $SD = 1,871$.

Selanjutnya dapat diperoleh perhitungan sebagai berikut.

$$\bar{X} - 1SD = 20,69 - 1(1,871) = 19$$

$$\bar{X} + 1SD = 20,69 + 1(1,871) = 23$$

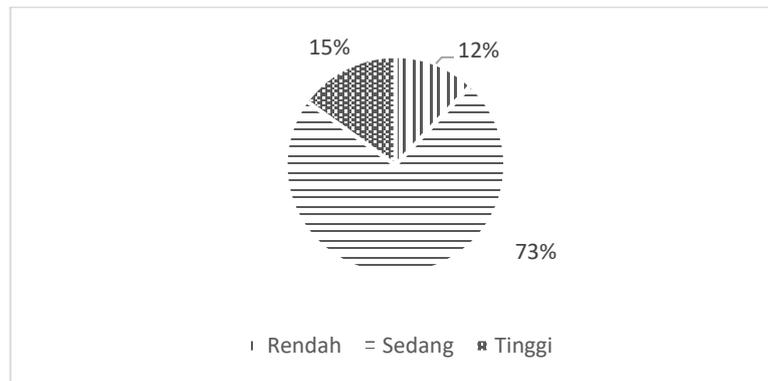
Kategori nilai *posttest* angket kemampuan kolaborasi kelas eksperimen yang menggunakan model *Problem Based learning* (PBL) dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut.

Tabel 4. 12 Kategorisasi Kategorisasi *Posttest* Kemampuan Kolaborasi Kelas Eksperimen

Interval	Kriteria	Frekuensi	%
$X < \bar{X} - 1SD$	Rendah	3	12%
$\bar{X} - 1SD \leq X < \bar{X} + 1SD$	Sedang	19	73%
$\bar{X} + 1SD < X$	Tinggi	4	15%

Setelah dilakukan kategorisasi, nilai kemampuan kolaborasi siswa kelas eksperimen menunjukkan kategori rendah sebanyak 3 siswa dengan presentase 12%, kategori sedang sebanyak 19 siswa dengan presentase 73%, dan kategori tinggi sebanyak 4 siswa dengan presentase 15%. Berdasarkan

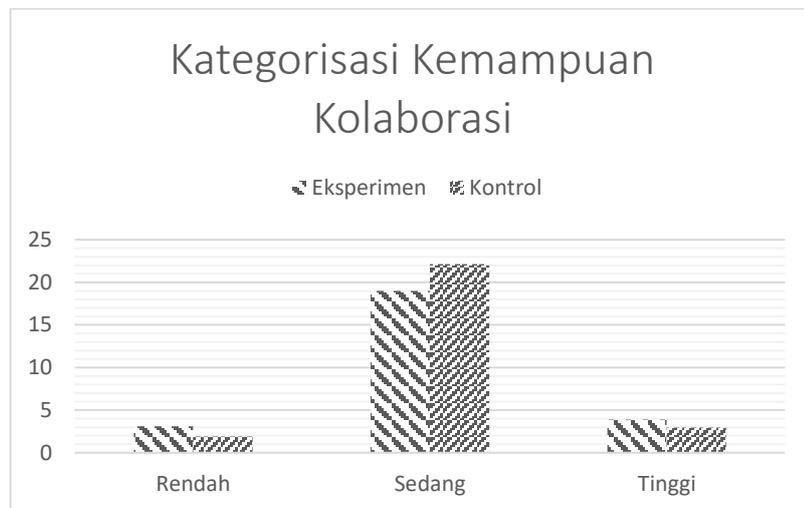
tabel 4.12 hasil presentase *posttest* kemampuan kolaborasi kelas eksperimen dinyatakan dalam bentuk diagram lingkaran sebagai berikut.



Gambar 4. 7 Diagram Lingkaran Presentase *Posttest* Kemampuan Kolaborasi Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar dapat disimpulkan bahwa kemampuan kolaborasi siswa setelah menggunakan model *Problem Based learning* (PBL) berada pada kategori sedang dengan presentase 73% atau sejumlah 19 siswa.

Selanjutnya disajikan diagram batang hasil kategorisasi hasil angket kemampuan kolaborasi menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based learning* (PBL) sebagai berikut.



Gambar 4. 8 Diagram Batang Kategorisasi Kemampuan Kolaborasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar dapat diketahui bahwa pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen jumlah frekuensi siswa terbanyak terdapat pada kategori sedang.

2. Pengujian Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis. Peneliti menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas. Uji prasyarat ini dilakukan dengan bantuan aplikasi *SPSS Statistic for Windows versi 22.0*. Berikut hasil uji prasyaratnya:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau sampel diambil dari dan berasal dari populasi normal. Uji normalitas dapat dihitung dengan menggunakan beberapa teknik analisis. Pada penelitian ini uji normalitas didapatkan dengan teknik analisis *Kolmogorof-Smirnov* karena jumlah sampelnya

lebih dari 50 dengan dibantu aplikasi *SPSS Statistic for Windows versi*

22.0. Berikut hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4. 13 Hasil Uji Normalitas

Statistik	Hasil Uji Normalitas			
	Keterampilan Berpikir Kreatif		Kemampuan Kolaborasi	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
	A	0,05	0,05	0,05
Sig.	0,200	0,104	0,200	0,188
Kesimpulan	Normal	Normal	Normal	Normal

Berdasarkan tabel, dapat dilihat bahwa semua data berdistribusi normal. Data keterampilan berpikir kreatif pada kelas kontrol menunjukkan sig. (0,200) > α (0,05) sehingga berdistribusi normal dan pada kelas eksperimen menunjukkan sig. (0,104) > α (0,05) sehingga berdistribusi normal, kemampuan kolaborasi pada kelas kontrol menunjukkan sig. (0,200) > α (0,05) sehingga berdistribusi normal dan pada eksperimen menunjukkan sig. (0,188) > α (0,05) sehingga berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 16.

2. Uji Homogenitas

Uji homogen digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji ini menggunakan taraf signifikansi 0,05, apabila hasil uji homogenitas menunjukkan nilai > α (0,05) maka data tersebut dikatakan homogen dan apabila hasil uji

homogenitas menunjukkan nilai $< \alpha$ (0,05) maka data tersebut dikatakan tidak homogen. Berikut hasil uji homogenitasnya:

Tabel 4. 14 Hasil Uji Homogenitas

Taraf	Hasil Uji Homogenitas	
	Keterampilan Berpikir	Kemampuan
	Kreatif	Kolaborasi
A	0,05	0,05
Sig.	0,215	0,160
Kesimpulan	Homogen	Homogen

Berdasarkan tabel, dapat dilihat bahwa semua data berdistribusi homogen. Data keterampilan berpikir kreatif menunjukkan sig. (0,215) $> \alpha$ (0,05) sehingga data berdistribusi homogen dan data kemampuan kolaborasi menunjukkan sig. (0,160) $> \alpha$ (0,05) sehingga data berdistribusi homogen. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 17.

3. Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas sehingga diperoleh data yang berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah data pada penelitian ini hipotesisnya diterima atau ditolak. Pada penelitian ini menggunakan uji *Independent Sample T-test*. Uji *Independent Sample T-test* adalah suatu uji yang sampelnya tidak saling berkorelasi antara dua kelompok. Artinya kelompok kelas kontrol dan eksperimen tidak saling berkorelasi. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata antara kelompok

kontrol dan kelompok eksperimen. Uji ini dilakukan dengan bantuan aplikasi *SPSS Statistic for Windows versi 22.0* dengan taraf signifikansi α (0,05), jika nilai Sig. (2-tailed) $\leq \alpha$ (0,05), maka H_0 ditolak dan jika nilai Sig. (2-tailed) $> \alpha$ (0,05), maka H_0 diterima. Berikut hasil pengujiannya:

Tabel 4. 15 Hasil Uji *Independent Sample T-test*

Data	Taraf Signifikasi (α)	Sig. (2-tailed)
Kelas Kontrol-Eksperimen	0,05	0,002
Kelas Angket Kontrol-Eksperimen	0,05	0,000

Berdasarkan tabel, dapat dilihat bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan nilai sig. (2-tailed) $0,002 < \alpha$ (0,05) sehingga H_0 ditolak dan kemampuan kolaborasi siswa pada kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < \alpha$ (0,05) sehingga H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaborasi setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based Learning* (PBL). Kemudian dilihat dari nilai reratanya, nilai rata-rata keterampilan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen (78,88) lebih tinggi dari kelas kontrol (66,48), sehingga dinyatakan model PBL efektif terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Selanjutnya nilai rata-rata kemampuan kolaborasi siswa pada kelas eksperimen (20,69) lebih tinggi dari kelas kontrol (18) sehingga dinyatakan model PBL efektif

terhadap kemampuan kolaborasi siswa. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 18.

B. PEMBAHASAN HASIL ANALISIS DATA

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaborasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based Learning* (PBL). Tahap pelaksanaan pada penelitian ini yaitu tahap perlakuan (*treatment*) dan tahap *posttest* berbentuk soal dan angket. Kelas kontrol diberikan materi pembelajaran IPAS yang membahas “Cerita tentang Daerahku” dimana terdapat 2 topik yang akan diajarkan sebanyak 3 kali dengan menggunakan model pembelajaran *direct instruction* lalu dilakukan *posttest* untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaborasinya serta pada kelas eksperimen juga diberikan materi yang sama sebanyak 3 kali dengan model *Problem Based Learning* (PBL) lalu diberikan *posttest* untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaborasinya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan beberapa pembahasan sebagai berikut:

1. Hasil Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Setelah Menggunakan Model Pembelajaran *Direct Instruction* Dan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Keterampilan berpikir kreatif siswa ketika menggunakan model pembelajaran *direct instruction* tergolong masih kategori sedang, hal ini

dibuktikan pada rata-rata hasil *posttest* soal yaitu 66,48. Pada saat kegiatan pembelajaran di kelas kontrol, terdapat beberapa siswa yang indikator keterampilan berpikir kreatifnya masih belum terlihat. Sama seperti penelitian Novellia (2018) dimana saat pembelajaran dengan model pembelajaran *direct instruction* kemampuan berpikir kreatif siswa cenderung belum terlihat.

Belum terlihatnya keterampilan berpikir siswa dapat dilihat ketika penjelasan materi dengan model pembelajaran *direct instruction*, ketika ada pertanyaan terdapat siswa yang menjawab pertanyaan tersebut dengan jawaban yang monoton maupun dengan jawaban yang kurang luas. Hal tersebut dikarenakan kemampuan berpikir kreatif siswa masih kurang dalam mengembangkan banyak jawaban. Siswa yang kurang dapat mengembangkan jawaban termasuk dalam indikator keterampilan berpikir kreatif yang kedua yaitu keluwesan.

Saat proses pembelajaran berlangsung terlihat juga beberapa siswa yang kurang aktif mengajukan pertanyaan. Tidak semua siswa aktif memberikan timbal balik ketika diminta untuk bertanya maupun memberikan tanggapan, terdapat juga beberapa siswa yang ketika diminta untuk menanggapi atau memberikan jawaban mereka memberikan jawaban yang sama dengan teman lainnya sehingga terkesan sama dengan yang lainnya dan jawaban menjadi kurang bervariasi. Hal tersebut yang menjadikan siswa menjadi kurang antusias terhadap proses pembelajaran dan terlihat kurang percaya diri. Padahal

ketika mereka didekati dan diminta untuk memberikan tanggapan, tanggapan mereka sudah benar hanya saja mereka kurang percaya diri untuk mengungkapkannya. Kurangnya keberanian dan kepercayaan diri siswa ini dapat menjadikan pembelajaran kurang bermakna, sehingga siswa menjadi kurang kreatif dan inisiatif dalam proses pembelajaran IPAS. Hal ini disebabkan karena kurangnya keterampilan berpikir kreatif siswa pada indikator yang pertama dan ketiga yaitu kelancaran dan keaslian. Dengan kelancaran, siswa dapat menemukan atau menghasilkan gagasan pertanyaan maupun jawaban secara jelas sedangkan dengan keaslian siswa mampu menemukan banyak gagasan yang berbeda dengan teman yang lain atau bisa dikatakan jawaban mereka murni dari pikiran mereka sendiri tanpa terpengaruh jawaban dari teman lainnya.

Kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dapat dilihat pada hasil *posttest* pada tabel 4.5 dalam kategorisasi hasil keterampilan berpikir kreatif siswa kelas kontrol. Hasil *posttest* soal kelas kontrol dengan jumlah siswa 27 menunjukkan kategori rendah berjumlah 6 siswa dengan presentase 22%, kategori sedang berjumlah 15 siswa dengan presentase 56%, dan kategori tinggi sejumlah 6 siswa dengan presentase 22%.

Selanjutnya keterampilan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) juga termasuk ke dalam kategori sedang, namun terdapat perbedaan. Nilai rata-rata

keterampilan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen (78,88) lebih tinggi dari kelas kontrol (66,48). Seperti pada penelitian Lestari (2022) yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata dari kelas kontrol ke kelas eksperimen. Sejalan juga dengan penelitian Sari ,dkk (2022) yang menyatakan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat setelah menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).

Perbedaan rata-rata tersebut juga dapat dilihat dari keterampilan berpikir kreatif siswa saat proses pembelajaran dimana siswa menjadi lebih aktif karena dituntut untuk menemukan/memecahkan masalah dengan sendirinya. Siswa juga menjadi lebih aktif dan bersemangat ketika diminta untuk berdiskusi dan tanya jawab pada guru serta temannya. Seperti pada penelitian Novellia (2018) bahwa model PBL mampu memicu keaktifan siswa dikarenakan siswa mencari solusi sendiri atas permasalahan yang terdapat di dunia nyata. Mereka juga menjadi lebih percaya diri dan berani ketika mengemukakan pendapat yang berbeda dengan temannya. Indikator keterampilan berpikir kreatif siswa tersebut termasuk ke dalam indikator keluwesan dan keaslian. Berpikir luwes dan asli bermakna bahwa siswa mampu menghasilkan banyak ide yang bervariasi dan bersifat unik atau berbeda dari yang lain.

Berdasarkan hal tersebut, model PBL merupakan salah satu model yang cocok diterapkan oleh guru pada mata pelajaran IPAS karena mampu mengasah keterampilan berpikir kreatif siswa. Dengan adanya model PBL yang menjadikan masalah sebagai sumber pembelajaran,

menjadikan siswa menjadi lebih aktif dalam menemukan jawaban atau memecahkan masalah tersebut sehingga mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mereka.

Kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat dilihat pada hasil *posttest* pada tabel 4.6 dalam kategorisasi hasil keterampilan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen. Hasil *posttest* soal kelas eksperimen dengan jumlah siswa 26 menunjukkan kategori rendah berjumlah 6 siswa dengan presentase 23%, kategori sedang berjumlah 16 siswa dengan presentase 62%, dan kategori tinggi sejumlah 4 siswa dengan presentase 15

2. Hasil Kemampuan Kolaborasi Siswa Setelah Menggunakan Model Pembelajaran *Direct Instruction* Dan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Kemampuan kolaborasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* termasuk ke dalam kategori sedang. Rata-rata hasil *posttest* angket menunjukkan angka 18 dimana angka tersebut menunjukkan kriteria sedang sehingga perlu ditingkatkan lagi kemampuan kolaborasinya. Pada saat proses pembelajaran terdapat pembagian kelompok, terlihat beberapa siswa yang kurang aktif dalam kelompok dan malah bermain sendiri ketika kerja kelompok sedang berlangsung. Sama seperti pada penelitian Wulandari dkk (2023) dimana masih terdapat sebagian siswa yang tidak tidak serius dalam menyelesaikan tugas yang diberikan secara berkelompok, masih

bermain sambil menyelesaikan tugas, siswa bersikap acuh tak acuh tidak mau saling membantu. Hal tersebut tidak sejalan dengan indikator kemampuan kolaborasi yang pertama yaitu kerja sama dimana siswa mampu bekerja sama secara efektif dan menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama.

Ditemukan juga siswa yang tidak menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya secara maksimal dan tepat waktu dikarenakan saat kerja kelompok sedang berlangsung mereka malah mengobrol dengan teman kelompoknya atau pergi ke kelompok lain., tentunya tidak memenuhi indikator kemampuan kolaborasi yang ketiga yaitu tanggung jawab. Selain itu terdapat juga siswa yang ketika pembagian kelompok merasa kurang setuju karena teman kelompoknya itu tidak begitu dekat atau akrab dengannya. Hal tersebut menunjuk pada indikator yang kedua yaitu tentang fleksibilitas dimana siswa harus mampu beradaptasi kepada seluruh anggota kelompok.

Kemampuan kolaborasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dapat dilihat pada hasil *posttest* pada tabel 4.11 dalam kategorisasi hasil kemampuan kolaborasi siswa kelas kontrol. Hasil *posttest* angket kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 27 menunjukkan kategori rendah berjumlah 2 siswa dengan presentase 7%, kategori sedang berjumlah 22 siswa dengan presentase 82%, dan kategori tinggi sejumlah 3 siswa dengan presentase 11%.

Selanjutnya kemampuan kolaborasi siswa setelah menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) yang masih termasuk ke dalam kategori sedang namun terdapat perbedaan. Nilai rata-rata kemampuan kolaborasi siswa pada kelas eksperimen (20,69) lebih tinggi dari kelas kontrol (18) Perbedaan ini terlihat juga saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Siswa menjadi lebih berfokus pada kelompok masing-masing sehingga tercipta kerja sama secara efektif yang menunjukkan indikator kemampuan kolaborasi yang pertama yaitu kerja sama. (Aspridanel dkk, 2019) mengemukakan bahwa keterampilan kolaborasi siswa setelah menggunakan model PBL meningkat dikarenakan adanya kontribusi dari masing-masing individu dalam kerjasama antar anggota tim, antara lain dalam mengemukakan ide atau gagasan berdasarkan permasalahan pada LKPD, bertukar informasi, menerima hasil ide atau gagasan antar anggota kelompok dan mempresentasikan hasil dari diskusi kelompok.

Siswa juga menjadi lebih sering berada pada kelompoknya karena mereka harus menyelesaikan permasalahannya dan menemukan jawaban bersama teman kelompoknya. Hal tersebut sejalan dengan indikator yang kedua yaitu tanggung jawab. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang kesulitan menerima arahan maupun menyelesaikan permasalahan, tetapi teman sekelompoknya membantu menjelaskan agar siswa tersebut paham sehingga indikator yang keempat mampu terjalin dengan baik yaitu tentang kompromi.

