

**PENGARUH MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING*
(CPS) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III MIN 39
ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**MUHAMMAD IKHBAL
NIM. 160209042
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2023 M/1444 H**

**PENGARUH MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING*
(CPS) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III MIN 39
ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan

Oleh:

MUHAMMAD IKHBAL

NIM. 160209042


Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

A R - R A N I R Y

Pembimbing I

Pembimbing II


Nida Jarnita S.Pd., M.Pd.
NIP. 198402232011012009


Putri Rahmi. M.Pd.
NIDN. 2006039002

**PENGARUH MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING*
(CPS) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III MIN 39
ACEH BESAR**

SKRIPSI

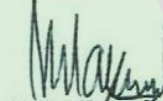
Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal :

Jum'at, 21 Juli 2023 M
3 Muharram 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua



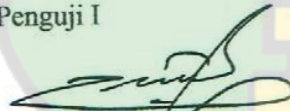
Nida Jarrita, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 198402232011012009

Sekretaris



Putri Rahmi, M.Pd.
NIDN. 2006039002

Penguji I



Darmiah, M.A.
NIP. 197305062007102001

Penguji II



Dr. H. Misnan., M.Ag.
NIP. 196705161998021003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Saiful Munir, S. Ag., MA., M. Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM - BANDA ACEH
TELP: (0651) 7551423, Faks: 7553020

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH /SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ikhbal
NIM : 160209042
Prodi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Creatif Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III MIN 39 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 2023

Yang Menyatakan



(Muhammad Ikhbal)
NIM. 160209042

C1FAKX525263393

ABSTRAK

Nama : Muhammad Ikhbal
NIM : 160209042
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Model *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar Pada pembelajaran Tematik Siswa Kelas III MIN 39 Aceh Besar
Tanggal Sidang : 21 Juli 2023
Tebal Skripsi : 107 halaman
Pembimbing I : Nida Jarmita, S.Pd., M.Pd
Pembimbing II : Putri Rahmi, M.Pd
Kata Kunci : Hasil Belajar Siswa, model pembelajaran, *Creative Problem Solving*

Permasalahan yang diperoleh dari hasil observasi awal peneliti di kelas III MIN 39 Aceh Besar menunjukkan suasana kelas terlihat cenderung pasif dan hanya beberapa siswa yang bertanya pada guru. Hal ini tentunya berdampak pada hasil belajar yang dimiliki siswa. Hasil belajar siswa tidak sesuai dengan KKM atau berada dibawah KKM. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III, hanya 48% siswa yang sudah mencapai target belajar dari jumlah keseluruhan siswa. Sementara pembelajaran dikatakan berhasil apabila persentase KBM 70% dari keseluruhan siswa. Berdasarkan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar siswa kelas III MIN 39 Aceh Besar. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Adapun desain yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *Non Equivalent Control Group Desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MIN 39 Kabupaten Aceh Besar dengan jumlah kelas III terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas III_a dengan jumlah siswa 18 orang dan III_b dengan jumlah siswa 17 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan tes. Analisis data dilakukan dengan tiga langkah, yaitu uji normalitas, homogenitas dan uji t. Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh model *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa kelas III MIN 39 Aceh Besar. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji *Independent Sample t-test* yang memiliki nilai <0.001.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, berkat rahmat dan karunia Allah Subhanahuwata'ala. Penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Pengaruh Model Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III MIN 39 Aceh Besar*". Shalawat dan salam tak lupa pula kita limpahkan kepada baginda Nabi Muhammad Sallallahu'alaihiwassalam yang telah membawa kita dari alam kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Penulis berharap karya yang merupakan wujud kerja keras penulis dengan berbagai bantuan dan dukungan dari berbagai pihak akan dapat memberikan manfaat dikemudian hari. Skripsi ini diajukan dalam rangka menyelesaikan tugas akhir untuk mencapai gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Apresiasi dan terimakasih penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang telah berpartisipasi dalam penulisan skripsi ini. Secara khusus, apresiasi dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu mensupport dan mendoakan penulis. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ayahhanda (Syamsul Bahri), Ibunda (Laila Wati), adik (Fahrizal Aidul Putra, Nawawir dan Saifun Nahar), serta segenap keluarga yang sudah menyemangati penulis dalam menyelesaikan studi ini hingga selesai.

2. Bapak Rektor Prof. Dr.H.Mujiburrahman, M.Ag. atas segala kebijakan dan fasilitas yang telah diberikan kepada penulis.
3. Bapak Dekan Safrul Muluk, S. Ag., MA., M. Ed., Ph.D., dan wakil dekan I, II dan III di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry yang telah banyak membantu penulis untuk mendapatkan pelayanan belajar selama perkuliahan di prodi PGMI.
4. Bapak Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd selaku Ketua Prodi PGMI dan para staf Prodi beserta dosen di Prodi PGMI yang sudah membantu dan membekali penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Daniah, S.Si., M.Pd selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang tiada hentinya, yang selalu menyemangati penulis serta memberikan solusi untuk mengatasi masalah perkuliahan.
6. Ibu Nida Jarmita, S.Pd.I., M.Pd sebagai pembimbing I dan Ibu Putri Rahmi, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing penulis.
7. Dewan guru, staff, karyawan-karyawati, dan siswa-siswi MIN 39 Aceh Besar yang telah membantu proses penelitian yang dilakukan penulis.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam proses pembuatan skripsi ini.