Kemampuan kolaborasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran PBL dapat dilihat pada hasil *posttest* pada tabel 4.12 dalam kategorisasi hasil kemampuan kolaborasi siswa kelas kontrol. Hasil *posttest* angket kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 27 menunjukkan kategori rendah berjumlah 3 siswa dengan presentase 12%, kategori sedang berjumlah 19 siswa dengan presentase 73% dan kategori tinggi sejumlah 4 siswa dengan presentase 15%.

3. Perbedaan Hasil Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Setelah Menggunakan Model Pembelajaran *Direct Instruction* Dan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Hasil pengujian *Independent Sample T-test*, keterampilan berpikir kreatif pada kontrol dan eksperimen menunjukkan nilai sig. (2-tailed) $0,002 < \alpha$ (0,05) sehingga H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based Learning* (PBL). Kemudian dilihat dari nilai reratanya, nilai rata-rata keterampilan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen (78,88) lebih tinggi dari kelas kontrol (66,48), sehingga dinyatakan model PBL efektif terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Seperti pada penelitian Novellia (2018) dimana terdapat peningkatan nilai rata-rata setelah penggunaan model PBL. Sejalan juga dengan penelitian Lestari (2022) yang menunjukkan peningkatan

kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model PBL lebih baik daripada dengan menggunakan model *direct instruction*.

4. Perbedaan Hasil Kemampuan Kolaborasi Siswa Setelah Menggunakan Model Pembelajaran *Direct Instruction* dan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Hasil pengujian *Independent Sample T-test*, kemampuan kolaborasi pada kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < \alpha$ (0,05) sehingga H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan kolaborasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based Learning* (PBL). Kemudian dilihat dari nilai reratanya, nilai rata-rata kemampuan kolaborasi siswa pada kelas eksperimen (20,69) lebih tinggi dari kelas kontrol (18) sehingga dinyatakan model PBL efektif terhadap kemampuan kolaborasi siswa. Seperti pada penelitian Aspridanel dkk, (2019) bahwa PBL berpengaruh terhadap kemampuan kolaborasi. PBL terbukti dapat mengembangkan keterampilan kerja kelompok atau kolaborasi siswa karena ketika menyampaikan pendapat terhadap anggota kelompok lainnya dinilai semakin baik dan diskusi yang terjadi menjadi lebih hidup (Oktaviani, 2022).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian serta pembahasan, maka didapat kesimpulan yaitu:

1. Hasil keterampilan berpikir kreatif pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 66,48 sedangkan pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 78,88. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.
2. Hasil kemampuan kolaborasi pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 18 sedangkan pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 20,69. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kolaborasi pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.
3. Berdasarkan uji *Independent Sample T-test* diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) hasil *posttest* keterampilan berpikir kreatif kelas kontrol dan eksperimen sebesar $0,002 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based Learning* (PBL). Kemudian dilihat dari nilai reratanya, nilai rata-rata keterampilan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen (78,88) lebih tinggi dari kelas kontrol (66,48), sehingga dinyatakan model PBL efektif terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.

4. Berdasarkan uji *Independent Sample T-test* diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) hasil *posttest* kemampuan kolaborasi kelas kontrol dan eksperimen sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kolaborasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based Learning* (PBL). Kemudian dilihat dari nilai reratanya, nilai rata-rata keterampilan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen (20,69) lebih tinggi dari kelas kontrol (18), sehingga dinyatakan model PBL efektif terhadap kemampuan kolaborasi siswa.

B. SARAN

Adapun saran yang peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran karena model ini dapat menarik perhatian siswa.
2. Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) diharapkan dapat membuat guru menjadi lebih mudah dalam menyampaikan ilmu kepada siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan atau rujukan untuk mencari model pembelajaran lain agar dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaborasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- AlperAslan. (2021). Problem-Based Learning in Live Online Classes: Learning Achievement, Problem-Solving Skill, Communication Skill, and Interaction. *Computers&Education*, 171, 104237. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104237>.
- Ali, S. S. (2019). Problem Based Learning: A Student-Centered Approach. *English Language Teaching*, 12(5), 73. <https://doi.org/10.5539/elt.v12n5p73>
- Amalia, M. D., Putra, D. A., & Setiawan, F. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Melalui Model Online Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 6 Sd Yp Nasional Surabaya. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(2), 303–314. <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i2.262>
- Arifin, S. (2021). *Model PBL (Problem Based Learning) Berbasis Kreatif dalam Pembelajaran Matematika*. Indramayu: CV Adanu Abimata.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. (2015). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armandita, P. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Pembelajaran Fisika Di Kelas Xi Mia 3 Sma Negeri 11 Kota Jambi Analysis the Creative Thinking Skill of Physics Learning in Class Xi Mia 3 Sman 11 Jambi City. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(2), 129. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v10i2.17906>
- Aspridanel, A., Jalmo, T., & Yolida, B. (2019). Penggunaan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Dan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 7(2), 77–87.
- Astuti, W. (2022). *Pengembangan E-LKPD Berbasis STEM Untuk Menunjang Kecakapan Abad 21 Pembelajaran Matematika Kolaboratif Berbasis Lesson Study*. 31–41. <https://doi.org/https://proceedings.ums.ac.id/index.php/matematika/article/view/247>
- Choirul, S. (2020). Konsep, Pengertian, dan Tujuan Kolaborasi. *Dapu6107*, 1, 7–8.
- Fadly, W. (2022). *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bantul: Bening Pustaka.
- Greenstain, L. (2012). *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. Crowin.
- Hanifah, H., & Retnoningsih, A. (2019). Penerapan Metode Science Literacy Circles untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains dan Sikap Peduli Lingkungan Pada Materi Perubahan Lingkungan. *Indonesian Journal of*

Conservation, 3(1), 99–110.

- Hartina, A. W., Wahyudi, & Permana, I. (2022). Dampak Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dalam Pembelajaran Tematik. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 341–347.
- Hasanah, M. & H. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII SMP Pada Materi Statistika. *Maju*, 8(1), 233–243.
- Hermansyah. (2020). Problem Based Learning in Indonesian Learning. *Social, Humanities, and Educations Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 2257–2262.
- Islam, U., & Alauddin, N. (2023). Membangun jiwa kepemimpinan pada mahasiswa. *Educational Leadership*, 2, 215. <https://doi.org/journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/eduleadership/33797/16803>
- Lestari, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Tematik Tema 2 Subtema 2 di Kelas v SD N 091435 Manik Saribu. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Nizam. (2016). Ringkasan Hasil-hasil Asesmen Belajar Dari Hasil UN, PISA, TIMSS, INAP. *Puspendik*.
- Novellia, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(2), 149–156. <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i2.14760>
- Nurlaela, L. (n.d.). *E-Book - Strategi Belajar Berpikir Kreatif - Oleh Luthfiyah Nurlaela Dkk-2019.Pdf*.
- Nuurokhman, R. dan D. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dengan Pendekatan Blended Learning Terhadap Higher Order Thinking Skill (Hots) Siswa. *Jurnal Of Natural Science Laerning*, 01.
- Oktaviani, R. N. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Dan Kolaborasi Mahasiswa Pada Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Di Sd. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 257. <https://doi.org/10.30651/else.v6i2.11095>
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif: Studi Eksplorasi Siswa Di Smpn 62 Surabaya. *PENSA E-JURNAL: Pendidikan Sains*, 9(2), 242–246.
- Riansyah, R., & Wahab, D. A. (2017). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas dan Inovasi serta Implikasinya Terhadap Kinerja Karyawan Pada

- Konsultan Perencanaan dan Pengawasan Arsitektur di Kota Serang, Provinsi Banten. *Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, 2(1), 1–17.
- Ridha, N. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian. *Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian*, 14(1), 62–70.
- Riyani, R., Maizora, S., & Hanifah, H. (2017). Uji Validitas Pengembangan Tes Untuk Mengukur Kemampuan Pemahaman Relasional Pada Materi Persamaan Kuadrat Siswa Kelas Viii Smp. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), 60–65. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.1.60-65>
- Sari, Y., Asnawati, R., & Perdana, R. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 5(2), 238–250. <https://doi.org/10.23960/e3j/v5i2.238-250>
- Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habituaasi dalam Keluarga. *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 5(3), 117. <https://doi.org/10.36722/sh.v5i3.385>
- Sufajar, D., & Qosyim, A. (2022). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Smp Pada Pembelajaran Ipa Di Masa Pandemi Covid-19. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 10(2), 253–259.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sulastri, E. et al. (2022). Implementasi Model Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPA. *Ilmu Pendidikan*, 4.
- Sumantri, S. M. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT. RAJA Grafindo Persada.
- Uloli, R. (2021). *Berpikir Kreatif Dalam Penyelesaian Masalah*.
- Wulandari, Agustini, F., Sukamto, & Mariyatun, S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Sikap Kerjasama Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Ipa. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 858–867. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.750>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kelas Kontrol

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Sri Lestari, S. Pd.
Instansi	: MIM Gonilan Kartasura
Tahun Penyusunan	: Tahun 2022
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B / 4
BAB 5	: Cerita Tentang Daerahku
Topik	: A. Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu? B. Daerahku dan Kekayaan Alamnya C. Masyarakat di Daerahku
Alokasi Waktu	: 27 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Menceritakan perkembangan sejarah daerah tempat tinggal. ❖ Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggal, ❖ Menelaah pengaruh perkembangan daerah terhadap kehidupan perekonomian masyarakat di daerah tempat tinggal 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif. 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Ruang Kelas yang bersih dan nyaman 2) Buku Siswa 3) LKPD 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin 	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pembelajaran Tatap Muka 	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tujuan Pembelajaran Topik A : <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menceritakan awal mula daerah dan tokoh-tokoh lokal yang berperan penting dalam perkembangan daerah tempat tinggalnya. 2. Peserta didik dapat menyebutkan sikap baik yang dapat diteladani dari tokoh daerah tempat tinggalnya. 	

3. Peserta didik membandingkan kondisi daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini.
4. Peserta didik dapat menyebutkan kerajaan yang pernah berkembang di daerah tempat tinggalnya.
5. Peserta didik menjelaskan pentingnya menjaga peninggalan sejarah daerah tempat tinggalnya.

❖ **Tujuan Pembelajaran Topik B :**

1. Peserta didik dapat menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya.
2. Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.
3. Peserta didik dapat menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.

❖ **Tujuan Pembelajaran Topik C :**

1. Peserta didik dapat menunjukkan perbedaan kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini.
2. Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan mata pencaharian dominan yang ada di daerah tempat tinggalnya.
3. Peserta didik dapat mengidentifikasi dampak dari kehadiran masyarakat pendatang.
4. Peserta didik dapat menyebutkan sikap terbaik untuk menghadapi dampak kehadiran masyarakat pendatang.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Topik A. Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?

1. Bagaimana cerita asal mula daerah tempat tinggal kalian?
2. Siapa saja tokoh lokal yang memiliki peran dalam perkembangan daerah tempat tinggal kalian?
3. Apa sajakah hal yang berbeda dari daerah tempat tinggalku di masa dahulu dan kini?
4. Apakah dahulu daerah tempat tinggal kalian pernah menjadi tempat berkembangnya sebuah kerajaan?
5. Mengapa kita harus menjaga peninggalan sejarah daerah tempat tinggal?

Topik B. Daerahku dan Kekayaan Alamnya

1. Bagaimana kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalku?
2. Apa pengaruh kondisi geografis terhadap mata pencaharian penduduknya?

Topik C. Masyarakat di Daerahku

1. Apa pengaruh masyarakat pendatang terhadap kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalku?
2. Bagaimana sikap yang baik menghadapi kehadiran masyarakat pendatang?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan Orientasi

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.

Kegiatan Apersepsi (2 JP)

1. Mulailah kelas dengan melakukan kegiatan seperti:
 - a. Memperlihatkan peta Indonesia pada peserta didik. Tantang peserta didik untuk menemukan lokasi provinsi beberapa daerah yang guru sebutkan pada peta Indonesia sebanyak beberapa kali untuk membangun suasana kelas. Pada tantangan pembuka yang terakhir, minta peserta didik untuk menemukan lokasi provinsi daerah tempat tinggal mereka pada peta.

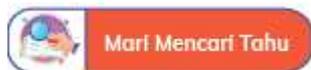
- b. Menunjukkan peserta didik sebuah amplop yang bertuliskan alamat lengkap pengirim dan juga penerima di depan kelas. Guru bermain peran menjadi pengantar paket yang kebingungan untuk mengirimkan paket itu untuk membangun suasana kelas. Minta bantuan peserta didik untuk mengamati dan mencari tahu, di manakah lokasi provinsi alamat-alamat tersebut berada pada peta. Sebagai tantangan pembuka yang terakhir, minta peserta didik untuk menuliskan dengan lengkap alamat rumah. Setelahnya guru meminta memberitahukan lokasi daerah tempat tinggal mereka pada peta.
 - c. Di akhir kegiatan, ceritakan tentang luasnya Indonesia, dengan daerah yang memiliki cerita uniknya masing-masing. Sebutkan juga sebuah contoh cerita unik berdirinya suatu daerah.
2. Ajak peserta didik bercerita juga mengenai segala hal yang mereka tahu dari suatu daerah yang guru sebutkan di kegiatan sebelumnya. Agar seru, minta mereka bercerita tentang beberapa kisah/dongeng/peninggalan sejarah pada daerah tempat tinggal mereka, lalu mengajak mereka untuk mengelaborasi fakta unik dari kisah/dongeng/peninggalan sejarah tersebut. Misal: Peserta didik bercerita singkat tentang Danau Toba. Guru dapat memberi pertanyaan tentang keberadaan Danau Toba di wilayah mereka. Guru dapat bertanya:
 - a. Apa yang dimaksud dengan Danau? Seberapa luas dan dalam Danau Toba?
 - b. Apa saja keuntungan daerah saat memiliki danau?
 3. Lanjutkan diskusi dengan bertanya pertanyaan esensial kepada peserta didik.
Tuliskan kata kunci yang disampaikan peserta didik pada papan tulis. Guru dapat membantu peserta didik menjawab dengan meminta peserta didik mengamati dari hal terdekat di sekeliling mereka:
 - a. perubahan jumlah bangunan/rumah;
 - b. perubahan jumlah fasilitas umum;
 - c. perubahan jumlah penduduk;
 - d. kehadiran/perpindahan tetangga dari/ke daerah lain.
 4. Lanjutkan diskusi sampai peserta didik melihat bahwa setiap daerah mengalami banyak perkembangan sebelum akhirnya menjadi seperti sekarang.
 5. Di akhir penjelasan tentang fakta daerah yang menjadi contoh, bangun ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik dengan bertanya: “Bagaimana dengan daerah tempat tinggal kita?”
 6. Sampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini dan elaborasikan dengan apa yang ingin diketahui peserta didik tentang daerah tempat tinggalnya.

Kegiatan Motivasi

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

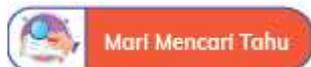
Kegiatan Inti

Pengajaran Topik A: Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu? (5 JP)



1. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik A di Buku Siswa.
2. Ajukan pertanyaan pancingan pada peserta didik seperti:
 - a. Apakah kamu tahu bagaimana perjalanan Indonesia hingga menjadi NKRI?
 - b. Apakah kalian pernah mendengar/membaca cerita tentang kerajaan yang ada Indonesia?
 - c. Apa nama/cerita kerajaan di Indonesia yang pernah kalian dengar/ketahui?

3. Ingatkan peserta didik kembali dengan aktivitas pengenalan sebelumnya dan sampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
4. Berikan pengarahan kepada peserta didik mengenai kegiatan ini sesuai panduan di Buku Siswa.
5. Bimbinglah peserta didik untuk menemukan informasi yang berhubungan dengan daerahnya pada teks “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” pada Buku Siswa.
6. Jika sudah, ajaklah peserta didik bertukar informasi dengan teman sebelahnya untuk melengkapi hasil observasi yang didapatkannya. Tambahkan sedikit informasi mengenai sejarah kerajaan, bisa berupa foto, video, atau cerita, untuk menggugah minat peserta didik terhadap sejarah.



Persiapan sebelum kegiatan: Pada hari sebelumnya, sampaikan pada peserta didik di hari sebelumnya untuk membawa lembaran uang kertas dalam nominal kecil (Rp1.000,00 - Rp10.000,00). Untuk nominal besar, dapat guru siapkan (Rp20.000,00 - Rp100.000,00). Siapkan juga pecahan uang kertas dalam nominal kecil untuk berjaga saat ada anak yang tidak membawa.

1. Ajak peserta didik mengamati gambar pembuka topik A, kemudian lakukan kegiatan literasi dengan teks “Tantangan Kakek Ian” pada Buku Siswa.
2. Lanjutkan diskusi mengenai sejarah dengan memberikan pertanyaan pancingan seperti:
 - a. Bagaimana lingkungan tempat tinggalmu saat ini, apakah lebih sepi atau lebih ramai? Kenapa?
 - b. Siapa saja yang berperan dalam perkembangan daerah tempat tinggalmu?
3. Ingatkan peserta didik kembali dengan aktivitas pengenalan sebelumnya dan sampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
4. Guru dapat membagi peserta didik ke dalam kelompok berisi 3-4 orang.
Beberapa alternatif yang dapat dilakukan:
 - a. Jika sebagian besar peserta didik membawa pecahan uang dengan ragam yang berbeda, kelompokkan mereka dengan ragam uang pecahan yang berbeda, sehingga nantinya mereka dapat saling melengkapi. Jika terdapat kelompok yang ragam uang pecahannya masih sama, pinjamkan lembar uang kertas untuk diobservasi oleh mereka. Guru dapat menambahkan pecahan uang kertas dengan nominal besar yang berbeda pada tiap kelompok.
 - b. Jika sebagian besar peserta didik membawa pecahan uang dengan ragam yang sama, guru dapat membagi kelompok, kemudian membagikan 1-2 lembar uang pecahan yang berbeda pada tiap kelompok untuk diobservasi bergantian oleh mereka.
5. Ajak peserta didik untuk mengamati lembaran tersebut. Pancing peserta didik dengan pertanyaan sebagai berikut.
 - a. Benda apakah itu? Apa fungsinya?
 - b. Apa saja hal yang dapat kamu lihat pada benda tersebut? (Warna, tulisan, coba diterawang, diraba, gambar)
 - c. Berapa lembar yang bisa kamu dapatkan, saat menukarkan selemba benda ini dengan nominal yang lebih kecil? (sebagai alternatif pertanyaan Matematika)
6. Selanjutnya, minta peserta didik menyalin tabel “Hasil Observasi Tantangan Kakek Ian” pada buku tulis mereka.
7. Minta peserta didik untuk mulai mengamati secara mandiri dan bergantian dalam kelompok serta menulis informasi pada tabel.
8. Jika sudah, ajaklah peserta didik bertukar informasi dengan temannya untuk melengkapi hasil observasi yang didapatkannya.

9. Di akhir, pandulah peserta didik untuk menarik kesimpulan dengan mengaitkan tokoh dalam uang dengan daerah tempat tinggal. Tekankan pada peran tokoh tersebut untuk daerahnya serta sikap baik yang bisa dijadikan teladan.



1. Ingatkan peserta didik kembali dengan aktivitas sebelumnya, “Sebelumnya kita sudah mencoba mengenal sejarah melalui tokoh-tokoh yang ada pada lembaran uang kertas. Setiap tokoh memiliki peran masing-masing dalam mengusahakan sebuah perubahan maupun perkembangan bagi daerah serta negara.” Tutup dengan pertanyaan, “Lalu bagaimana dengan daerah tempat tinggal kita?”
2. Ajukan pertanyaan esensial bab ini kepada peserta didik, dan sampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
3. Sampaikan tentang aktivitas yang akan dilakukan hari ini. Guru dapat menambah pengetahuan peserta didik dengan menanyakan:
 - a. Apa yang dimaksud dengan gelar wicara?
 - b. Siapa yang pernah menyaksikan gelar wicara?
 - c. Gelar wicara apa yang pernah kamu saksikan?
 - d. Apa yang didapatkan setelah menyaksikan gelar wicara?

Lalu, guru dapat melengkapi informasi tentang kegiatan gelar wicara, serta menjelaskan gelar wicara mini yang akan dilakukan di sekolah. Arahkan persiapan sesuai instruksi “Gelar Wicara Mini” pada Buku Siswa.

4. Dorong peserta didik untuk membuat pertanyaan-pertanyaan lain tentang sejarah daerah tempat tinggal yang ingin diketahuinya.
5. Minta salah satu perwakilan peserta didik untuk bertindak sebagai pembawa acara pada gelar wicara ini. Pembawa acara bertugas untuk mengundang masuk narasumber, memastikan semua anggota kelompok memerhatikan, memastikan semua menjaga sopan santun dan etika yang baik saat memberikan pertanyaan dalam gelar wicara.
6. Ajak peserta didik yang berperan sebagai pembawa acara untuk menemui narasumber, kemudian menyerahkan alur gelar wicara kepada pembawa acara.
7. Guru bisa berkeliling dan berperan sebagai fasilitator untuk melihat pemahaman peserta didik, menjaga ketertiban, dan membantu yang kesulitan.
8. Jika sudah, minta peserta didik kembali berkumpul dan fokuskan perhatian mereka kembali kepada guru. Pandu peserta didik untuk memberikan apresiasi kepada narasumber.
9. Berikan waktu pada peserta didik untuk menulis hasil pengumpulan informasi pada tabel yang sudah disalin pada buku tulis.



1. Minta peserta didik untuk menceritakan kembali informasi yang didapat dari gelar wicara dengan membuat gambar atau peta pikiran pada selembar kertas karton/samson besar.
2. Arahkan mereka untuk kegiatan membuat peta pikiran sesuai instruksi pada Buku Siswa.
3. Jika memungkinkan, siapkan bahan-bahan informasi lain untuk peserta didik gunakan, seperti buku, artikel dari internet, dsb. Guru dapat juga menyediakan artikel tambahan terkait sejarah daerah, misal terkait situs peninggalan sejarah.

4. Setelah itu, ajaklah peserta didik bertukar informasi dengan kelompok lainnya untuk melengkapi hasil pengumpulan informasi yang didapatkannya. Lihat variasi kegiatan presentasi pada Panduan Umum Buku Guru untuk memandu kegiatan ini.
5. Di akhir kegiatan ajak peserta didik untuk membuat kesimpulan mengenai perbandingan kondisi daerahku dulu dan kini dengan mengelaborasi informasi-informasi yang sudah didapatkannya sepanjang kegiatan.

Pengajaran Topik B: Daerahku dan Kekayaan Alamnya (7 JP)



Mari Mencari Tahu

1. Mulailah kelas dengan melakukan kegiatan seperti:
 - a. Menunjukkan peserta didik sebuah amplop yang bertuliskan misi. Guru bermain peran menjadi seorang detektif yang sedang direkrut untuk menyelesaikan sebuah misi, tetapi guru membutuhkan bantuan dari detektif lainnya yaitu para peserta didik.
 - b. Bukalah amplop lalu membacakan isi kertas tersebut, bahwa ada kartu-kartu yang tersebar berupa harta karun Indonesia yang perlu dikumpulkan.
 - c. Berikan petunjuk juga pada area tempat peserta didik akan melakukan perburuan.
 - d. Tugas para detektif adalah menemukan kartu-kartu harta karun tersebut, lalu mengumpulkannya, dan membawanya kembali ke kelas.
2. Setelah permainan selesai dan peserta didik sudah kembali ke dalam kelas, ajak peserta didik untuk mengamati kartu yang didapatnya.
3. Pancing peserta didik dengan pertanyaan sebagai berikut.
 - a. Gambar apa yang ada pada kartu yang kalian miliki?
 - b. Apa kegunaan gambar yang ada pada kartu tersebut?
 - c. Apakah benda tersebut dapat ditemukan dengan jumlah berlimpah di daerahmu?
4. Siapkan tabel berikut di depan kelas:

Terdapat Dalam Jumlah Banyak di Daerahku	Tidak Ditemukan/Ditemukan Dalam Jumlah Sedikit di Daerahku

5. Ajak peserta didik untuk memikirkan posisi dari kartu yang mereka miliki. Lalu dorong mereka untuk secara mandiri maju ke depan kelas menempelkan kartu tersebut dalam tabel.
6. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik B di Buku Siswa.
7. Ajukan pertanyaan esensial topik ini kepada peserta didik dan sampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
8. Jika sudah, ajaklah peserta didik untuk bersama-sama memeriksa tabel yang sudah selesai dilengkapi. Pandu pemeriksaan dengan menanyakan alasan gambar ditempel di kolom tersebut.
9. Lakukan diskusi sampai peserta didik mengenali kekayaan alam daerahnya dan pengaruh geografis dari kekayaan alam tersebut.



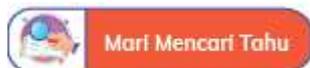
Lakukan Bersama

1. Mulailah kelas dengan narasi sebagai berikut.

“Selamat karena kalian sudah berhasil melakukan perburuan harta karun yang merupakan kekayaan alam Indonesia dan juga daerah kita. Hari ini Bapak/Ibu guru ingin menantang kegigihan kalian lagi untuk bermain permainan papan “Maju Terus, Pantang Mundur”! Apakah kalian sudah siap?”

2. Berikan penjelasan cara bermain:
 - a. “Kalian akan dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang”
 - b. “Setiap kelompok akan mendapatkan set permainan yang berisi: Papan permainan, dadu, pion, dan kartu permainan”
 - c. “Tentukan urutan bermain sebelum memulai.”
 - d. “Sesaat sebelum pemain yang mendapat giliran pertama melempar dadu, pemain yang mendapat giliran kedua akan mengambil tumpukan kartu yang paling atas, lalu membacakan tantangan pada kartu untuk dijawab oleh pemain yang akan melempar dadu.”
 - e. “Jika pemain memberikan jawaban yang tepat, dia boleh melanjutkan melempar dadu dan melangkah pionnya untuk maju sesuai angka yang ditunjukkan pada dadu. Jika jawaban salah, kesempatan melempar dadu pada putaran tersebut hangus, dan kesempatan diberikan pada pemain berikutnya.”
 - f. “Kartu yang sudah dibacakan, dikembalikan lagi pada tumpukan paling bawah. Begitu pun seterusnya.”
 - g. “Teman-temanmu yang akan menjadi penilai dari jawabanmu. Beberapa kartu merupakan kartu bonus, sehingga kamu dapat maju dengan melewati tantangan.”
 - h. “Ramaikan permainan ini dengan kejujuran dan sportivitas. Selamat berjuang! Maju terus, pantang mundur!”
3. Bagi peserta didik ke dalam kelompok, lalu berikan waktu untuk kelompok tersebut mencari tempat bermain.
4. Setelah permainan selesai/waktu bermain habis dan peserta didik sudah kembali ke tempat duduknya, ajak peserta didik untuk mengulang beberapa pertanyaan dan jawabannya.
5. Berikan apresiasi kepada yang berhasil mencapai akhir. Berikan juga apresiasi karena peserta didik sudah mau bermain dengan jujur dan menjunjung tinggi sportivitas.

Pengajaran Topik C: Masyarakat di Daerahku (7 JP)



Persiapan sebelum kegiatan: Mintalah kesediaan beberapa orang di sekolah untuk menjadi narasumber di aktivitas kali ini. Beberapa contoh yang dapat dijadikan narasumber yaitu kepala sekolah, guru lokal, guru pendatang, staf sekolah, penjaga kantin/penjual jajanan lokal.

1. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik C di Buku Siswa.
2. Lanjutkan diskusi mengenai pengalaman peserta didik melihat pendatang, suku-suku yang ada di daerah tempat tinggal, serta ragam mata pencaharian yang mereka ketahui.
3. Berikan pengarahan kegiatan sesuai panduan di Buku Siswa.
4. Bagi kelompok sejumlah narasumber yang tersedia. Misalnya didapatkan 4 narasumber, maka bagilah kelompok dengan jumlah 4 peserta didik setiap kelompok.
5. Informasikan daftar narasumber yang dapat dirujuk oleh peserta didik. Setiap kelompok akan mendapatkan kesempatan mencari informasi ke seluruh narasumber.
6. Ajak masing-masing kelompok untuk membagi peran mereka. Pastikan setiap anggota kelompok mendapatkan tugas untuk mencari tahu dari narasumber yang berbeda, dengan meminta mereka melaporkan pembagian perannya pada guru.

7. Minta peserta didik menyalin tabel “Masyarakat Daerahku: Dahulu dan Kini” pada buku tulis mereka, serta menuliskan identitas narasumber yang akan didatangi.
8. Ajak peserta didik untuk berkumpul sesuai narasumber yang akan diwawancarai. Motivasi mereka untuk saling berbagi kesempatan bertanya, serta menggunakan bahasa yang sopan santun saat melakukan wawancara. Beritahukan juga durasi untuk mereka melakukan wawancara. Jika memungkinkan tentukan satu peserta didik pada setiap kelompok narasumber untuk menjadi penjaga waktu.
9. Setelah selesai, ajak peserta didik kembali ke dalam kelas dan berkumpul ke dalam kelompoknya lagi.
10. Ajak peserta didik untuk bertukar informasi dan berdiskusi tentang info yang didapat dari berbagai sumber, kemudian menuliskan rangkumannya dalam buku tulis.
11. Di akhir, pandu peserta didik untuk menarik kesimpulan dengan pertanyaan:
 - a. Apakah terdapat perbedaan antara kondisi masyarakat dahulu dan sekarang?
 - b. Apa saja hal yang berubah pesat kondisinya dahulu dan sekarang? Apa hal yang menyebabkannya?
 - c. Manakah perubahan yang terjadi karena dampak adanya pendatang?
 - d. Bagaimana sikap kita terhadap pendatang di daerah kita?



Lakukan Bersama

1. Mulailah kelas dengan melakukan kegiatan seperti:
Sesaat setelah masuk kelas, guru bertindak seakan menerima telepon penting.
Ucapkan percakapannya dengan lantang, sehingga cukup terdengar oleh peserta didik. Misal, “Selamat pagi, Pak/Bu! Benar Pak/Bu, saya Pak/Bu guru (sebutkan nama guru). Apa yang bisa saya bantu?”. Lalu guru dapat memberi jeda, seakan mendengarkan informasi dari seberang telepon. Guru dapat menghayati dengan memberikan gestur mengangguk, seolah mencatat, atau merespon dengan “iya/baik/siap”.
2. Setelahnya guru dapat mulai memberikan narasi singkat kepada peserta didik, seperti:
“Tadi Bapak/Ibu guru menerima telepon penting dari Ketua RT/Ketua RW/Kepala Desa/Kelurahan. Beliau membutuhkan ide-ide terbaik untuk tantangan pengembangan masyarakat daerah tempat tinggal kita. Bapak/Ibu guru pikir, kita akan dapat membantu beliau, karena Bapak/Ibu guru memiliki peserta didik kelas 4 yang kreatif dan cerdas. Jadi, siapkah kalian membantu Ketua RT/Ketua RW/Kepala Desa/Kelurahan?”.
3. Ajak peserta didik kembali bersama kelompok di kegiatan sebelumnya.
4. Jelaskan secara singkat aktivitas kali ini dengan narasi seperti:
“Ada beberapa topik yang diperlukan oleh Ketua RT/Ketua RW/Kepala Desa/Kelurahan?”. Setelah ini, kalian dapat berdiskusi dengan kelompok untuk menentukan topik yang kalian pilih dan informasikan pada Bapak/Ibu guru. Lalu diskusikan tentang alternatif ide/saran yang menarik untuk topik tersebut, sehingga beliau dapat terbantu dengan ide-ide kelompok kalian. Sertakan alasan-alasan atau bukti pendukung untuk ide kelompok kalian selama diskusi berlangsung, ya. Selamat berdiskusi!”
5. Tuliskan beberapa topik yang dapat dipilih untuk didiskusikan oleh mereka.
Misalkan:
 - a. menjaga kesehatan masyarakat;
 - b. bencana alam musiman pada pemukiman masyarakat;

- c. peningkatan keamanan masyarakat;
 - d. peningkatan kerukunan masyarakat;
 - e. pengoptimalan perekonomian masyarakat;
 - f. pemanfaatan sumber daya alam untuk masyarakat;
 - g. melestarikan adat-budaya di masyarakat;
6. Arahkan kegiatan diskusi sesuai panduan pada Buku Siswa.
 7. Setelah waktu diskusi selesai, ajak setiap kelompok untuk mempresentasikan secara singkat ide-idenya. Serta berikan kesempatan untuk kelompok lain memberikan ide tambahan untuk topik tersebut.
 8. Bagikan kertas/media yang dapat digunakan untuk menuliskan surat.
 9. Instruksikan pada masing-masing kelompok untuk menuangkan hasil diskusi ke dalam bentuk surat yang ditujukan pada Bapak/Ibu Gubernur/Wakil Gubernur/Walikota/Bupati. Dorong mereka untuk menggunakan kalimat yang baik dan benar, serta menuliskan dengan rapi dan sekreatif mungkin, sehingga ide mereka menjadi semakin menarik.

Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan refleksi
2. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
3. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
4. Guru meminta peserta didik untuk melakukan Tugas lembar kerja peserta didik (LKPD).
5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

E. REFLEKSI

Topik A: Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?

1. Menurutmu, seberapa penting mengenal sejarah? Mengapa?
Agar dapat mengetahui kehidupan di masa lalu, dan dapat mengambil pelajaran baik dari cerita tersebut.
2. Apa hal menarik dari sejarah daerah tempat tinggalmu?
Bervariasi, dapat tentang bentang alam, cerita kerajaan, dan sebagainya.
3. Apakah menurutmu masyarakat di daerah tempat tinggalmu sudah menjaga peninggalan sejarahnya dengan baik?
Bervariasi.
6. Menurutmu, apa hal yang dapat diupayakan supaya sejarah daerahmu dapat terus dikenal hingga generasi berikutnya?
Bervariasi, namun intinya menjaga dan merawat situs peninggalan sejarah yang ada, mengenal sejarah yang ada supaya dapat menceritakannya kembali di masa depan.
7. Apa yang dilakukan para tokoh masa lalu, memengaruhi kondisi kita sekarang.
Menurutmu apakah apa yang kamu lakukan sekarang bisa menjadi sejarah yang mengubah masa depan? Apa contohnya?
Saat kita dapat menjaga atau mengelola lingkungan di daerah kita dengan baik, maka masa depan daerah kita juga akan baik. Begitu pun sebaliknya. Contohnya: Jika masyarakat sering membuang sampah sembarangan, di masa depan daerah kita akan menjadi rawan akan bencana banjir.

Topik B: Daerahku dan Kekayaan Alamnya

1. Menurut kalian, apa kekayaan daerah kalian yang paling penting? Mengapa?

Bervariasi, tergantung pada kekayaan daerah masing-masing. Alasannya pun bervariasi, dapat karena menjadi sumber perekonomian untuk masyarakat atau dapat memenuhi kebutuhan masyarakat daerah, dan sebagainya.

2. Menurut kalian, adakah keterkaitan antara kenampakan alam/bentang alam daerah tempat tinggalmu dengan potensi kekayaan alam yang dimiliki daerah kalian? Coba ceritakan dengan singkat.

Ada. Ceritanya akan bervariasi, namun intinya adalah bentang alam sangat berkaitan erat dengan ketersediaan kekayaan alam yang ada di sana.

3. Apa saja yang sudah dilakukan masyarakat daerah kalian untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggal kalian?

Bervariasi.

4. Menurut kalian, seberapa penting mengelola kekayaan alam dengan bijak?

Mengapa?

Sangat penting, supaya kekayaan alam dapat dimanfaatkan dengan baik, tetap terjaga ketersediaannya dan juga kualitasnya.

5. Menurut kalian, apa hal yang dapat diupayakan untuk menjaga kelestarian kekayaan alam yang dimiliki daerahmu, hingga dapat terus dinikmati oleh generasi berikutnya?

Bervariasi, namun intinya adalah memanfaatkan dengan bijak, tidak serakah dalam penggunaannya. Jawaban dapat dikembangkan sesuai kekayaan alam yang ada di daerahnya.

Topik C: Masyarakat di Daerahku

1. Mata pencaharian apa yang dominan ada di daerah kalian?

Bervariasi.

2. Apakah bentang alam daerah kalian mempengaruhi mata pencaharian di sana?

Akan bervariasi, namun yang perlu ditekankan adalah kenampakan alam/bentang alam memiliki kaitan yang erat dengan ketersediaan sumber daya, dan umumnya dimanfaatkan masyarakat sebagai mata pencaharian utama.

3. Hal menarik apa yang kamu dapatkan tentang adanya pendatang di daerahmu?

Bervariasi, bisa dijabarkan dari segi budaya, musik, makanan, bahasa, dll.

4. Sikap apa yang dapat dilakukan sebagai masyarakat untuk mendukung perkembangan daerah menjadi lebih baik?

Bervariasi.

5. Seberapa penting kita perlu melestarikan dan menjaga budaya lokal? Mengapa?

Penting, supaya generasi penerus masih dapat merasakan warisan lokal daerahnya dan dapat menghargai serta memiliki kebanggaan akan daerahnya, supaya tidak hilang tergerus oleh budaya asing/budaya baru.