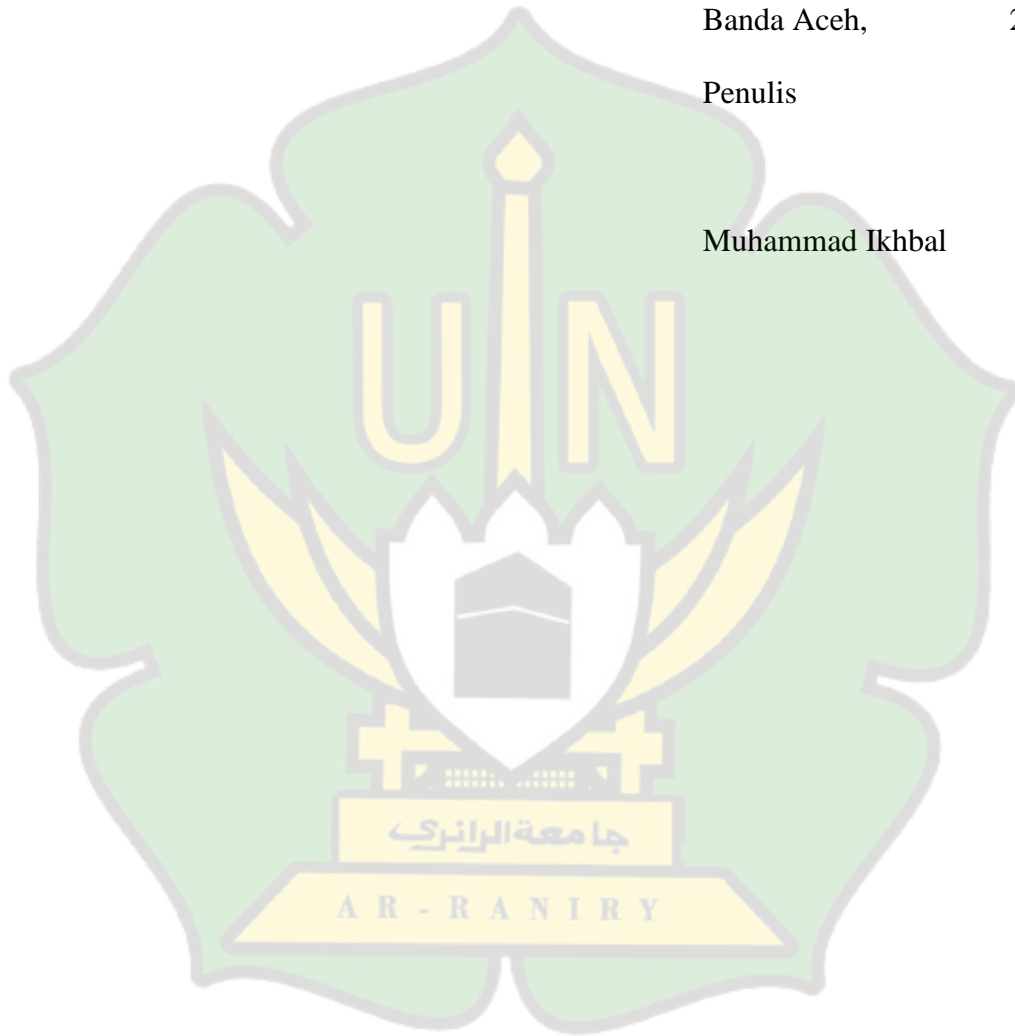
Semoga seluruh bantuan, dukungan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan dari Allah Subhanahuwata'ala. Penulis hanya dapat mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya. Segala usaha telah

dilakukan untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa dalam keseluruhan skripsi ini bukan hal yang mustahil terdapat kekurangan dan kekhilafan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran yang sifatnya membangun guna untuk memperbaiki dimasa yang akan datang.