6. Apa hal yang dapat diupayakan untuk menjaga adat budaya yang dimiliki daerah kalian, hingga dapat terus dinikmati oleh generasi berikutnya?

Mempelajari adat dan budaya, menuliskannya kembali dalam cerita atau karya-karya lainnya.



A. Sejarah Daerah

1. Buatlah biodata diri yang memberikan informasi mengenai diri kalian dan dari mana kalian berasal. Cantumkan mulai dari RT, RW, desa/kelurahan, kecamatan, kota/kabupaten, dan provinsi.
2. Setelah biodata, tuliskan secara singkat sejarah daerah kalian dahulu!

B. Kekayaan Alam Daerah

Buatlah tabel yang berisi 2 contoh jenis sumber daya serta pemanfaatannya yang ada di daerah kalian. Jenis sumber daya terdiri dari hewan, tanaman, dan peninggalan sejarah yang berpotensi sebagai sumber daya.

C. Masyarakat Daerah

Bagaimana pengaruh bentang alam/kenampakan alam terhadap mata pencaharian masyarakat? Berikan contohnya!

Kunci Jawaban

A. Sejarah Daerah

Jawaban peserta didik akan bervariasi

B. Kekayaan Alam Daerah

Jenis Sumber Daya	1	2
Hewan	(bervariasi)	(bervariasi)
Pemanfaatan di Daerah	(bervariasi sesuai pemanfaatan di daerah, misal: sumber bahan pangan, sumber bahan sandang)	
Tanaman	(bervariasi)	(bervariasi)
Pemanfaatan di Daerah	(bervariasi sesuai pemanfaatan di daerah, misal: sumber bahan pangan, bahan obat-obatan)	
Lainnya	(bervariasi)	(bervariasi)
Pemanfaatan di Daerah	(bervariasi sesuai pemanfaatan di daerah, misal: danau untuk perikanan)	

C. Masyarakat Daerah

Berikut jenis mata pencaharian berdasarkan hasilnya:

Jenis Mata Pencaharian	Hasil Mata Pencaharian Berupa
Pertanian	Jagung, padi, kacang, kedelai, umbi-umbian, sayur-sayuran, buah-buahan, dll
Perdagangan	Pedagang bahan makanan, pedagang sandang, pedagang perhiasan, pedagang hewan, dll
Perikanan	Macam-macam jenis ikan, misalnya; kakap, bandeng, lele, gurami, dll

Peternakan	Sapi, kerbau, ayam, kelinci, dll
Industri kerajinan	Sepatu, jaket, pakaian, dll
Jasa	Pengacara, asuransi, dokter, bengkel, dll

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) LAMPIRAN 5.1

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

Lampiran 5.1: Kartu Kekayaan Alam





LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) LAMPIRAN 5.2

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

Lampiran 5.2: Sel Papan Permainan "Maju Terus, Pantang Mundur"



	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 48%; padding: 5px; background-color: #00a0e3; color: white; font-size: 8px;"> "Tunjukkanlah sebuah kerajinan. Kamu boleh punya 2 kerajinan!" </div> <div style="width: 48%; padding: 5px; background-color: #00a0e3; color: white; font-size: 8px;"> "Ada gambar mobil-mobilan, kamu bisa mendeskripsikan mobil-mobil itu?" </div> <div style="width: 48%; padding: 5px; background-color: #00a0e3; color: white; font-size: 8px;"> "Pura selanjutnya adalah rumah atau rumah siapa? Berapa rumah? Berapa luas rumah? Berapa tinggi?" </div> <div style="width: 48%; padding: 5px; background-color: #00a0e3; color: white; font-size: 8px;"> "Selain itu, bagaimana kerajinan itu?" </div> </div>	
	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 48%; padding: 5px; background-color: #00a0e3; color: white; font-size: 8px;"> "Selain itu, bagaimana kerajinan itu?" </div> <div style="width: 48%; padding: 5px; background-color: #00a0e3; color: white; font-size: 8px;"> "Ada gambar mobil-mobilan, kamu bisa mendeskripsikan mobil-mobil itu?" </div> <div style="width: 48%; padding: 5px; background-color: #00a0e3; color: white; font-size: 8px;"> "Pura selanjutnya adalah rumah atau rumah siapa? Berapa rumah? Berapa luas rumah? Berapa tinggi?" </div> <div style="width: 48%; padding: 5px; background-color: #00a0e3; color: white; font-size: 8px;"> "Selain itu, bagaimana kerajinan itu?" </div> </div>	
	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 48%; padding: 5px; background-color: #00a0e3; color: white; font-size: 8px;"> "Selain itu, bagaimana kerajinan itu?" </div> <div style="width: 48%; padding: 5px; background-color: #00a0e3; color: white; font-size: 8px;"> "Ada gambar mobil-mobilan, kamu bisa mendeskripsikan mobil-mobil itu?" </div> <div style="width: 48%; padding: 5px; background-color: #00a0e3; color: white; font-size: 8px;"> "Pura selanjutnya adalah rumah atau rumah siapa? Berapa rumah? Berapa luas rumah? Berapa tinggi?" </div> <div style="width: 48%; padding: 5px; background-color: #00a0e3; color: white; font-size: 8px;"> "Selain itu, bagaimana kerajinan itu?" </div> </div>	
	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 48%; padding: 5px; background-color: #00a0e3; color: white; font-size: 8px;"> "Ada gambar mobil-mobilan, kamu bisa mendeskripsikan mobil-mobil itu?" </div> <div style="width: 48%; padding: 5px; background-color: #00a0e3; color: white; font-size: 8px;"> "Pura selanjutnya adalah rumah atau rumah siapa? Berapa rumah? Berapa luas rumah? Berapa tinggi?" </div> </div>	

Nilai		Paraf Orang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Topik A: Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?

Bahan Bacaan Guru

Jauh sebelum menjadi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) seperti saat ini, Indonesia juga berawal dari kehidupan manusia purba. Periodisasi Sejarah Indonesia berawal dari zaman Praaksara hingga pasca reformasi. Berikut periodisasi Sejarah Indonesia:

1. Indonesia Masa Praaksara

Sejarah masa Praaksara di Indonesia berawal dari kehidupan manusia purba di Indonesia hingga sekitar abad ke-5 Masehi. Pada periode ini, rekonstruksi sejarah berfokus pada pemaparan pola hidup dan kebudayaan manusia purba di Indonesia.

2. Kerajaan Hindu-Buddha

Periode kerajaan Hindu-Buddha berlangsung dari abad ke-5 Masehi ketika muncul kerajaan Kutai Kertanegara di lembah sungai Mahakam, Kalimantan Timur. Periode ini berlangsung kurang lebih selama 10 abad. Periode sejarah kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia berakhir ketika kerajaan Majapahit runtuh pada tahun 1478 Masehi.

3. Kerajaan Islam

Periode sejarah kerajaan Islam di Indonesia berlangsung dari abad ke-13 Masehi ketika muncul Kesultanan Samudra Pasai di pesisir utara Sumatera. Periode ini berlangsung kurang lebih selama 5 abad. Periode sejarah kerajaan Islam di Indonesia berakhir ketika bangsa Barat berhasil menaklukkan kerajaan Islam di Indonesia.

4. Kolonialisme dan Imperialisme

Periode kolonialisme dan imperialisme di Indonesia berlangsung dari abad ke-18 Masehi ketika bangsa Barat berhasil menguasai kerajaan-kerajaan Islam Indonesia. Periode ini

berlangsung sekitar 3,5 abad. Periode kolonialisme dan imperialisme di Indonesia berakhir ketika Indonesia merdeka pada tahun 1945.

Bahan Bacaan Peserta Didik

Apa kalian pernah mendengar kata sejarah? Apa yang dimaksud dengan sejarah? Kalian dan orang-orang di sekitar kalian, semuanya pasti memiliki kisah di masa lalu. Begitu pun dengan daerah tempat tinggal kalian. Nah, cerita mengenai berbagai hal yang benar-benar terjadi di masa lalu inilah yang disebut dengan **sejarah**.

Coba ingat kembali masa kecil kalian. Apakah kondisi rumah kalian dahulu masih sama dengan sekarang? Apakah rumah-rumah tetangga dahulu masih sama dengan sekarang? Lalu, bagaimana dengan lingkungannya? Apakah keadaan lingkungan di sekitar tempat tinggal kalian masih sama? Setidaknya, lingkungan di sekitar tempat tinggal kalian pasti sudah menjadi lebih ramai.

Ini menjadi bukti bahwa sebuah daerah dapat berkembang. Kota/kabupaten maupun provinsi tempat tinggal kalian pun selalu mengalami perubahan. Dahulu keadaannya tidak seperti sekarang. Penduduknya tidak sebanyak sekarang. Lingkungan alamnya pun, kemungkinan besar tidak sama dengan saat ini.

Jadi penasaran ya, bagaimana sejarah kota/kabupaten maupun provinsi tempat kita tinggal? Yuk, kita pelajari bersama!

Topik B: Daerahku dan Kekayaan Alamnya

Bahan Bacaan Guru

Perbedaan karakteristik ruang di setiap wilayah sangat memengaruhi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, dan pola hidup masyarakat. Misal, karakteristik ruang daerah pegunungan yang permukaan berbukit-bukit, tidak rata tetapi tanahnya subur sangat cocok dimanfaatkan sebagai lahan pertanian. Berikut adalah beberapa pengaruh kenampakan alam terhadap potensi kekayaan alam suatu daerah:

1. Pegunungan

Daerah pegunungan dimanfaatkan sebagai lahan pertanian, perkebunan, dan kehutanan. Selain itu, daerah pegunungan dimanfaatkan untuk sektor pariwisata, rekreasi, dan olahraga. Pemanfaatan daerah pegunungan untuk perekonomian dan usaha meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Misalnya:

Pegunungan Dieng (Jawa Tengah) digunakan oleh masyarakat sebagai lahan pertanian kentang, Puncak Bogor (Jawa Barat) untuk lahan perkebunan teh, Pegunungan Bromo (Jawa Timur) untuk rekreasi, dan Pegunungan Jayawijaya (Papua) untuk jalur pendakian dan tambang emas.

2. Dataran rendah

Dataran rendah dimanfaatkan masyarakat untuk lahan pertanian, peternakan, perikanan, perkebunan, perkantoran, industri, perdagangan dll. Pemanfaatan dataran rendah untuk aktivitas perekonomian misalnya: Karawang (Jawa Barat) sebagai pusat industri, Jakarta untuk pusat perkantoran dan perdagangan, Semarang (Jawa Tengah) untuk perikanan/tambak, dan Provinsi Riau, Jambi, Sumatera Selatan (Pulau Sumatera) untuk perkebunan kelapa sawit.

3. Pantai dan laut

Pantai dan laut dimanfaatkan sebagai tempat pariwisata, perikanan, perdagangan, transportasi, olahraga, industri dll. Contoh pemanfaatan pantai untuk kegiatan perekonomian adalah: Pantai di Pulau Bali untuk pariwisata, perdagangan dan perhotelan, Pantai di Selatan Pulau Jawa (Kebumen) menghasilkan sarang burung walet, Pantai di wilayah Pantura Jawa (Indramayu, Cirebon, Brebes, Tegal) untuk perikanan tambak dan air payau. Contoh pemanfaatan wilayah laut misalnya: Selat Bali sebagai jalur transportasi masyarakat dari Pulau Jawa ke Pulau Bali, laut di Kepulauan Natuna (Kepulauan Riau) untuk pertambangan minyak bumi dll.

4. Sungai

Sungai digunakan masyarakat sebagai jalur transportasi, perdagangan, perikanan, olahraga, irigasi, dan PLTA. Pemanfaatan sungai di Indonesia, misalnya: Sungai Kapuas (Kalimantan Barat) sebagai jalur transportasi, Sungai Musi (Sumatera Selatan) untuk perdagangan, Sungai Opak (DIY) untuk wahana olahraga, Sungai Bengawan Solo untuk irigasi dll.

5. Danau dan Waduk

Danau dan waduk dimanfaatkan untuk perikanan, pariwisata, olahraga, irigasi, PLTA. Pemanfaatan danau dan waduk di Indonesia antara lain: Danau Toba (Sumatera Utara) untuk pariwisata dan irigasi, Waduk Jatiluhur (Jawa Barat) untuk PLTA, Waduk Gajah Mungkur (Jawa Tengah) untuk sarana irigasi.

Bahan Bacaan Peserta Didik

Tahukah kalian bahwa setiap daerah di Indonesia memiliki ragam bentang alam yang berbeda-beda? Lalu, tahukah kalian, bahwa hal ini pun berpengaruh terhadap potensi sumber daya yang dimiliki oleh masing-masing daerah?

Kabupaten Bima, misalnya, memiliki bentang alam yang terdiri dari dataran tinggi, dataran rendah, dan beberapa daerahnya berbatasan langsung dengan laut. Curah hujan yang rendah juga, di dataran Kabupaten Bima, bawang merah dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.

Bambu juga termasuk sumber daya alam yang banyak dimanfaatkan.

Perabotan rumah tangga, perabotan dapur, dan dinding rumah terbuat dari bambu. Bukan hanya itu, bambu juga digunakan sebagai alat musik dan bahan membuat mainan.

Di daerah kalian, pasti ada sesuatu yang bisa dan biasa dimanfaatkan penduduknya. Bisa berupa tumbuhan atau hewan. Bisa juga sungai, danau, rawa, gunung, dan sebagainya.

Jadi penasaran ya, apa saja kekayaan alam yang ada di daerah kita?

Topik C: Masyarakat di Daerahku

Bahan Bacaan Guru

Manusia harus bekerja atau mencari mata pencaharian mereka sendiri untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. **Mata pencaharian** adalah pekerjaan utama yang digunakan untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari. Mata pencaharian penduduk menyesuaikan dengan kondisi alam. Indonesia memiliki kondisi alam yang sangat beraneka ragam, menyebabkan lapangan pekerjaan beragam pula yang disesuaikan kondisi dan kebutuhan masing-masing. Kenampakan alam/bentang alam Indonesia, ada yang berupa dataran rendah, dataran tinggi, dan pantai. Berikut ini akan kita pelajari lebih jelas beberapa mata pencaharian yang ada di Indonesia, berdasarkan kenampakan alam suatu daerah:

1. Mata Pencaharian Daerah Pantai

Daerah pantai berdekatan dengan laut. Pantai yang landai merupakan tempat yang kaya akan ikan, karena lautnya cenderung tenang. Umumnya penduduk akan bekerja sebagai nelayan. Mereka menangkap ikan, menyelam untuk mengambil mutiara, budi daya rumput laut, dan kerang mutiara. Sedangkan, di daratan pantai, nelayan membudidayakan tambak ikan dengan komoditi unggulan bandeng dan udang. Sebagian penduduk juga memiliki usaha tambak garam dan sawah pasang surut. Ada pula, bagian pantai yang digunakan untuk pelabuhan kapal, kawasan industri, dan perdagangan. Ketika daerah tersebut menjadi perkotaan, banyak penduduk yang bekerja sebagai sopir, karyawan pabrik, dan pedagang.

2. Mata Pencaharian Daerah Dataran Rendah

Daerah dataran rendah banyak dialiri sungai, tanahnya gembur, dan suhu udaranya panas. Daerah rendah yang landai merupakan lahan yang baik untuk pembudidayaan pertanian, perkebunan, palawija, dan lain-lain. Kondisi yang demikian makin mendukung karena iklim Indonesia yang tropis menyebabkan lamanya penyinaran sinar matahari terhadap bumi, banyak menyebabkan turunnya curah hujan, dan banyaknya proses pelapukan, baik yang terjadi pada tumbuh-tumbuhan maupun yang terjadi pada bebatuan. Pada umumnya, penduduk daerah dataran rendah bagian pedesaan, melakukan kegiatan pertanian dengan cara bersawah,

budi daya ikan, dan beternak itik. Sedangkan di bagian perkotaan, sebagian besar melakukan kegiatan perdagangan dan industri.

3. Mata Pencaharian Daerah Dataran Tinggi

Daerah dataran tinggi berupa tanah pegunungan dan berbukit-bukit. Penduduk yang berada di pedesaan bekerja di perkebunan. Mereka menanam tanaman industri, antara lain: teh, kopi, kina dan kakao. Selain itu, ada yang menanam sayuran dan bermacam-macam bunga. Karena udaranya sejuk dan segar, banyak penduduk di wilayah perkotaan mendirikan usaha perhotelan dan tempat peristirahatan.

Bahan Bacaan Peserta Didik

Ternyata perkembangan dan kekayaan alam di suatu daerah membuat orang dari daerah lain datang untuk mencari pekerjaan atau ditugaskan di daerah tersebut. Orang yang datang bisa jadi berasal dari tempat yang jauh. Bahkan mungkin pula dari luar pulau.

Ada juga yang berasal dari luar negeri.

Coba kita bayangkan, pendatang pasti turut membawa budayanya juga, seperti logat bahasa dan bahasa daerahnya. Lalu, kira-kira apa yang terjadi? Ternyata budaya para pendatang tersebut kemudian bercampur dengan budaya asli daerah di sana.

Perkembangan suatu daerah, ternyata juga memengaruhi kehidupan masyarakat. Mata pencaharian penduduk dapat berubah seiring perkembangan daerahnya. Misalnya, daerah yang dahulu lahan pertanian atau perkebunan lalu berkembang menjadi kawasan industri. Maka umumnya sebagian penduduknya akan berganti profesi. Dari petani menjadi karyawan pabrik.

Perkembangan dan pembangunan daerah juga membuat adanya kesempatan membuka usaha baru. Usaha yang dilakukan dapat menjual produk, seperti membuka toko, warung, restoran, atau kafe. Dapat juga menyediakan jasa, seperti jasa transportasi, penginapan, dan juga pemandu wisata. Selain itu, perkembangan daerah juga memengaruhi perilaku masyarakat. Hal ini bisa dilihat dari cara berbicara, gaya berpakaian, dan gaya hidup yang berubah.

C. GLOSARIUM

Peserta didik akan belajar mengenai daerah tempat tinggalnya dengan cakupan provinsi tempat tinggal, dimulai dengan mengenal sejarah dan tokoh-tokoh daerahnya. Peserta didik diharapkan dapat melihat pentingnya mengenal sejarah daerahnya, mempelajari sikap-sikap tokoh daerahnya, serta seberapa perlu menjaga peninggalan-peninggalan sejarah yang ada dengan mengidentifikasi perkembangan yang terjadi di daerah tempat tinggalnya. Peserta didik diharapkan dapat menemukan hubungan potensi kekayaan alam dengan kenampakan alam daerahnya, serta upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga kekayaan alam daerahnya tersebut dengan belajar mengenai potensi kekayaan alam khas daerahnya. Selain itu, peserta didik diharapkan mampu menemukan pengaruh masyarakat pendatang terhadap kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalnya, serta menemukan hubungan antara kenampakan alam dengan mata pencaharian masyarakat di daerah tempat tinggalnya. Setelah belajar bab ini, peserta didik diharapkan dapat menunjukkan kepedulian lebih terhadap daerah tempat tinggalnya dengan turut menjaga peninggalan sejarah, berupaya turut melestarikan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya, berkebinekaan global, serta lebih menunjukkan rasa syukur dengan mencintai keunikan daerahnya.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Ash, Doris. 1999. *The Process Skills of Inquiry*. National Science Foundation, USA.
- Loxley, Peter, Lyn Dawes, Linda Nicholls, dan Babd Dore. 2010. *Teaching Primary Science*. Pearson Education Limited.
- Murdoch, Kath. 2015. *The Power of Inquiry: Teaching and Learning with Curiosity, Creativity, and Purpose in the Contemporary Classroom*. Melbourne, Australia. Seastar Education.
- Pearson Education Indonesia. 2004. *New Longman Science 4*. Hongkong: Longman Hong Kong Education.

Tjitrosoepomo, Gembong. 2016. *Morfologi Tumbuhan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Winarsih, Sri. 2019. *Seri Sains Perkembangbiakan Makhluk Hidup*. Semarang: Alprin.

<https://online.kidsdiscover.com/infographic/photosynthesis/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.

<https://www.dkfindout.com/us/animals-and-nature/plants/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.

<https://ssec.si.edu/stemvisions-blog/what-photosynthesis/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.

<https://ipm.missouri.edu/ipcm/2012/7/corn-pollination-the-good-the-bad-and-the-uglypt-3/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.

<https://online.kidsdiscover.com/unit/bees/topic/bees-and-pollination/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.

<https://www.britannica.com/browse/Plants/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.

<https://www.nationalgeographic.org/encyclopedia/desert-biome/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.

<https://kids.britannica.com/scholars/article/root/83899/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.

<https://www.britannica.com/science/pollination/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.

<https://www.britannica.com/science/propagation-ofplants/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.

<https://www.britannica.com/science/seed-plant-reproductive-part/>. Diunduh pada 31 Oktober 2020.

<https://kids.britannica.com/students/article/leaf/275410/>. Diunduh pada 31 Oktober 2020.

<https://www.nationalgeographic.org/activity/save-the-plankton-breathe-freely/>. Diunduh pada 31 Oktober 2020.

<https://www.nationalgeographic.com/animals/mammals/a/african-elephant/>. Diunduh pada 5 November 2020.

https://www.researchgate.net/publication/324505764_Gardeners_of_the_forest_effects_of_seed_handling_and_ingestion_by_orangutans_on_germination_success_of_peat_forest_plants/. Diunduh pada 5 November 2020.

Kartasura, 28 Desember 2023

Mengetahui,

Wali Kelas IV B

Mahasiswa Praktikan

Sri Lestari, S. Pd.

Salsabilla Nur Hidayah

Lampiran 2 Modul Ajar Kelas Eksperimen

Modul Ajar Pertemuan 1

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama	: Salsabilla Nur Hidayah
Satuan pendidikan	: MI
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Fase/Kelas/Semester	: B/IV/II
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
BAB 5	: Cerita Tentang Daerahku
Topik	: B. Daerahku dan Kekayaan Alamnya (Pertemuan 1)
Alokasi Waktu	: 2 × 35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengenal lingkungan tempat tinggalnya. 2. Siswa mampu menyebutkan apa saja yang terdapat di daerah tempat tinggalnya. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Gotong royong 2. Bernalar kritis 3. Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang kelas yang bersih dan nyaman 2. PPT Interaktif (media pembelajaran) 3. Laptop, LCD dan proyektor 4. LKPD Print-out 	
E. TARGET SISWA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu memahami materi ajar. 2. Siswa dengan pencapaian tinggi mampu mencerna dan memahami dengan cepat serta mampu mencapai keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). 	
F. PENDEKATAN, METODE, MODEL PEMBELAJARAN	
Pendekatan	: Pendekatan TPACK
Metode	: Diskusi, tanya jawab, penugasan, dan presentasi
Model	: <i>Problem Based Learning</i>
G. MEDIA PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Media Power Point (PPT) interaktif 	
INFORMASI INTI	
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya. 2. Siswa dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. 3. Siswa dapat menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan 	
B. PERTANYAAN PEMANTIK	

<p>1. Dimana tempat tinggal anak-anak? Apakah anak-anak tinggal di daerah dataran rendah, pantai, atau dataran tinggi?</p> <p>2. Apa saja yang terdapat di daerah tempat tinggal anak-anak?</p>		
<p>C. KEGIATAN PEMBELAJARAN</p>		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam dan guru menanyakan kabar siswa. 2. Siswa menjawab salam dari guru. (Communication) 3. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama. Salah satu siswa memimpin berdoa. 4. Menyanyikan lagu “Garuda Pancasila”. (Nasionalisme) 5. Guru mengecek kehadiran siswa. 6. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab kepada siswa. <ul style="list-style-type: none"> • Dimana tempat tinggal anak-anak? Apakah anak-anak tinggal di daerah dataran rendah, pantai, atau dataran tinggi? • Apa saja yang terdapat di daerah tempat tinggal anak-anak? 7. Siswa menjawab pertanyaan guru. Jawaban yang diharapkan dari siswa: <ul style="list-style-type: none"> • Daerah dataran rendah • Terdapat sungai, sawah, waduk, dan lain sebagainya 8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	<p>10 menit</p>
<p>Inti</p>	<p>Orientasi Siswa pada Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampilkan PPT interaktif terkait “Daerahku dan Kekayaan Alamnya” kepada siswa. 2. Siswa dan guru bertanya jawab mengenai kekayaan alam di lingkungan sekitar. (Collaboration, Saintifik) 3. Guru menyampaikan permasalahan yang harus diselesaikan oleh siswa pada LKPD. <p>Mengorganisasikan Siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membentuk kelompok yang beranggotakan 5 anggota. (Gotong royong) 2. Setiap kelompok diberikan 1 LKPD. <p>Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama kelompok mendiskusikan 	<p>50 menit</p>

	<p>tugas pada LKPD. (<i>Communication</i>)</p> <p>2. Guru membimbing siswa baik secara individu maupun kelompok saat kegiatan pembelajaran.</p> <p>Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya</p> <p>1. Siswa dibantu guru mempresentasikan hasil kerja kelompok. (<i>Collaboration</i>)</p> <p>Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Penyelesaian Masalah</p> <p>1. Siswa diminta untuk menanggapi kelompok yang telah mempresentasikan hasil kerjanya.</p> <p>2. Siswa membuat kesimpulan dari pembelajaran hari ini secara lisan dengan bantuan guru. (<i>Communication</i>)</p> <p>3. Guru memberikan <i>reward</i> kepada semua kelompok yang aktif.</p>	
Penutup	<p>1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan pembelajaran hari ini? • Apa yang kalian sukai dari kegiatan pembelajaran hari ini? <p>2. Guru menyampaikan materi selanjutnya.</p> <p>3. Guru bersama siswa menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam.</p>	10 menit
D. PENGAYAAN DAN REMEDIAL		
<p>1. Siswa yang telah menguasai tujuan pembelajaran diberikan bahan pembelajaran yang lebih tinggi.</p> <p>2. Siswa yang belum menguasai tujuan pembelajaran diberikan pendamping baik secara individu maupun kelompok. Pendampingan dapat dilakukan oleh guru atau teman sebaya.</p>		
E. KOMPONEN LAMPIRAN		
<p>1. Bahan ajar</p> <p>2. LKPD</p> <p>3. Media Pembelajaran</p> <p>4. Glosarium</p> <p>5. Daftar Pustaka</p>		
BAHAN AJAR		
<p>Tahukah kalian bahwa setiap daerah di Indonesia memiliki ragam bentang alam yang berbeda-beda? Lalu, tahukah kalian, bahwa hal ini pun berpengaruh terhadap potensi sumber daya yang dimiliki oleh masing-masing daerah? Kabupaten Bima, misalnya, memiliki bentang alam yang terdiri dari dataran tinggi, dataran rendah,</p>		

dan beberapa daerahnya berbatasan langsung dengan lautan. Curah hujan yang rendah juga, di dataran Kabupaten Bima, bawang merah dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Bambu juga termasuk sumber daya alam yang banyak dimanfaatkan. Perabotan rumah tangga, perabotan dapur, dan dinding rumah terbuat dari bambu. Bukan hanya itu, bambu juga digunakan sebagai alat musik dan bahan membuat mainan. Di daerah kalian, pasti ada sesuatu yang bisa dan biasa dimanfaatkan penduduknya. Bisa berupa tumbuhan atau hewan. Bisa juga sungai, danau, rawa, gunung, dan sebagainya.

Indonesia memiliki beragam jenis biji kopi. Ada Kopi Aceh Gayo, Kopi Toraja, Kopi Papua Wamena, Kopi Kintamani Bali, Kopi Flores Bajawa, Kopi Java Ijen Raung, Kopi Rangsang Meranti Riau, dan masih banyak lagi. Hal yang paling luar biasa, kopi dari Aceh hingga Papua memiliki karakteristik dan cita rasa yang berbeda-beda. Wah, bagaimana bisa? Ternyata hal ini dipengaruhi dari tanah serta ketinggian tempat kopi tersebut ditanam. Tidak hanya tumbuhan. Ternyata beberapa hewan pun memiliki lingkungan-lingkungan tertentu untuk tumbuh dan berkembang. biak. Itu sebabnya, di beberapa daerah kita mudah menemukan ikan mas, tetapi di daerah lainnya kita hanya menemukan ikan bandeng. Lalu bagaimana suatu daerah tetap menyediakan produk-produk yang tak tersedia dari kekayaan alam daerahnya? Kita dapat mendatangkan yang kita butuhkan dari daerah lain loh, begitu pun sebaliknya. Bahkan, kita juga dapat mendatangkan dari luar negara Indonesia, begitu juga sebaliknya.

GLOSARIUM

Peserta didik diharapkan dapat menemukan hubungan potensi kekayaan alam dengan kenampakan alam daerahnya, serta upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga kekayaan alam daerahnya tersebut dengan belajar mengenai potensi kekayaan alam khas daerahnya. Setelah belajar bab ini, peserta didik diharapkan dapat menunjukkan kepedulian lebih terhadap daerah tempat tinggalnya dengan turut menjaga peninggalan sejarah, berupaya turut melestarikan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya, berkebinekaan global, serta lebih menunjukkan rasa syukur dengan mencintai keunikan daerahnya.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia Fitri, dkk. 2021. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV. Jakarta Pusat: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat

Kurikulum Dan Perbukuan.

Amalia Fitri, dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV. Jakarta Pusat: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan. <https://id.pinterest.com/pin/88101736452470760/>. Diunduh pada 15 Februari 2024.

Kartasura, 28 Desember 2023

Mengetahui,

Wali Kelas IV A

Mahasiswa Praktikan

Fitri Chairil Asmarini, S.Psi.

Salsabilla Nur Hidayah

LKPD Pertemuan 1**LKPD****DAERAH KU DAN KEKAYAAN ALAMNYA****BAB 5 TOPIK B**

Nama Kelompok :

Petunjuk Penggunaan:

1. Tulislah nama kelompok kalian!
2. Bacalah kalimat perintah pada setiap soal secara seksama
3. Diskusikan penyelesaian soal dengan sesama anggota kelompok.
4. Tuliskan jawaban kalian ke lembar yang telah disediakan.

Amatilah kekayaan alam dan bentang alam/kenampakan alam yang dapat ditemukan di daerah tempat tinggal kalian kemudian tuliskan hasil pengamatan kalian pada tabel di bawah ini!

Kekayaan Alam	Bentang alam

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah kalian tuliskan pada tabel, coba klasifikasikan mana saja yang termasuk kekayaan alam yang dapat diperbarui dan tidak dapat diperbarui!

Kekayaan alam yang dapat diperbarui	Kekayaan alam yang tidak dapat diperbarui

Setelah menyebutkan apa saja yang termasuk ke dalam kekayaan alam yang dapat diperbarui dan tidak dapat diperbarui, buatlah kesimpulan mengenai pengertian kekayaan alam yang dapat diperbarui dan tidak dapat diperbarui!

Kekayaan alam yang dapat diperbarui:

Kekayaan alam yang tidak dapat diperbarui:

Setelah mengamati dan menemukan berbagai kekayaan alam yang terdapat di daerah tempat tinggal kalian, bagaimana cara menjaga berbagai kekayaan alam tersebut agar tidak cepat habis dan rusak?

Media Pembelajaran Pertemuan 1



IPAS KELAS IV BAB 5 CERITA TENTANG DAERAH KU TOPIK B DAERAH KU DAN KEKAYAAN ALAMNYA

DISUSUN OLEH: SALSA BILLA NUR HIDAYAH

Dimana tempat tinggal anak-anak?

Tahukah kalian bahwa negara Indonesia itu sangat luas? terdapat 38 provinsi dan salah satunya adalah Jawa Tengah, yaitu provinsi yang sedang kita tinggali sekarang.

Dari provinsi Jawa Tengah terdapat beberapa kabupaten kemudian kecamatan dan terakhir desa.

Di desa manakah kalian tinggal?

Kenampakan alam/bentang alam berupa dataran tinggi Cemara Sewu



Bentang alam berupa dataran tinggi ini memiliki karakteristik yaitu udaranya sejuk, tanahnya subur, dan cenderung berbukit.

Terdapat banyak kekayaan alam yang berpotensi di wilayah ini seperti tumbuhan (sayuran dan buah-buahan) yang dapat dimanfaatkan oleh warga sekitar.

Apa saja yang ada di daerah tempat tinggal anak-anak?

Tentunya banyak ditemukan berbagai kekayaan alam yang dapat dimanfaatkan masyarakat sekitar daerah tempat tinggal anak-anak?

Kira-kira kekayaan alam apa saja yang dapat ditemukan di daerah tempat tinggal anak-anak?

Ayo pikirkan bersama kelompokmu dan tuliskan hasil jawabannya di LKPD!

Modul Ajar Pertemuan 2

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama	: Salsabilla Nur Hidayah
Satuan pendidikan	: MI
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Fase/Kelas/Semester	: B/IV/II
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
BAB 5	: Cerita Tentang Daerahku
Topik	: C. Masyarakat di Daerahku bagian 1 (Pertemuan 2)
Alokasi Waktu	: 2 × 35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menceritakan perkembangan daerah tempat tinggalnya. 2. Siswa mampu menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya. 3. Siswa mampu mengenal bentang alam yang ada di daerah tempat tinggalnya. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Gotong royong 2. Bernalar kritis 3. Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang kelas yang bersih dan nyaman 2. PPT Interaktif (media pembelajaran) 3. Laptop, LCD dan proyektor 4. LKPD Print-out 	
E. TARGET SISWA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu memahami materi ajar. 2. Siswa dengan pencapaian tinggi mampu mencerna dan memahami dengan cepat serta mampu mencapai keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). 	
F. PENDEKATAN, METODE, MODEL PEMBELAJARAN	
Pendekatan	: Pendekatan TPACK
Metode	: Diskusi, tanya jawab, penugasan, dan presentasi
Model	: <i>Problem Based Learning</i>
G. MEDIA PEMBELAJARAN	
Video pembelajaran	
INFORMASI INTI	
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat menunjukkan perbedaan kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini. 2. Siswa dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan mata pencaharian dominan yang ada di daerah tempat tinggalnya. 	
B. PERTANYAAN PEMANTIK	

1. Bagaimana perkembangan daerah tempat tinggal anak-anak? Apakah terdapat banyak perubahan?
2. Apa saja kekayaan alam dan bentang alam yang ada di daerah tempat tinggal anak-anak sekarang?