Banda Aceh, 2023

Penulis

Muhammad Ikhbal

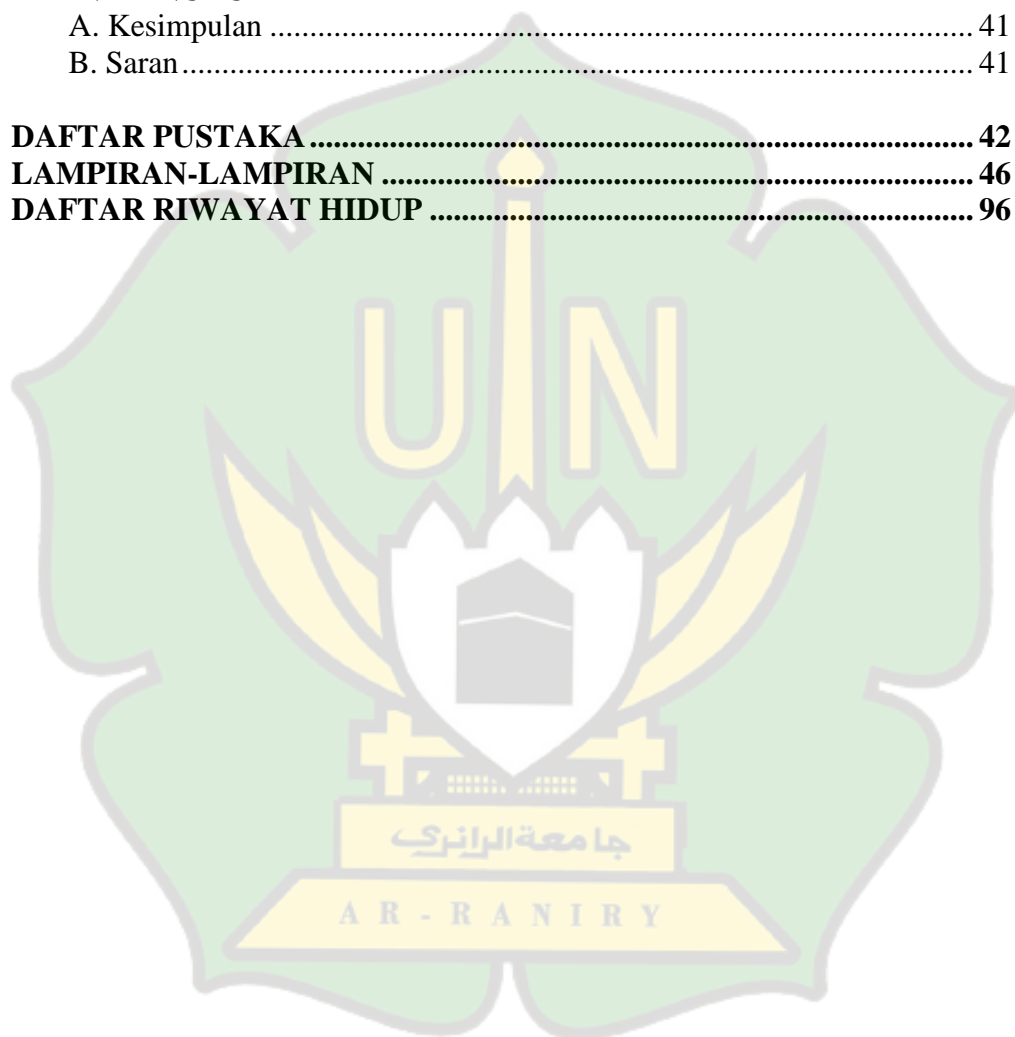


DAFTAR ISI

Halaman

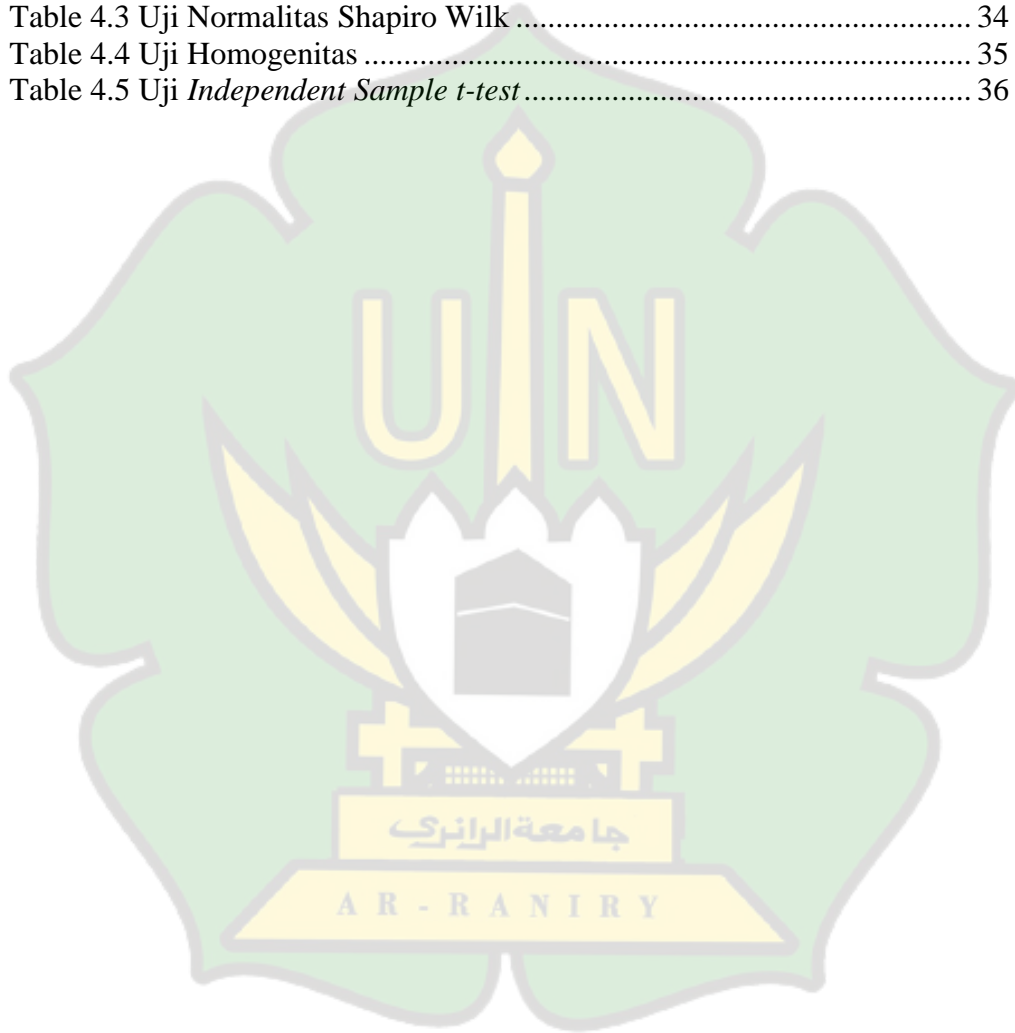
HALAMAN SAMPEL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Hipotesis Penelitian.....	4
G. Definisi Operasional	5
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS).....	7
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS)	7
2. Tujuan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS)	10
3. Langkah-langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS)	10
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS)	14
B. Hasil Belajar.....	15
1. Pengertian Hasil Belajar	15
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17
C. Pembelajaran Tematik.....	19
D. Penerapan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) Pada Pembelajaran Tematik Tema 5.....	21
E. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa	22
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	24
B. Populasi dan Sampel	25
C. Tekni Pengumpulan Data	26
D. Instrumen Penelitian	27
E. Teknik Analisis Data	28

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	31
B. Deskripsi Data Penelitian	31
C. Analisis Data Hasil Penelitian	33
D. Pembahasan	37
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	41
B. Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN-LAMPIRAN	46
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	96



Daftar Tabel

	Halaman
Tabel 2.1 Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	16
Tabel 2.2 Indikator Hasil Belajar Soal Pre-Test	16
Tabel 2.3 Indikator Hasil Belajar Soal Post Test	17
Table 4.1 Daftar Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	32
Table 4.2 Daftar Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	32
Table 4.3 Uji Normalitas Shapiro Wilk	34
Table 4.4 Uji Homogenitas	35