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam dan guru menanyakan kabar siswa. 2. Siswa menjawab salam dari guru. (Communication) 3. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama. Salah satu siswa memimpin berdoa. 4. Menyanyikan lagu “Garuda Pancasila”. (Nasionalisme) 5. Guru mengecek kehadiran siswa. 6. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab kepada siswa <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana perkembangan daerah tempat tinggal anak-anak? Apakah terdapat banyak perubahan? • Apa saja kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggal anak-anak sekarang? • Bentang alam apa saja yang dapat ditemukan di daerah tempat tinggal anak-anak? 7. Siswa menjawab pertanyaan guru, Jawaban yang diharapkan siswa: <ul style="list-style-type: none"> • Ada, dulu di daerah tempat tinggal anak-anak masih pedesaan dan banyak ditemui persawahan dan lahan kosong. Tetapi sekarang menjadi banyak pemukiman dan menjadi kawasan industri. • Dataran rendah,kekayaan alamnya berupa tumbuhan (padi dan pohon jati), dan hewan (sapi, ayam, dan kambing) • Bentang alam dapat berupa dataran rendah yang meliputi persawahan, waduk/bendungan, dan sungai. 8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	10 menit

Inti	<p>Orientasi Siswa pada Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampilkan video pembelajaran. 2. Siswa dan guru bertanya jawab mengenai perkembangan daerah tempat tinggal siswa dan kekayaan alam yang terdapat di daerah tempat tinggal siswa. (<i>Collaboration</i>, Saintifik) <p>Mengorganisasikan Siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membentuk kelompok yang beranggotakan 5 anggota. (Gotong royong) 2. Setiap kelompok diberikan 1 LKPD. <p>Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama kelompok mendiskusikan tugas pada LKPD. (<i>Communication</i>) 2. Guru membimbing siswa baik secara individu maupun kelompok saat kegiatan pembelajaran. 	50 menit
	<p>Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibantu guru mempresentasikan hasil kerja kelompok. (<i>Collaboration</i>) <p>Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Penyelesaian Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta untuk menanggapi kelompok yang telah mempresentasikan hasil kerjanya. 2. Siswa membuat kesimpulan dari pembelajaran hari ini secara lisan dengan bantuan guru. (<i>Communication</i>) 3. Guru memberikan <i>reward</i> kepada semua kelompok yang aktif. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. <ul style="list-style-type: none"> • Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan pembelajaran hari ini? • Apa yang kalian sukai dari kegiatan pembelajaran hari ini? 2. Guru menyampaikan materi selanjutnya. 3. Guru bersama siswa menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam. 	10 menit
D. PENGAYAAN DAN REMEDIAL		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa yang telah menguasai tujuan pembelajaran diberikan bahan pembelajaran yang lebih tinggi. 2. Siswa yang belum menguasai tujuan pembelajaran diberikan pendamping baik secara individu maupun kelompok. Pendampingan dapat dilakukan oleh guru atau teman sebaya. 		
E. KOMPONEN LAMPIRAN		

1. Bahan ajar
2. LKPD
3. Media Pembelajaran
4. Glosarium
5. Daftar Pustaka

BAHAN AJAR

Ternyata perkembangan dan kekayaan alam di suatu daerah membuat orang dari daerah lain datang untuk mencari pekerjaan atau ditugaskan di daerah tersebut. Orang yang datang bisa jadi berasal dari tempat yang jauh. Bahkan mungkin pula dari luar pulau. Ada juga yang berasal dari luar negeri. Coba kita bayangkan, pendatang pasti turut membawa budayanya juga, seperti logat bahasa dan bahasa daerahnya. Lalu, kira-kira apa yang terjadi? Ternyata budaya para pendatang tersebut kemudian bercampur dengan budaya asli daerah di sana. Perkembangan suatu daerah, ternyata juga memengaruhi kehidupan masyarakat. Mata pencaharian penduduk dapat berubah seiring perkembangan daerahnya. Misalnya, daerah yang dahulu lahan pertanian atau perkebunan lalu berkembang menjadi kawasan industri. Maka umumnya sebagian penduduknya akan berganti profesi. Dari petani menjadi karyawan pabrik. Perkembangan dan pembangunan daerah juga membuat adanya kesempatan membuka usaha baru. Usaha yang dilakukan dapat menjual produk, seperti membuka toko, warung, restoran, atau kafe. Dapat juga menyediakan jasa, seperti jasa transportasi, penginapan, dan juga pemandu wisata. Selain itu, perkembangan daerah juga memengaruhi perilaku masyarakat. Hal ini bisa dilihat dari cara berbicara, gaya berpakaian, dan gaya hidup yang berubah. Seiring dengan banyaknya pendatang yang masuk ke suatu daerah, perkembangan daerah pun menjadi banyak terjadi. Ada budaya yang mungkin juga berubah atau mengalami pergeseran. Kemudian, muncullah istilah akulturasi dan asimilasi. Akulturasi adalah percampuran dua kebudayaan atau lebih. Biasanya muncul karena masuknya unsur kebudayaan asing di suatu daerah. Pertunjukan wayang kulit yang berasal dari Jawa namun dengan kisah cerita dari India. Sedangkan, asimilasi adalah penyatuan atau pembauran dua kebudayaan asli menjadi kebudayaan baru. Biasanya terjadi karena adanya interaksi dalam waktu yang lama sehingga menghasilkan kebudayaan campuran. Masuknya pendatang ke suatu daerah juga bisa menimbulkan tantangan, seperti: 1) kebutuhan tempat tinggal yang

semakin meningkat. akibatnya banyak tanah pertanian atau hutan berubah jadi pemukiman, 2) menimbulkan masalah lingkungan seperti sampah yang menimbulkan penyakit.

GLOSARIUM

Selain itu, peserta didik diharapkan mampu menemukan pengaruh masyarakat pendatang terhadap kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalnya, serta menemukan hubungan antara kenampakan alam dengan mata pencaharian masyarakat di daerah tempat tinggalnya. Setelah belajar bab ini, peserta didik diharapkan dapat menunjukkan kepedulian lebih terhadap daerah tempat tinggalnya dengan turut menjaga peninggalan sejarah, berupaya turut melestarikan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya, keberbinekaan global, serta lebih menunjukkan rasa syukur dengan mencintai keunikan daerahnya.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia Fitri, dkk. 2021. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV. Jakarta Pusat: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan.

Amalia Fitri, dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV. Jakarta Pusat: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan.

<https://youtu.be/yCPh2BRe4SY?si=WxMmKl0B1ELJwcSH>. Diakses pada tanggal 1 Februari 2024.

Kartasura, 28 Desember 2023

Mengetahui,

Wali Kelas IV A

Mahasiswa Praktikan

Fitri Chairil Asmarini, S.Psi.

Salsabilla Nur Hidayah

LKPD Pertemuan 2

LKPD

MASYARAKAT DI DAERAH KU

BAB 5 TOPIK C BAG 1

Nama Kelompok :

LKPD 1

Menghubungkan kondisi wilayah geografis sesuai dengan karakteristiknya

Petunjuk Penggunaan:

1. Cermati video yang ditayangkan oleh guru!
2. Hubungkan kotak yang di kiri dengan kotak yang di kanan dengan menggunakan garis.

Wilayah

Pantai

Dataran rendah

Dataran tinggi

Karakteristik

Ketinggian berada di kisaran kurang dari 200 m dari permukaan laut

Ketinggian di atas 500 m dari permukaan laut, udaranya dingin

Perbatasan antara darat dan laut, udaranya panas, banyak angin

Mata pencaharian: objek pariwisata, penghasil sayur dan buah, serta petani kebun teh

Mata pencaharian: nelayan, pembuat jaring, petani tambak, penjual oleh-oleh, pengrajin, dan petani garam

Mata pencaharian: petani sawah, pekerja jasa, peternak, dan pekerja kantor

LKPD 2

Mencari karakteristik wilayah pada gambar

Petunjuk Penggunaan:

1. Perhatikan gambar yang ada di setiap kotak dengan seksama!
2. Analisislah karakteristik masing-masing gambar sesuai dengan wilayahnya!



<p>Mata pencaharian</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Mata pencaharian</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Mata pencaharian</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>Kekayaan alam</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Kekayaan alam</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Kekayaan alam</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>Ciri-ciri</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Ciri-ciri</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Ciri-ciri</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

Modul Ajar Pertemuan 3

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama	: Salsabilla Nur Hidayah
Satuan pendidikan	: MI
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Fase/Kelas/Semester	: B/IV/II
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
BAB 5	: Cerita Tentang Daerahku
Topik	: C. Masyarakat di Daerahku bagian 2 (Pertemuan 3)
Alokasi Waktu	: 2 × 35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat menunjukkan perbedaan kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini. 2. Siswa dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan mata pencaharian dominan yang ada di daerah tempat tinggalnya. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Gotong royong 2. Bernalar kritis 3. Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang kelas yang bersih dan nyaman 2. PPT Interaktif (media pembelajaran) 3. Laptop, LCD dan proyektor 4. LKPD Print-out 	
E. TARGET SISWA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu memahami materi ajar. 2. Siswa dengan pencapaian tinggi mampu mencerna dan memahami dengan cepat serta mampu mencapai keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). 	
F. PENDEKATAN, METODE, MODEL PEMBELAJARAN	
Pendekatan	: Pendekatan TPACK
Metode	: Diskusi, tanya jawab, penugasan, dan presentasi
Model	: <i>Problem Based Learning</i>
G. MEDIA PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Media Power Point (PPT) interaktif 	
INFORMASI INTI	
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat mengidentifikasi dampak dari kehadiran masyarakat pendatang. 2. Siswa dapat menyebutkan sikap terbaik untuk menghadapi dampak kehadiran masyarakat pendatang. 	
B. PERTANYAAN PEMANTIK	
<ol style="list-style-type: none"> 3. Apakah terdapat perbedaan kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggal anak-anak dulu dan sekarang? 	

4. Apakah kondisi geografis berpengaruh terhadap mata pencaharian dominan yang ada di tempat tinggal anak-anak?

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam dan guru menanyakan kabar siswa. 2. Siswa menjawab salam dari guru. (Communication) 3. Guru mengajak siswa untuk berdoabersama. Salah satu siswa memimpin berdoa. 4. Menyanyikan lagu “Garuda Pancasila”. (Nasionalisme) 5. Guru mengecek kehadiran siswa. 6. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab kepada siswa <ul style="list-style-type: none"> • Apakah terdapat perbedaan kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggal anak-anak dulu dan sekarang? • Apakah kondisi geografis berpengaruh terhadap mata pencaharian dominan yang ada di tempat tinggal anak-anak? 7. Siswa menjawab pertanyaan guru. Jawaban yang diharapkan dari siswa: <ul style="list-style-type: none"> • Ada, dulu di daerah tempat tinggal anak-anak masih pedesaan dan banyak ditemui persawahan dan lahan kosong. Tetapi sekarang menjadi banyak pemukiman dan menjadi kawasan industri. • Kondisi geografis berpengaruh pada mata pencaharian di suatu daerah karena berhubungan dengan kekayaan alam yang tersedia di daerahnya. Misalnya penduduk pesisir pantai akan bermata pencaharian sebagai nelayan atau petani garam. 8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	10 menit

Inti	<p>Orientasi Siswa pada Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampilkan PPT interaktif terkait “Masyarakat di Daerahku” sebagai pengantar pembelajaran kepada siswa. 2. Siswa dan guru bertanya jawab mengenai perbedaan kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggal anak-anak dulu dan sekarang (<i>Collaboration, Saintifik</i>) 3. Guru menyampaikan permasalahan yang harus diselesaikan oleh siswa pada LKPD. <p>Mengorganisasikan Siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membentuk kelompok yang beranggotakan 5 anggota. (Gotong royong) 2. Setiap kelompok diberikan 1 LKPD. <p>Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama kelompok mendiskusikan tugas pada LKPD. (<i>Communication</i>) 2. Guru membimbing siswa baik secara individu maupun kelompok saat kegiatan pembelajaran. 	50 menit
	<p>Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibantu guru mempresentasikan hasil kerja kelompok. (<i>Collaboration</i>) <p>Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Penyelesaian Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta untuk menanggapi kelompok yang telah mempresentasikan hasil kerjanya. 2. Siswa membuat kesimpulan dari pembelajaran hari ini secara lisan dengan bantuan guru. (<i>Communication</i>) 3. Guru memberikan <i>reward</i> kepada semua kelompok yang aktif. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. <ul style="list-style-type: none"> • Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan pembelajaran hari ini? • Apa yang kalian sukai dari kegiatan pembelajaran hari ini? 4. Guru menyampaikan materi selanjutnya. 5. Guru bersama siswa menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam. 	10 menit
D. PENGAYAAN DAN REMEDIAL		

1. Siswa yang telah menguasai tujuan pembelajaran diberikan bahan pembelajaran yang lebih tinggi.
2. Siswa yang belum menguasai tujuan pembelajaran diberikan pendamping baik secara individu maupun kelompok. Pendampingan dapat dilakukan oleh guru atau teman sebaya.

E. KOMPONEN LAMPIRAN

1. Bahan ajar
2. LKPD
3. Media Pembelajaran
4. Glosarium
5. Daftar Pustaka

BAHAN AJAR

Ternyata perkembangan dan kekayaan alam di suatu daerah membuat orang dari daerah lain datang untuk mencari pekerjaan atau ditugaskan di daerah tersebut. Orang yang datang bisa jadi berasal dari tempat yang jauh. Bahkan mungkin pula dari luar pulau. Ada juga yang berasal dari luar negeri. Coba kita bayangkan, pendatang pasti turut membawa budayanya juga, seperti logat bahasa dan bahasa daerahnya. Lalu, kira-kira apa yang terjadi? Ternyata budaya para pendatang tersebut kemudian bercampur dengan budaya asli daerah di sana. Perkembangan suatu daerah, ternyata juga memengaruhi kehidupan masyarakat. Mata pencaharian penduduk dapat berubah seiring perkembangan daerahnya. Misalnya, daerah yang dahulu lahan pertanian atau perkebunan lalu berkembang menjadi kawasan industri. Maka umumnya sebagian penduduknya akan berganti profesi. Dari petani menjadi karyawan pabrik. Perkembangan dan pembangunan daerah juga membuat adanya kesempatan membuka usaha baru. Usaha yang dilakukan dapat menjual produk, seperti membuka toko, warung, restoran, atau kafe. Dapat juga menyediakan jasa, seperti jasa transportasi, penginapan, dan juga pemandu wisata. Selain itu, perkembangan daerah juga memengaruhi perilaku masyarakat. Hal ini bisa dilihat dari cara berbicara, gaya berpakaian, dan gaya hidup yang berubah. Seiring dengan banyaknya pendatang yang masuk ke suatu daerah, perkembangan daerah pun menjadi banyak terjadi. Ada budaya yang mungkin juga berubah atau mengalami pergeseran. Kemudian, muncullah istilah akulturasi dan asimilasi. Akulturasi adalah percampuran dua kebudayaan atau lebih. Biasanya muncul karena masuknya unsur kebudayaan asing di suatu daerah. Pertunjukan wayang kulit yang berasal dari Jawa namun dengan kisah cerita dari

India. Sedangkan, asimilasi adalah penyatuan atau pembauran dua kebudayaan asli menjadi kebudayaan baru. Biasanya terjadi karena adanya interaksi dalam waktu yang lama sehingga menghasilkan kebudayaan campuran. Masuknya pendatang ke suatu daerah juga bisa menimbulkan tantangan, seperti: 1) kebutuhan tempat tinggal yang semakin meningkat. akibatnya banyak tanah pertanian atau hutan berubah jadi pemukiman, 2) menimbulkan masalah lingkungan seperti sampah yang menimbulkan penyakit.

GLOSARIUM

Peserta didik diharapkan mampu menemukan pengaruh masyarakat pendatang terhadap kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalnya, serta menemukan hubungan antara kenampakan alam dengan mata pencaharian masyarakat di daerah tempat tinggalnya. Setelah belajar bab ini, peserta didik diharapkan dapat menunjukkan kepedulian lebih terhadap daerah tempat tinggalnya dengan turut menjaga peninggalan sejarah, berupaya turut melestarikan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya, berkebinekaan global, serta lebih menunjukkan rasa syukur dengan mencintai keunikan daerahnya.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia Fitri, dkk. 2021. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV. Jakarta Pusat: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan.

Amalia Fitri, dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV. Jakarta Pusat: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan.

<https://pin.it/17acgiuLF>. Diakses pada tanggal 5 Februari 2024.

<https://www.google.com/>. Diakses pada tanggal 5 Februari 2024.

Kartasura, 28 Desember 2023

Mengetahui,

Wali Kelas IV A

Mahasiswa Praktikan

Salsabilla Nur Hidayah

LKPD Pertemuan 3**LKPD****MASYARAKAT DI DAERAH KU****BAB 5 TOPIK C BAG 2**

Nama Kelompok :

Petunjuk Penggunaan:

1. Isilah nama anggota kelompok kalian!
2. Diskusikan LKPD ini dengan teman kelompok kalian!

Adakah dari kalian yang mempunyai keluarga atau kerabat yang sedang merantau? Mereka yang merantau disebut juga dengan para pendatang. Para pendatang ini tentunya mempengaruhi daerah yang didatangi. Apa saja pengaruhnya?

Jawab:

Setelah mengetahui pengaruh kehadiran para pendatang, bagaimana cara kalian menyikapi kehadiran para pendatang tersebut?

Jawab:

Media Pembelajaran Pertemuan 3

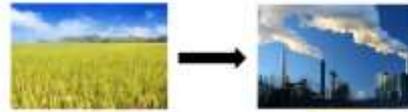


IPAS KELAS IV
BAB 5 CERITA TENTANG DAERAH KU
TOPIK C MASYARAKAT DI DAERAH KU

Disusun oleh: Sahabilla Nur Hidayah

Bagaimana perkembangan daerah tempat tinggal kalian? apakah terjadi perubahan?

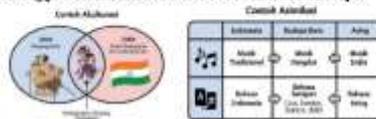
Daerah yang dulunya dominan persawahan kini sebagian lahannya dialih fungsikan menjadi sebuah perumahan, perusahaan, pabrik, maupun ruko.



Perkembangan di suatu daerah yang ditandai dengan munculnya banyak perumahan, perusahaan, pabrik, maupun ruko memicu orang-orang di luar daerah datang untuk mencari pekerjaan atau ditugaskan di daerah tersebut. Orang yang datang bisa jadi berasal dari tempat yang jauh. Bahkan mungkin pula dari luar pulau. Ada juga yang berasal dari luar negeri.

Kehadiran para pendatang ini tentunya berpengaruh pada keadaan masyarakat di daerah yang ditinggali, seperti logat bahasa, budaya, gaya berpakaian, gaya hidup, dan masih banyak lagi.

Dari segi budaya, budaya para pendatang tersebut kemudian bercampur dengan budaya asli daerah di sana sehingga memunculkan **akulturasi dan asimilasi budaya**.



Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli

A. IDENTITAS DIRI

- Judul Penelitian : Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MI Sekecamatan Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024
- Penyusun : Salsabila Nur Hidayah
- Pembimbing : Erlinda Rahma Dewi, M. Pd.
- Instansi : UIN Raden Mas Said Surakarta

B. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap validasi instrumen penelitian saya terutama Rencana Modul Ajar (MA) yang akan digunakan pada saat melakukan penelitian. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

C. TUJUAN

Mengukur kevalidan Modul Ajar pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV.