Table 4.5 Uji <i>Independent Sample t-test</i>	36



Daftar Lampiran

	Halaman
Lampiran 1 Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry	46
Lampiran 2 Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry.....	47
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari Kepala Sekolah MIN 39 Aceh Besar	48
Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen.....	49
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	52
Lampiran 6 Soal <i>Pre-Test</i>	87
Lampiran 7 Soal <i>Post- Test</i>	90
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian	93
Lampiran 9 Daftar Riwayat Hidup	96



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian. Dalam konteks menjadi tau atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dan alam diistilahkan dengan pengalaman, pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan.¹ Dengan demikian belajar dapat diartikan sebagai proses untuk mencapai keberhasilan berdasarkan praktek dan pengalaman tertentu.

Salah satu teori belajar adalah teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme adalah sebuah filosofi pembelajaran yang dilandasi premis bahwa dengan merefleksikan pengalaman, kita membangun mengkontruksi pengetahuan pemahaman kita tentang dunia tempat kita hidup. Setiap kita akan menciptakan hukum dan model mental kita sendiri, yang kita gunakan untuk menafsirkan dan menerjemahkan pengalaman.² Dengan demikian belajar dapat diartikan sebagai proses yang dilakukan untuk merubah perilaku atau potensi seseorang melalui pengalaman atau latihan. Untuk menghasilkan suatu proses belajar mengajar yang baik dan berkualitas, maka diperlukan pula tenaga pendidik yang memiliki berbagai variasi model agar suatu proses belajar dapat terkesan lebih bermakna kepada peserta didik.

¹Suryono, *BelajardanPembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 90.

²Suryono, *Belajar dan Pembelajaran...*, h. 105

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang dinamakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu aktivitas tertentu. Sedangkan menurut Soekamto, model pembelajaran merupakan kerangka yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pemandu bagi perancang desain pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model merupakan suatu kerangka yang dirancang secara sistematis guna mempermudah proses belajar mengajar di suatu lembaga pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di kelas III MIN 39 Aceh Besar menunjukkan bahwa pembelajaran selama ini belum pernah menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Suasana kelas terlihat cenderung pasif dan hanya beberapa siswa yang bertanya pada guru. Hal ini tentunya berdampak pada hasil belajar yang dimiliki siswa. Hasil belajar siswa tidak sesuai dengan KKM atau berada dibawah KKM. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III, hanya 48% siswa yang sudah mencapai target belajar dari jumlah keseluruhan siswa. Sementara pembelajaran dikatakan berhasil apabila persentase KBM 70% dari keseluruhan siswa.

Selain itu, ditemukan permasalahan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh I Dewa Ayu Tini Udayani dan Gusti Ngurah Sastra Agustika tahun 2020 yaitu “Pengaruh model *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap minat belajar matematik”. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model

pembelajaran CPS terhadap minat belajar matematika kelas V SD. Hasil analisis data menjelaskan terdapat pengaruh yang signifikan minat belajar matematika antara kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran CPS dengan kelompok yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD.

Selanjutnya penelitian oleh Sisvina Dian Cahyani, dkk tahun 2019 yaitu “Pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran CPS terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V SD N Pandeanlamper 01 Semarang. Kesimpulan penelitian yaitu kemampuan pemecahan matematis siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Kemudian, penelitian oleh KSK Wardani, dkk yaitu “Pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika antara yang menggunakan model pembelajaran CPS dan model TGT. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang dibelajarkan dengan model CPS dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian di atas timbulah pemikiran peneliti untuk melakukan upaya dengan menciptakan salah satu inovasi pembelajaran melalui penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) yang berjudul: **“Pengaruh Model *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III MIN**

39 Aceh Besar.”

B. Rumusan Masalah

Apakah model *Creative Problem Solving* (CPS) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas III MIN 39 Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh model *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas III MIN 39 Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak secara teoritis maupun praktis.

1. Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu menambahkan wawasan tentang pengguna *Creative Problem Solving* (CPS) pada pembelajaran tematik dan hasil penelitian ini diharapkan dapat jadi pedoman atau acuan dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *Creative Problem Solving* (CPS) pada pembelajaran tematik dalam rangka menindak lanjuti penelitian ini lebih luas.

2. Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengemas pembelajaran, sehingga anak termotivasi dan dapat menerima pelajaran dengan mudah.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan atau terkaan tentang apa saja yang kita amati dalam usaha untuk memahaminya.³ Hipotesis penelitian ini terdapat pengaruh model *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas III MIN 39 Aceh Besar.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman tentang judul ini, perlu kiranya dijelaskan definisi ini sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pembelajaran dan keterampilan dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan, ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, peserta didik dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya.⁴ Sedangkan model *creative problem solving* (CPS) yang dimaksud oleh peneliti adalah suatu cara atau prosedur yang dirancang guna memudahkan siswa untuk berpikir menemukan cara pemecahan masalah yang tepat.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan perolehan seseorang dari suatu

³Nasution, *Metode Research*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h. 39.

⁴Hamzah dan Mohammad Nurdin, *Belajar Dengan Pendekatan Paikem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), Cet Ke-2, h. 223.

perbuatan belajar, atau hasil belajar merupakan kecakapan nyata yang dicapai siswa dalam waktu tertentu yang juga disebut sebagai prestasi belajar.⁵

Hasil belajar yang dimaksud peneliti adalah hasil belajar kognitif untuk melihat terjadi atau tidaknya peningkatan belajar siswa. Hasil belajar kognitif ini dilihat dari enam pemahaman jenjang menurut taksonomi bloom yaitu: 1)

Pengetahuan, 2) Penerapan, 3) Analisis, 4) Sintesis, 5) Penilaian/Evaluasi.

3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik merupakan pembelajaran terpadu yang terdiri dari beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran tematik ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa yang memperhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran. Dari penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa Pembelajaran Tematik adalah pembelajaran terpadu yang terdiri atas beberapa mata pelajaran yang digabung menjadi satu tema. Tema yang akan dipelajari pada penelitian ini adalah Tema 8 Praja Muda Karana Sub Tema 3 Aku Suka Bertualang. Pada penelitian ini mata pelajaran yang digabung menjadi satu tema ada 3 yaitu, Matematika, Bahasa Indonesia, dan SBdP.

⁵Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012). h. 34.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang dinamakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu aktivitas tertentu, sedangkan menurut Soekamto, model pembelajaran merupakan kerangka yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pemandu bagi perancang desain pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Sedangkan penulisan *creative problem solving* berasal dari kata Bahasa Inggris yang terdiri dari tiga kata yaitu *creative*, *problem*, dan *solving*. Jika kata tersebut diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia “*creative* mempunyai arti memiliki daya cipta dan *problem* mempunyai arti masalah serta kata dasar dari *solving* adalah “*solve*” yang mempunyai arti memecahkan atau mencari jawaban”. Maka bila diartikan secara harfiah, *creative problem solving* adalah memiliki daya cipta dalam memecahkan jawaban dari suatu masalah.