D. PETUNJUK

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
1 = kurang; 2 = cukup; 3 = baik; 4 = sangat baik
2. Sebelum melakukan penilaian Bapak/Ibu mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.
3. Untuk kesimpulan mohon dilingkari LD (Layak Digunakan), LDP (Layak Digunakan dengan Perbaikan), atau TLD (Tidak Layak Digunakan).
4. Apabila Bapak/Ibu menganggap masih ada yang perlu direvisi, mohon memberikan saran atau komentar dengan menuliskan pada kolom komentar yang telah disediakan

E. IDENTITAS VALIDATOR

Nama Validator : Triana Abka Zulfia, M. Pd.
 NIP : 19900921 202203 2003
 Jabatan : Dosen
 Instansi : UIN Raden Mas Said Surakarta
 Tanggal Pengisian :

F. PENILAIAN INSTRUMEN

No.	Komponen Modul Ajar	Aspek yang dinilai	Skor				Komentar
			1	2	3	4	
Informasi Umum							
1	Identitas penulis	Modul nama penyusun, satuan pendidikan, tahun pelajaran, fase/kelas/semester, mata pelajaran, materi, dan alokasi waktu				✓	
2	Kompetensi awal	Kompetensi berupa pengetahuan dan keterampilan siswa			✓		Keefektifan awal diukur dengan kemampuan awal yg harus dimiliki siswa
3	Profil Pelajar Pancasila	Memiliki elemen Pancasila minimal 3				✓	
4	Sarana dan prasarana	Memiliki alat dan bahan ajar di kegiatan pembelajaran				✓	
5	Target siswa	Memiliki target siswa, yaitu siswa reguler				✓	
6	Model pembelajaran yang digunakan	Terdapat sintaks model <i>Problem Based Learning</i>				✓	
Komponen Inti							
7	Tujuan pembelajaran	Kesesuaian dengan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai				✓	

No.	Komponen Modul Ajar	Aspek yang dinilai	Skor			Komentar
8	Pertanyaan pemantik	Kesesuaian pertanyaan dengan tujuan pembelajaran dan menumbuhkan rasa ingin tahu pada siswa			✓	
9	Kegiatan pembelajaran	Langkah kegiatan pembelajaran secara berurutan sesuai dengan durasi waktu yang direncanakan meliputi 3 tahap yakni pendahuluan, inti, dan penutup.			✓	
12	Refleksi siswa dan pendidik	Kesesuaian pemberian umpan balik hingga mencapai tujuan belajar			✓	
Lampiran						
13	Lembar kerja peserta didik	Memiliki lembar soal siswa yang akan di laksanakan pada proses pembelajaran		✓		LEPD akan gambar + insubisi
14	Bahan bacaan guru dan siswa	Memiliki bahan bacaan yang di gunakan oleh guru			✓	

G. KOMENTAR UMUM DAN SARAN:

1. Tahap orientasi masalah sudah disampaikan masalah yg akan dihadapi siswa
2. Tahap Ada penjelasan yang nampak di LEPD dan PPP
3. Tahap " analisis dan evaluasi " dijelaskan kembali

H. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar butir soal untuk siswa dinyatakan:

1. Layak digunakan uji coba tanpa revisi
- ② Layak digunakan uji coba setelah revisi

3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda ceklis (✓) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Surakarta, 31 Januari 2024

Validator



Triana Atika Zulfa, M. Pd.
NIP. 19900921 202203 2003

A. IDENTITAS DIRI

Judul Penelitian : Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MI Sekecamatan Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024

Penyusun : Salsabilla Nur Hidayah

Pembimbing : Erlinda Rahma Dewi, M. Pd.

Instansi : UIN Raden Mas Said Surakarta

B. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap validasi instrumen penelitian saya yaitu soal yang akan digunakan pada saat melakukan penelitian. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

C. TUJUAN

Mengukur kevalidan soal pada aspek keterampilan berpikir kreatif.

D. PETUNJUK

5. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
1 = kurang; 2 = cukup; 3 = baik; 4 = sangat baik
6. Sebelum melakukan penilaian Bapak/Ibu mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.
7. Untuk kesimpulan mohon dilingkari LD (Layak Digunakan), LDP (Layak Digunakan dengan Perbaikan), atau TLD (Tidak Layak Digunakan).
8. Apabila Bapak/Ibu menganggap masih ada yang perlu direvisi, mohon memberikan saran atau komentar dengan menuliskan pada kolom komentar yang telah disediakan

E. IDENTITAS VALIDATOR

Nama Validator : Triana Atika Zulfa, M. Pd.
 NIP : 19900921 202203 2003
 Jabatan : Dosen
 Instansi : UIN Raden Mas Said Surakarta
 Tanggal Pengisian :

F. PENILAIAN INSTRUMEN

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
Kejelasan	1. Kejelasan setiap butir soal			✓		
	2. Kejelasan petunjuk pengisian soal				✓	
Ketepatan isi	3. Ketepatan soal dengan indikator yang digunakan			✓		
Kevalidan isi	4. Tingkat kebenaran butir			✓		
Tidak ada bias	5. Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda				✓	
Tata Bahasa	6. Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		
	7. Bahasa yang digunakan efektif			✓		
	8. Pemisahan sesuai dengan EYD			✓		

G. KOMENTAR UMUM DAN SARAN:

1. Ditentukan pembantu pengalihan soal
2. menuliskan dengan jelas jumlah yg harus di tulis
3. bobot aspek antara pretest dan posttest disesuaikan

H. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar butir soal untuk siswa dinyatakan:

4. Layak digunakan uji coba tanpa revisi

5. Layak digunakan uji coba setelah revisi
6. Tidak layak digunakan untuk uji coba
- Mohon diberi tanda ceklis (✓) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Surakarta, 31 Januari 2024

Validator



Triana Atika Zulfa, M. Pd.

NIP. 19900921 202205 2003

A. IDENTITAS DIRI

Judul Penelitian : Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MI Sekecamatan Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024

Penyusun : Salsabilla Nur Hidayah

Pembimbing : Erlinda Rahma Dewi, M. Pd.

Instansi : UIN Raden Mas Said Surakarta

B. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap validasi instrumen penelitian saya yaitu angket yang akan digunakan pada saat melakukan penelitian. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

C. TUJUAN

Mengukur kevalidan angket pada aspek kemampuan kolaborasi.

D. PETUNJUK

9. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
1 = kurang; 2 = cukup; 3 = baik; 4 = sangat baik
10. Sebelum melakukan penilaian Bapak/Ibu mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.
11. Untuk kesimpulan mohon dilingkari LD (Layak Digunakan), LDP (Layak Digunakan dengan Perbaikan), atau TLD (Tidak Layak Digunakan).
12. Apabila Bapak/Ibu menganggap masih ada yang perlu direvisi, mohon memberikan saran atau komentar dengan menuliskan pada kolom

E. IDENTITAS VALIDATOR

Nama Validator : Triana Atika Zulfa, M. Pd.
 NIP : 19900921 202203 2003
 Jabatan : Dosen
 Instansi : UIN Raden Mas Said Surakarta
 Tanggal Pengisian :

F. PENILAIAN INSTRUMEN

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
Kelancaran	9. Kejelasan judul angket			✓		
	10. Kejelasan butir pertanyaan			✓		
	11. Kejelasan petunjuk pengisian angket			✓		
Kecepatan isi	12. Ketepatan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan			✓		
Relevansi	13. Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian			✓		
	14. Pertanyaan sesuai dengan aspek kemampuan kolaborasi yang ingin dicapai			✓		
Kevalidan isi	15. Pertanyaan mengungkapkan informasi yang benar			✓		
Tata Bahasa	16. Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
	17. Bahasa yang digunakan efektif			✓		
	18. Penulisan sesuai dengan EYD			✓		

G. KOMENTAR UMUM DAN SARAN:

1. Penilaian dengan "ya & tidak"
2. Butuh penggunaan angket belum ada.

.....
.....

H. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar butir soal untuk siswa dinyatakan:

7. Layak digunakan uji coba tanpa revisi
8. Layak digunakan uji coba setelah revisi
9. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda ceklis (✓) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Surakarta, 31 Januari 2024

Validator



Triana Atika Zulfa, M. Pd.
NIP. 19900921 202203 2003

Lampiran 4 Uji Validitas Empiris Instrumen Tes Keterampilan Berpikir Kreatif

Responden	Butir Soal Posttest															Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	1	2	1	3	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	20
2	1	1	1	4	1	1	1	1	4	2	2	2	2	1	1	25
3	1	2	1	4	4	1	3	1	1	1	1	2	1	2	1	26
4	2	3	1	3	4	3	1	2	4	2	3	1	2	1	1	33
5	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
6	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	18
7	2	1	2	4	1	2	1	1	1	3	1	2	1	2	1	25
8	1	3	2	3	1	1	1	2	3	1	1	2	3	2	1	27
9	1	2	1	4	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	22
10	2	3	3	4	2	2	3	1	2	1	1	2	1	1	1	29
11	2	2	3	4	2	4	3	2	2	4	2	4	3	2	2	41
12	4	1	2	4	1	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	26
13	2	3	2	3	2	1	4	2	1	3	2	1	2	2	1	31
14	2	4	1	4	1	3	1	4	1	2	1	3	4	2	3	37
15	2	2	3	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	4	1	25
16	1	1	3	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
17	1	3	3	4	2	1	2	3	2	1	1	2	1	1	2	29
18	1	1	1	4	1	2	1	1	1	2	3	3	2	1	2	24
19	1	1	4	4	1	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	25
20	1	1	1	3	1	3	3	4	1	1	1	2	1	1	1	22
21	1	4	4	2	4	3	1	4	1	2	2	1	3	3	1	38
22	2	4	1	4	2	1	2	2	4	3	1	1	1	4	1	33
23	1	2	2	4	4	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	29
24	3	2	2	4	1	4	3	1	1	1	2	1	1	2	1	29
25	2	3	2	3	1	4	2	1	2	1	2	2	1	2	2	31
26	3	4	2	1	3	2	3	2	1	2	3	2	1	2	1	32
27	1	2	1	2	3	2	3	3	3	2	1	3	1	2	1	30
28	3	2	1	2	2	3	2	1	3	4	2	1	3	1	2	33
29	4	2	4	3	2	2	3	4	3	2	1	3	2	2	3	40
30	2	1	3	2	3	2	1	4	2	3	1	3	1	1	4	35
r tabel	0,49288	0,57833	0,39114	-0,1054	0,49717	0,48155	0,3288	0,5808	0,38452	0,3158	0,29848	0,47725	0,54615	0,29514	0,54484	852
r hitung	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	
Keterangan	Valid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Invalid	Invalid	Valid	Valid	Invalid	Valid	

Lampiran 5 Uji Validitas Empiris Instrumen Angket Kemampuan Kolaborasi

Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	Total	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	45
2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	32	
3	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	45		
4	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	38	
5	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	46		
6	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	45		
7	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	47		
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	45	
9	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	42	
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	49		
11	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	38		
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	45		
13	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	34
14	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	39		
15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	44
16	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	28
17	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	48		
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	44	
19	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	43	
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	47	
21	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	38	
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	42
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	44
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	42
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	49
26	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	45
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	48
28	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	41
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	48	
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	50	
r tabel	-0,1436	0,40405	0,06717	0,45716	0,28197	0,34883	0,13203	0,14605	0,21288	0,13203	0,45638	0,54383	0,18226	0,45642	0,62712	0,02779	0,39952	0,55706	0,41866	-0,1712	-0,1541	0,15988	-0,0412	0,05385	0,49101	0,572	0,38779	0,55835	0,5005	0,232	0,54383	0,29575	0,07991	0,718	0,45825	0,47382	-0,0712	0,39952	0,17464	0,51882	0,15383	0,66567	0,52289	0,36917	0,34049	0,39952	0,5005	0,02383	0,33966	-0,035	1291	
hitung	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610			
terang	Invalid	Valid	Invalid	Valid	Invalid	Invalid	Invalid	Invalid	Invalid	Invalid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Invalid	Invalid	Invalid	Invalid	Invalid	Invalid	Valid	Valid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Invalid	Invalid	Invalid	Valid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Invalid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Invalid	Invalid	Invalid	Invalid		

Lampiran 6 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes Keterampilan Berpikir Kreatif

Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,4928	0,3610	Valid
2	0,5783	0,3610	Valid
3	0,3911	0,3610	Valid
4	-0,1054	0,3610	Tidak Valid
5	0,4971	0,3610	Valid
6	0,4815	0,3610	Valid
7	0,3287	0,3610	Tidak Valid
8	0,5807	0,3610	Valid
9	0,3845	0,3610	Valid
10	0,3157	0,3610	Tidak Valid
11	0,2984	0,3610	Tidak Valid
12	0,4772	0,3610	Valid
13	0,5461	0,3610	Valid
14	0,2951	0,3610	Tidak Valid
15	0,5448	0,3610	Valid

Valid: 10, Tidak Valid:5

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,652	15

Lampiran 7 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket Kemampuan Kolaborasi

Butir Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	-0,1436	0,3610	Tidak Valid
2	0,4040	0,3610	Valid
3	0,0671	0,3610	Tidak Valid
4	0,4571	0,3610	Valid
5	0,2819	0,3610	Tidak Valid
6	0,3488	0,3610	Tidak Valid
7	0,1320	0,3610	Tidak Valid
8	0,1460	0,3610	Tidak Valid
9	0,2128	0,3610	Tidak Valid
10	0,1320	0,3610	Tidak Valid
11	0,4563	0,3610	Valid
12	0,5438	0,3610	Valid
13	0,1822	0,3610	Tidak Valid
14	0,4564	0,3610	Valid
15	0,6271	0,3610	Valid
16	0,0277	0,3610	Tidak Valid
17	0,3995	0,3610	Valid
18	0,5570	0,3610	Valid
19	0,4186	0,3610	Valid
20	-0,1711	0,3610	Tidak Valid
21	-0,1540	0,3610	Tidak Valid
22	0,1598	0,3610	Tidak Valid
23	-0,0411	0,3610	Tidak Valid
24	0,0538	0,3610	Tidak Valid
25	0,4910	0,3610	Valid
26	0,5719	0,3610	Valid
27	0,3877	0,3610	Valid
28	0,5583	0,3610	Valid
29	0,5004	0,3610	Valid
30	0,2320	0,3610	Tidak Valid
31	0,5438	0,3610	Valid
32	0,2957	0,3610	Tidak Valid
33	0,0799	0,3610	Tidak Valid
34	0,7179	0,3610	Valid
35	0,4582	0,3610	Valid
36	0,4738	0,3610	Valid
37	-0,0712	0,3610	Tidak Valid
38	0,3995	0,3610	Valid
39	0,1746	0,3610	Tidak Valid
40	0,5188	0,3610	Valid

Butir Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
41	0,5138	0,3610	Valid
42	0,6656	0,3610	Valid
43	0,5228	0,3610	Valid
44	0,3691	0,3610	Valid
45	0,3404	0,3610	Tidak Valid
46	0,3995	0,3610	Valid
47	0,5004	0,3610	Valid
48	0,0238	0,3610	Tidak Valid
49	0,3396	0,3610	Tidak Valid
50	-0,035	0,3610	Tidak Valid

Valid:25, Tidak Valid: 25

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,816	50

Lampiran 8 Instrumen Tes Keterampilan Berpikir Kreatif

Nama : Nomor :

Petunjuk Pengerjaan!

Berdo'alah sebelum mengerjakan dan Kerjakanlah dengan sungguh-sungguh!

Perhatikan bacaan dibawah ini untuk menjawab soal nomor 1 dan 2

Sumber daya alam atau dikenal dengan istilah kekayaan alam bermanfaat untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Kekayaan dari alam ini berperan penting dalam pemenuhan kebutuhan manusia. Contoh kekayaan alam antara lain hewan, tumbuhan, dan kekayaan alam non-hayati (logam, minyak, dan gas alam). Setiap daerah memiliki jenis kekayaan alam yang berbeda-beda karena menyesuaikan kondisi geografis dari daerah tersebut.

1. Menurut kalian, kekayaan alam berupa tumbuhan apa saja yang tumbuh subur di daerah kalian? Mengapa tumbuhan tersebut banyak tumbuh di daerah kalian? (Jelaskan dengan 2 alasan)
2. Apa yang dimaksud dengan sumber daya alam?
3. *Perhatikan gambar dibawah ini!*



Gambar tersebut merupakan salah satu destinasi wisata di Tawangmangu. Daerah ini termasuk salah satu lokasi yang memiliki bentang alam berupa dataran tinggi.

Lokasi tersebut cocok digunakan untuk menanam berbagai jenis sayuran seperti wortel, brokoli, dan kubis serta buah-buahan seperti stroberi, apel, dan jeruk. Selain itu Tawangmangu juga terkenal dengan kebun tehnya.

Menurut kalian, mengapa daerah Tawangmangu banyak ditanami sayuran, buah-buahan, dan teh?Jelaskan alasannya!

Perhatikan bacaan dibawah ini untuk menjawab soal nomor 4 dan 5

Negara Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam sumber daya alam atau kekayaan alam yang dapat diperbarui maupun tidak. Kedua jenis kekayaan alam ini sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia karena mampu menunjang kehidupan mereka.

4. Apa yang dimaksud dengan kekayaan alam yang dapat diperbarui?Sebutkan contohnya! (beri 3 contoh)
5. Bagaimana cara kita untuk memanfaatkan kekayaan alam dengan baik dan benar? (minimal 4)
6. Bagaimana Indonesia mendapatkan barang yang tidak ada di negara tersebut?Barang apa saja yang jarang ditemui di Indonesia?
7. *Perhatikan bacaan dibawah ini!*

Ragam bentang alam yang berbeda-beda berpengaruh terhadap potensi sumber daya yang dimiliki oleh masing-masing daerah. Kabupaten Bima, misalnya, memiliki bentang alam yang terdiri dari dataran tinggi, dataran rendah, dan beberapa daerahnya berbatasan langsung dengan lautan. Bentang alam yang terdapat di kabupaten Bima ini tentunya juga mempengaruhi mata pencaharian penduduk setempat.

Sebutkan 4 mata pencaharian yang cocok untuk daerah pesisir pantai!

8. Kehadiran para pendatang ke suatu daerah membawa banyak perubahan bagi daerah yang didatangi. Seperti perubahan gaya berpakaian, gaya hidup, logat bahasa, dan lain-lain. Selain mempengaruhi gaya hidup, kehadiran para pendatang ini juga memunculkan adanya akulturasi dan asimilasi suatu budaya.
Apa yang dimaksud dengan akulturasi budaya?
9. Bagaimana cara menyikapi kehadiran para pendatang di suatu daerah?
10. Sebutkan 4 dampak positif yang dapat ditimbulkan jika suatu daerah kehadiran para pendatang?