Berdasarkan pengertian diatas, model *creative problem solving (CPS)* adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu aktivitas pembelajaran berdasarkan daya cipta dalam memecahkan atau mencari jawaban dari suatu masalah.

Adanya model pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam proses memahami materi yang disampaikan sebagai tujuan pembelajaran. Ada banyak model dan strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut salah satunya yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*.

Demi mencapai tujuan pembelajaran, setiap pendidik dituntut untuk benar-benar memahami model pembelajaran yang akan diterapkannya. Sehubungan dengan hal tersebut seorang pendidik perlu memikirkan model yang akan digunakan dalam proses pembelajarannya. Pemilihan model pembelajaran yang tepat yaitu dengan situasi dan kondisi yang dihadapi akan berdampak pada tingkat penguasaan atau prestasi belajar peserta didik yang dihadapi.⁶

Proses pembelajaran peserta didik haruslah aktif dan dapat mengembangkan ide-ide yang kreatif dalam memecahkan berbagai macam persoalan. Dengan adanya model pembelajaran CPS ini peserta didik diharapkan dapat lebih tanggap dalam menyelesaikan persoalan dan dapat mengaplikasikan pemikiran yang kreatif dalam menyelesaikan persoalan. Menurut Guilford yang dikutip Sujarwo kemampuan kreatif seseorang dapat dicerminkan melalui lima macam perilaku, di antaranya:

- a. *Fluency*, yaitu kelancaran atau kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- b. *Originality*, yaitu kemampuan mencetuskan gagasan-gagasan asli.

⁶Hamzah dan Mohammad Nurdin, *Belajar Dengan Pendekatan Paikem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 3.

- c. *Elaboration*, yaitu kemampuan menyatakan gagasan secara terperinci.
- d. *Sensivity*, yaitu kepekaan menanggapi dan menghasilkan gagasan sebagai anggapan tahap situasi.⁷

Model kreatif lain dikembangkan oleh Alex Osborn yang disebut model *Creative Problem Solving (CPS)*. Model tersebut terdiri dari 6 langkah, yaitu menemukan tujuan (*Objective Finding*), menemukan fakta (*Fact-Finding*), menemukan masalah (*Problem Solving*), menemukan ide (*Idea Finding*), menemukan solusi (*Evaluation Idea*) dan menemukan penerimaan/implementasi ide (*Acceptance-Finding/Idea Implimentation*).

Langkah tersebut memandu pada sebuah proses kreatif. Pada langkah pertama melibatkan suatu tahap pemikiran divergen yang menghasilkan sejumlah ide atau gagasan (fakta, definisi masalah, gagasan, kriteria evaluasi, strategi implementasi), dan kemudian suatu tahap konvergen yang memilih hanya sebuah gagasan untuk eksplorasi lebih lanjut langkah 3 dan 4 memerlukan berpikir kreatif, sedangkan langkah 1, 2, 5 dan 6 memerlukan keterampilan-keterampilan tradisional dan berpikir analitik. Bila melihat dua model yang dipaparkan di depan tampak beberapa perbedaan.

Dalam model *Creative Problem Solving (CPS)* terdapat tahap-tahap yang secara operasional menggambarkan proses berpikir kreatif. Pada tahap pertama dan kedua merupakan langkah dalam sintesis ide, tahap ketiga dan keempat merupakan langkah dalam membangkitkan ide, sedangkan tahap kelima dan keenam merupakan langkah penerapan ide dalam mengajukan masalah. Dua

⁷Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.193.

model tersebut dipilih untuk digunakan karena lebih operasional dan sesuai dengan proses berpikir dalam mengajukan masalah.

2. Tujuan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Tujuan model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah untuk mengetahui ketuntasan belajar pada hasil belajar, keaktifan dan keterampilan berpikir dan proses siswa. Adapun tujuan model *creative problem solving* sebagai berikut:

- a. Siswa menjadi terampil menyeleksi informasi yang relevan kemudian menganalisisnya dan akhirnya meneliti kembali hasilnya.
- b. Kepuasan intelektual akan timbul dari dalam sebagai hadiah intrinsik bagi siswa.
- c. Potensi intelektual siswa meningkat.
- d. Siswa belajar bagaimana melakukan penemuan dengan melalui proses melakukan penemuan.⁸

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Menurut Miftahul Huda sintak proses pembelajaran CPS berdasarkan kriteria OFPISA (*Objective Finding, Fact Finding, Problem Finding, Idea Finding, Solution Finding, Acceptance Finding*) dapat dilihat sebagai berikut:

- a. *Objective Finding* (Menemukan masalah)

Pada langkah ini guru menyajikan kejadian (tantangan) yang akan dicarikan penyelesaiannya oleh siswa. Setelah itu, guru mendorong siswa untuk

⁸Chusnul Chotimah dan Muhammad Fathurrohman, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran dari Teori, Metode, Model, Media, Hingga Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018), h. 282.

memahami dan mendeskripsikan kembali kejadian tersebut untuk menggunakan bahasa mereka sendiri. Kegiatan ini bertujuan agar siswa lebih memahami gambaran dari kejadian yang diberikan. Setelah siswa selesai mendeskripsikan kejadian dengan bahasa mereka sendiri, siswa selanjutnya diajak untuk menemukan sasaran atau tujuan yang hendak dicapai dalam proses pemecahan masalah.

b. *Fact Finding* (Menemukan Fakta)

Pada langkah ini, siswa mengumpulkan informasi sebanyak mungkin terkait kejadian atau tantangan yang sudah diberikan dengan menggunakan semua persepsi dan indera mereka. Siswa menyelesaikan langkah ini dengan mengidentifikasi seluruh fakta yang dianggap relevan dengan permasalahan. Fakta yang mereka berikan kemudian dijelaskan untuk memperoleh informasi yang lebih dalam terkait dengan fakta yang telah ditemukan. Penjelasan ini selanjutnya digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan informasi mana saja yang menjadi informasi paling penting.

c. *Problem Finding* (Menemukan Masalah)

Tujuan dari langkah ini adalah untuk memperjelas tantangan atau permasalahan dengan mendefinisikan kembali tantangan atau permasalahan yang sudah diberikan dengan mempertimbangkan berbagai cara melihatnya. Ketika mengulang tantangan pada langkah ini akan sangat membantu untuk menyatakan tantangan dalam bentuk pertanyaan “*Kenapa hal ini terjadi? Apa yang harus dilakukan?*” dan pertanyaan lainnya sehingga pada akhirnya jelas apa yang ingin diselidiki dan dipecahkan. Langkah ini merupakan langkah yang paling penting

dalam Pendekatan *Creative Problem Solving*. Pada langkah ini juga siswa diberi kesempatan untuk melakukan penyelidikan untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang sudah mereka rumuskan melalui langkah menemukan fakta. Salah satu aspek terpenting dari kreativitas adalah mendefinisikan kembali perihal permasalahan agar peserta didik bisa lebih dekat dengan masalah sehingga memungkinkannya untuk menemukan solusi yang lebih jelas.

d. *Idea Finding* (Menemukan Ide)

Pada langkah ini, siswa diminta untuk memunculkan berbagai macam ide penyelesaian dari permasalahan yang diberikan dengan menggunakan berbagai sudut pandang yang berbeda. Dalam usaha menemukan ide-ide penyelesaian ini, siswa diharapkan bisa menghubungkan permasalahan-permasalahan yang sudah mereka rumuskan pada langkah *Problem Finding* dengan konsep-konsep yang sudah mereka peroleh dari kegiatan eksperimen. Setelah semua ide terkumpul, siswa diminta untuk mengidentifikasi ide-ide tersebut guna memperoleh ide-ide yang dianggap berpotensi untuk dikembangkan atau digunakan dalam penyelesaian masalah. Semua ide-ide yang dianggap berpotensi selanjutnya digeneralisasi dan digunakan sebagai pedoman pada langkah berikutnya (*Solution Finding*) pada langkah ini gagasan-gagasan peserta didik didaftar agar bisa melihat kemungkinan menjadi solusi atas situasi permasalahan.

e. *Solution Finding* (Menemukan Solusi)

Pada Langkah ini, siswa diminta untuk menemukan beragam solusi dengan berlandaskan ide-ide yang sudah mereka daftarkan pada langkah sebelumnya (*Idea Finding*). Berbagai solusi yang ditemukan selanjutnya dipilih

sesuai dengan bentuk dan situasi permasalahan. Solusi yang dipilih merupakan solusi terbaik dari solusi yang ada. Namun tidak menutup kemungkinan solusi yang dipilih untuk mengatasi masalah yang sudah diberikan lebih dari satu solusi asalkan solusi-solusi yang dipilih tersebut relevan dengan masalah yang dipecahkan.

f. *Acceptance Finding* (Menemukan Penerimaan)

Pada langkah ini peserta didik mulai mempertimbangkan isu-isu nyata dengan cara berpikir yang sudah mulai berubah. Peserta didik diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif.⁹

Berdasarkan langkah-langkah di atas dengan membiasakan peserta didik menggunakan langkah-langkah tersebut dalam menyelesaikan permasalahan, diharapkan peserta didik dapat membantu mengatasi masalah dalam memahami suatu konsep dengan baik.