Lampiran 9 Kunci Jawaban dan Rubrik Penilaian Instrumen Tes Keterampilan Berpikir Kreatif

No.	Kunci Jawaban	Rubrik Penilaian
1.	Tumbuhannya bervariasi tergantung dengan daerah masing-masing. Alasannya juga bervariasi, misalnya banyak ditanami padi karena di daerah tersebut tanahnya subur dan perairannya lancar.	<p>4 = Menyebutkan nama tumbuhannya beserta alasannya sejumlah 2 alasan dengan benar.</p> <p>3 = Menyebutkan nama tumbuhannya beserta alasannya sejumlah 1 alasan dengan benar.</p> <p>2 = Menjawab nama tumbuhannya namun tidak disertai alasannya.</p> <p>1 = Menjawab tetapi salah.</p>
2.	Sumber daya alam adalah segala sesuatu yang ada di dalam alam dan dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan serta kesejahteraan manusia.	<p>4 = Menjawab pengertian secara lengkap.</p> <p>3 = Menjawab pengertian hampir lengkap.</p> <p>2 = Menjawab pengertian namun kurang lengkap.</p> <p>1 = Menjawab tetapi salah.</p>
3.	Karena daerah Tawangmangu termasuk dataran tinggi sehingga memiliki tanah yang subur dan pasokan air yang memadai karena langsung dari pegunungan. Selain itu juga, suhu udara yang cenderung dingin atau sejuk juga cocok untuk ditanami sayuran dan buah-buahan.	<p>4 = Menjawab sebanyak 3 alasan dengan benar.</p> <p>3 = Menjawab sebanyak 2 alasan dengan benar.</p> <p>2 = Menjawab sebanyak 1 alasan dengan benar.</p> <p>1 = Menjawab tetapi salah</p>

No.	Kunci Jawaban	Rubrik Penilaian
4.	Kekayaan alam yang dapat diperbarui adalah kekayaan alam yang jumlahnya tidak terhingga dan tidak akan pernah habis. Contoh sumber daya alam yang dapat diperbaharui adalah air, angin, udara, matahari, tumbuhan, hewan, hingga mutiara.	<p>4 = Menjawab pengertian dan menyebutkan 3 contoh dengan benar.</p> <p>3 = Menjawab pengertian dan menyebutkan 2 contoh dengan benar.</p> <p>2 = Menjawab pengertian dan menyebutkan 1 contoh dengan benar.</p> <p>1 = Menjawab pengertian namun kurang lengkap dan menyebutkan 1 contoh dengan benar.</p>
5.	<p>Cara yang dapat kita lakukan untuk memanfaatkan kekayaan alam dengan baik dan benar antara lain:</p> <p>a. Jangan menggunakan air secara berlebihan dan matikan kran ketika sudah tidak digunakan.</p> <p>b. Gunakan listrik dengan bijak.</p> <p>c. Memanfaatkan kekayaan alam secukupnya (tidak serakah).</p> <p>d. Menerapkan sistem tebang pilih.</p> <p>e. Melakukan reboisasi</p>	<p>4 = Menjawab 4 cara dengan benar.</p> <p>3 = Menjawab 3 cara dengan benar.</p> <p>2 = Menjawab 2 cara dengan benar.</p> <p>1 = Menjawab 1 cara dengan benar.</p>
6.	Dapat dilakukan dengan cara impor dari negara lain misalkan alat elektronik seperti handphone yang kebanyakan diambil dari China, mesin,	4 = Menjawab 1 cara dan menyebutkan 3 contoh barangnya dengan tepat.

No.	Kunci Jawaban	Rubrik Penilaian
	kendaraan, plastik dan bahan dari plastik.	<p>3 = Menjawab 1 cara dan menyebutkan 2 contoh barangnya dengan tepat.</p> <p>2 = Menjawab 1 cara dan menyebutkan 1 contoh barangnya dengan tepat.</p> <p>1 = Hanya menjawab 1 cara atau hanya menjawab 2 contoh barangnya saja.</p>
7.	Mata pencaharian yang cocok untuk daerah pesisir pantai adalah nelayan, petani tambak, pedagang, petani garam, dan perajin.	<p>4 = Menjawab 4 jawaban dengan benar.</p> <p>3 = Menjawab 3 jawaban dengan benar.</p> <p>2 = Menjawab 2 jawaban dengan benar.</p> <p>1 = Menjawab 1 jawaban dengan benar.</p>
8.	Akulturasi budaya adalah penyatuan atau pembauran suatu kebudayaan yang menghilangkan ciri khas kebudayaan asli, sehingga membentuk kebudayaan baru.	<p>4 = Menjawab pengertian secara lengkap dan persis.</p> <p>3 = Menjawab pengertian hampir lengkap.</p> <p>2 = Menjawab pengertian kurang lengkap.</p> <p>1 = Menjawab tetapi salah.</p>
9.	Cara menyikapi kehadiran pendatang yaitu menyambutnya dengan suka cita, bersikap baik dan ramah, menjaga kerukunan, membantu ketika para	<p>4 = Menjawab 4 jawaban dengan benar.</p> <p>3 = Menjawab 3 jawaban dengan benar.</p>

No.	Kunci Jawaban	Rubrik Penilaian
	pendatang ada kesulitan, serta tidak melakukan diskriminasi.	2 = Menjawab 2 jawaban dengan benar. 1 = Menjawab 1 jawaban dengan benar.
10.	<p>Dampak positif kehadiran para pendatang antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Masyarakat menjadi lebih beragam. b. Membawa teknologi yang lebih maju. c. Mendukung terjadinya akulturasi budaya. d. Meningkatkan pertumbuhan ekonomi. e. Mendorong pembangunan di daerah. 	<p>4 = Menjawab 4 jawaban dengan benar.</p> <p>3 = Menjawab 3 jawaban dengan benar.</p> <p>2 = Menjawab 2 jawaban dengan benar.</p> <p>1 = Menjawab 1 jawaban dengan benar.</p>

Skor Maksimal: 4

$$\text{NILAI} = \frac{\text{SKOR YANG DIPEROLEH}}{\text{SKOR MAKSIMAL}} \times 100$$

Lampiran 10 Instrumen Angket Kemampuan Kolaborasi

ANGKET KEMAMPUAN KOLABORASI

MATA PELAJARAN IPAS

Nama :

No.Absen :

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom YA jika pernyataan yang diberikan sesuai dengan kondisi kalian, dan beri tanda centang (✓) pertanyaan yang diberikan tidak sesuai dengan kondisi kalian.

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN	
		YA	TIDAK
1.	Apakah kamu selalu asyik sendiri/bermain sendiri ketika kerja kelompok sedang berlangsung?		
2.	Apakah kamu membuat kerja kelompok semakin kacau?		
3.	Apakah kamu menciptakan suasana belajar kelompok yang kondusif?		
4.	Apakah kamu membuat teman kelompok kamu menjadi berisik dan sulit dikondisikan?		
5.	Apakah kamu tidak terbiasa menerima kehadiran sesama anggota kelompok yang tidak terlalu dekat denganmu?		
6.	Apakah kamu menghargai kemampuan dari sesama anggota kelompok?		
7.	Apakah kamu selalu menerima penghargaan, kritik, dan saran yang diberikan oleh sesama anggota kelompok?		
8.	Apakah kamu selalu tidak dapat mengontrol emosi sendiri ketika mendapatkan komentar dari sesama anggota kelompok?		
9.	Apakah kamu secara terbuka memberikan pujian kepada anggota kelompok yang sudah bekerja dengan baik?		
10.	Apakah kamu selalu menunggu arahan dan bantuan dari sesama anggota kelompok untuk menyelesaikan tugas yang kamu dapat?		

11.	Apakah kamu menawarkan diri ketika ada perwakilan anggota kelompok untuk presentasi?		
12.	Apakah kamu tidak akan pernah mau memulai membuka pembicaraan pada awal diskusi?		
13.	Apakah kamu selalu menunjuk teman sesama kelompok sebagai perwakilan kelompok untuk presentasi?		
14.	Apakah kamu selalu fokus mendengarkan dan memberikan pendapat ketika kerja kelompok sedang berlangsung?		
15.	Apakah kamu berusaha maksimal dalam mengerjakan tugas yang diberikan kepadanya dengan tepat waktu?		
16.	Apakah kamu memberi masukan kepada sesama anggota kelompok yang kurang memahami materi?		
17.	Apakah kamu tidak dapat menerima kritik dari sesama anggota kelompok ketika pekerjaanmu kurang baik?		
18.	Apakah kamu meminta ide dan pendapat kepada sesama anggota kelompok ketika membuat keputusan?		
19.	Apakah kamu mendengarkan dan memikirkan pendapat anggota kelompok sebelum memberi saran?		
20.	Apakah kamu pernah turut campur mencoba menengahi perbedaan pendapat dengan mendengarkan		
21.	Apakah kamu tergesa-gesa ketika mengambil keputusan dalam kelompok?		
22.	Apakah kamu mengerjakan atas dasar bagi tugas dan saling ketergantungan dibanding mengerjakan secara sendiri-sendiri?		
23.	Apakah kamu selalu mengerjakan tugas kelompok sendirian tanpa bertanya kepada sesama anggota kelompok?		
24.	Apakah kamu berdiskusi dengan sesama anggota kelompok dalam melaksanakan tugas?		
25.	Apakah kamu berani bertanya kepada sesama anggota kelompok ketika mengalami kesulitan?		

Lampiran 11 Hasil *Posttest* Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol dan Eksperimen

Nomor	Hasil Keterampilan Berpikir Kreatif	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	63	65
2	73	55
3	90	93
4	78	88
5	48	83
6	58	73
7	40	93
8	58	55
9	55	88
10	50	78
11	73	90
12	90	88
13	50	90
14	85	85
15	88	93
16	65	90
17	60	93
18	85	83
19	75	80
20	90	58
21	65	75
22	60	80
23	63	75
24	65	60
25	78	75
26	50	65
27	40	

Lampiran 12 Hasil *Posttest* Kemampuan Kolaborasi Kelas Kontrol dan Eksperimen

Nomor	Hasil Kemampuan Kolaborasi	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	15	19
2	20	17
3	19	22
4	19	20
5	18	21
6	18	22
7	17	24
8	18	21
9	20	19
10	17	20
11	15	22
12	11	21
13	16	24
14	22	21
15	19	17
16	16	23
17	18	22
18	21	23
19	17	21
20	23	22
21	21	18
22	18	20
23	17	22
24	20	20
25	22	19
26	14	20
27	15	

Lampiran 13 Data Distribusi Frekuensi *Posttest* Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Kolaborasi

HASIL POSTTEST SOAL KONTROL

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	2	7,4	7,4	7,4
	48	1	3,7	3,7	11,1
	50	3	11,1	11,1	22,2
	55	1	3,7	3,7	25,9
	58	2	7,4	7,4	33,3
	60	2	7,4	7,4	40,7
	63	2	7,4	7,4	48,1
	65	3	11,1	11,1	59,3
	73	2	7,4	7,4	66,7
	75	1	3,7	3,7	70,4
	78	2	7,4	7,4	77,8
	85	2	7,4	7,4	85,2
	88	1	3,7	3,7	88,9
	90	3	11,1	11,1	100,0
	Total	27	100,0	100,0	

HASIL POSTTEST SOAL EKSPERIMEN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	55	2	7,7	7,7	7,7
	58	1	3,8	3,8	11,5
	60	1	3,8	3,8	15,4
	65	2	7,7	7,7	23,1
	73	1	3,8	3,8	26,9
	75	3	11,5	11,5	38,5
	78	1	3,8	3,8	42,3
	80	2	7,7	7,7	50,0
	83	2	7,7	7,7	57,7
	85	1	3,8	3,8	61,5
	88	3	11,5	11,5	73,1
	90	3	11,5	11,5	84,6
	93	4	15,4	15,4	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

HASIL POSTTEST ANGKET KONTROL

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	11	1	3,7	3,7	3,7
	14	1	3,7	3,7	7,4
	15	3	11,1	11,1	18,5
	16	2	7,4	7,4	25,9
	17	4	14,8	14,8	40,7
	18	5	18,5	18,5	59,3
	19	3	11,1	11,1	70,4
	20	3	11,1	11,1	81,5
	21	2	7,4	7,4	88,9
	22	2	7,4	7,4	96,3
	23	1	3,7	3,7	100,0
	Total	27	100,0	100,0	

HASIL POSTTEST ANGKET EKSPERIMEN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	17	2	7,7	7,7	7,7
	18	2	7,7	7,7	15,4
	19	2	7,7	7,7	23,1
	20	5	19,2	19,2	42,3
	21	5	19,2	19,2	61,5
	22	6	23,1	23,1	84,6
	23	3	11,5	11,5	96,2
	24	1	3,8	3,8	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

Lampiran 14 Penghitungan Data Distribusi Bergolong Keterampilan Berpikir Kreatif

No.	Nilai Kelas Kontrol	Nilai Kelas Eksperimen
1	63	65
2	73	55
3	90	93
4	78	88
5	48	83
6	58	73
7	40	93
8	58	55
9	55	88
10	50	78
11	73	90
12	90	88
13	50	90
14	85	85
15	88	93
16	65	90
17	60	93
18	85	83
19	75	80
20	90	58
21	65	75
22	60	80
23	63	75
24	65	60
25	78	75
26	50	65
27	40	
N	27	26
Σ	1795	2077
log n	1,431363764	1,414973348
banyak kelas	6	6
Max	90	93
Min	40	55
rentang	50	38
rata-rata	66,48148148	78,88461538
panjang kelas	9	9

Lampiran 15 Analisis Unit Hasil *Posttest* Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Kolaborasi Kelas Kontrol dan Eksperimen

Statistics

HASIL SOAL KONTROL

N	Valid	27
	Missing	0
Mean		66,48
Median		65,00
Mode		50 ^a
Std. Deviation		15,418
Minimum		40
Maximum		90

Statistics

HASIL SOAL EKSPERIMEN

N	Valid	26
	Missing	0
Mean		78,88
Median		81,50
Mode		93
Std. Deviation		12,475
Minimum		55
Maximum		93

Statistics

HASIL ANGGKET KONTROL

N	Valid	27
	Missing	0
Mean		18,00
Median		18,00
Mode		18
Std. Deviation		2,732
Minimum		11
Maximum		23

Statistics

HASIL ANGGKET EKSPERIMEN

N	Valid	26
	Missing	0
Mean		20,69
Median		21,00
Mode		22
Std. Deviation		1,871
Minimum		17
Maximum		24

Lampiran 16 Uji Normalitas

Tests of Normality							
	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL	SOAL KONTROL	,131	27	,200*	,947	27	,182
	SOAL EKSPERIMEN	,156	26	,104	,939	26	,129

Tests of Normality							
	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
HASIL	ANGKET KONTROL	,098	27	,200*	,977	27	,782
	ANGKET EKSPERIMEN	,142	26	,188	,950	26	,229

Kriteria Pengambilan Keputusan:

- Jika sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal
- Jika sig. < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil sebagai berikut:

Nilai sig. *posttest* soal kelas kontrol = 0,200 > 0,05

Nilai sig. *posttest* soal kelas eksperimen = 0,104 > 0,05

Nilai sig. *posttest* angket kelas kontrol = 0,200 > 0,05

Nilai sig. *posttest* angket kelas eksperimen = 0,188 > 0,05

Dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal

Lampiran 17 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	1,578	1	51	,215
SOAL	Based on Median	1,231	1	51	,272
	Based on Median and with adjusted df	1,231	1	49,965	,272
	Based on trimmed mean	1,701	1	51	,198

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	2,032	1	51	,160
ANGKE	Based on Median	2,257	1	51	,139
T	Based on Median and with adjusted df	2,257	1	44.952	,140
	Based on trimmed mean	2,205	1	51	,144

Kriteria Pengambilan Keputusan:

- Jika sig. > 0,05 maka data berdistribusi homogen atau tidak terdapat perbedaan varian dalam populasi
- Jika sig. < 0,05 maka data berdistribusi heterogen atau terdapat perbedaan varian dalam populasi

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil sebagai berikut:

Hasil *posttest* soal kelas kontrol dan eksperimen = 0,215 > 0,05

Hasil *posttest* angket kelas kontrol dan eksperimen = 0,160 > 0,05

Dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi homogen atau tidak terdapat perbedaan varian dalam populasi

Lampiran 18 Uji Hipotesis

Hasil *Posttest* Soal

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL SOAL	Equal variances assumed	1,578	,215	-3,212	51	,002	-12,403	3,861	-20,155	-4,651
	Equal variances not assumed			-3,225	49,551	,002	-12,403	3,846	-20,129	-4,677

Hasil *Posttest* Angket

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL ANGKET	Equal variances assumed	2,032	,160	-4,170	51	,000	-2,692	,646	-3,988	-1,396
	Equal variances not assumed			-4,199	46,124	,000	-2,692	,641	-3,983	-1,402

Kriteria Pengambilan Keputusan:

- Jika sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak

- Jika sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima

Berdasarkan tabel, didapatkan hasil sebagai berikut:

Hasil *posttest* soal kelas kontrol dan eksperimen = 0,002 < 0,05

Hasil *posttest* angket kelas kontrol dan eksperimen = 0,000 < 0,05

Dapat disimpulkan bahwa H_a H_0 ditolak sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaborasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan model *Problem Based Learning* (PBL)

Lampiran 19 Dokumentasi



Kelas Uji Coba



Kelas Kontrol



Pengerjaan *Posttest* Kelas Kontrol



Kelas Eksperimen



Pengerjaan *Posttest* Kelas Eksperimen

Lampiran 20 Lembar Keterangan Penelitian



Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Lengkap : Iswan Tuli, S. Pd.
NIP. : -
Jabatan : Kepala Madrasah
Nama Madrasah : MI Muhammadiyah Gonilan
Alamat Madrasah : Jl. Tuwak RT.01/II Gonilan, Kartasura, Sukoharjo
Status Madrasah : Terakreditasi "A"

Menerangkan dengan sebenarnya, bahwa mahasiswa yang tersebut di bawah ini

Nama : Sasabilla Nur Hidayah
NIM : 203141148
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah
Universitas : UIN Raden Mas Said Surakarta

Bahwa mahasiswa tersebut di atas telah melakukan Penelitian di MI Muhammadiyah Gonilan pada Tanggal 16 - 25 Maret 2024. Guna penyusunan Skripsi dengan Judul "**PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KETERAMPILAN BERFIKIR KREATIF DAN KEMAMPUAN KOLABORASI SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV MI SE KECAMATAN KARTASURA TAHUN AJARAN 2023/2024**" untuk mendapatkan gelar sebagai Sarjana.

Demikian, surat keterangan ini dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, dan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

16 April 2024
Kepala MI Muhammadiyah Gonilan
Iswan Tuli, S. Pd.
NIP. 1129 8014 1181694



YAYASAN PERGURUAN AL-ISLAM CABANG KARTASURA
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AL-ISLAM KARTASURA
STATUS : TERAKREDITASI A

Jl. Jendral Sudirman No.9 Kartasura Phone (0271) 785650

SURAT KETERANGAN
No.048/MIS/Al-Islam/IV/2024

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhamamd Azhari Yulianto, S.HI
 NIP : -
 Jabatan : Kepala MI Al-Islam Kartasura

Menerangkan bahwa :

Nama : Salsabila Nur Hidayah
 NIM : 203141148
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah
 Prodi : PGM
 Universitas : UIN Raden Mas Said Surakarta

Mahasiswa tersebut diatas benar-benar melakukan penelitian di MI Al-Islam Kartasura pada tanggal 18 Maret 2024 s.d 25 Maret 2024. Adapun judul penelitiannya adalah "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Kolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Se-Kecamatan Kartasura Tahun Pelajaran 2023/2024".

Demikian surat keterangan ini kami buat, kepada yang berkepentingan agar bisa dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kartasura, 22 April 2024
 Kepala MI Al-Islam Kartasura

Muhamamd Azhari Yulianto, SHI
 NIP. -