Untuk mencari informasi dalam menyelesaikan masalah atau menjawab pertanyaan, peserta didik diberikan kesempatan untuk memberikan pendapat, baik berdasarkan pengalaman dan pengetahuan peserta didik, membaca referensi, maupun mencari data informasi dari lapangan. Pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran CPS, peran pendidik lebih banyak menempatkan diri sebagai fasilitator yaitu pendidik membantu memberikan kemudahan peserta didik dalam proses pembelajaran, sebagai motivator, yaitu pendidik berperan memotivasi peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan sebagai dinamisator

⁹Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h. 298-300.

belajar yaitu pendidik berusaha memberikan rangsangan dalam mencari, mengumpulkan dan menentukan informasi untuk pemecahan masalah dalam bentuk pemberian tugas dan memberikan umpan balik dalam pemecahan masalah tersebut, baik secara individual maupun secara berkelompok. Proses pembelajaran yang memberikan kesempatan secara luas kepada peserta didik merupakan prasyarat bagi peserta didik untuk berlatih belajar mandiri.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*

a. Kelebihan

Model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki kelebihan diantaranya:

1. Melatih peserta didik agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran.
 - a) Meningkatkan kreativitas peserta didik.
 - b) Adanya interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik
 - c) Menuntun peserta didik untuk dapat berpikir kreatif dan kritis.
 - d) Membuat peserta didik gemar menghafal dan aktif dalam menyampaikan pendapat.¹⁰

2. Kekurangan

Tidak hanya kelebihan, model *Creative Problem Solving (CPS)* juga memiliki kekurangan dalam pembelajarannya. Kekurangan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* diantaranya:

¹⁰Hamzah dan Mohammad Nurdin, *Belajar Dengan ...*,h. 229

- a) Pendidik mengalami kebingungan melaksanakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dalam pembelajaran, karena banyaknya metode yang juga di gunakan.
- b) Jika kurang cermat maka pendidik akan mengalami kesulitan memantau kreativitas tiap peserta didik dalam kelompok.
- c) Pemecahan masalah dalam kretivitas sulit dibedakan karena keduanya menurut hasil yang baru.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar atau keberhasilan yang dicapai seseorang peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.

Hasil belajar yang hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil dari proses belajar yang efektif dengan mencakup sikap, pengetahuan, keterampilan yang nantinya menjadi tolak ukur dalam menentukan prestasi belajar siswa. Dengan pembelajaran yang efektif akan membentuk dan menghasilkan siswa yang mempunyai dasar keterampilan, kompetensi dan gagasan sesuai dengan karakter mereka masing-masing. Dari ketiga dasar inilah nantinya akan menghasilkan kemampuan-kemampuan yang melekat dan menjadi ciri khas pada diri siswa serta mengkontruksikannya dalam kehidupan sehari-

hari.¹¹

Dengan demikian, hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku, pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan pembelajaran yang di berikan kepada siswa. Hasil belajar merupakan tindakan untuk memberikan interpretasi terhadap hasil pengukuran yang telah dilakukan dengan menggunakan norma-norma tertentu dengan tujuan untuk mengetahui tinggi rendahnya atau baik buruk tentang aspek-aspek tertentu yang di evaluasi.¹²

Menurut Robert Gagne dkk mengklasifikasikan 3 ranah hasil belajar yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik. Adapun perinciannyasebagai berikut:

Tabel 2.1 Hasil Belajar Ranah Kognitif

Ranah Kognitif	Indikator Hasil Belajar
1. Pengetahuan 2. Pemahaman 3. Aplikasi 4. Analisis 5. Sintesis 6. Evaluasi	1. Dapat menunjukkan 2. Dapat menjelaskan 3. Dapat mendefinisikan secara lisan 4. Dapat memberikan contoh 5. Dapat menggunakan secara tepat 6. Dapat menguraikan 7. Dapat mengklasifikasikan 8. Dapat menghubungkan 9. Dapat menyimpulkan 10. Dapat membuat prinsip umum 11. Dapat menilai berdasarkan kriteria 12. Dapat menghasilkan

Table 2.2 Indikator Hasil Belajar Soal Pre-Test

No	Indikator Hasil Belajar	Nomor Soal <i>Pre-Test</i>
1.	Dapat menunjukkan	2
2.	Dapat menjelaskan	4
3.	Dapat mendefinisikan secara lisan	-

¹¹Moh. Zaiful Rosuid, dkk. *Prestasi Belajar*, (Malang: Literasi Nusantara, 2019), h.13.

¹²Muhammad Irham dan Nova Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h. 212.

4.	Dapat memberikan contoh	10
5.	Dapat menggunakan secara tepat	9
6.	Dapat menguraikan	7
7.	Dapat mengklasifikasikan	6
8.	Dapat menghubungkan	5
9.	Dapat menyimpulkan	1
10.	Dapat membuat prinsip umum	4
11.	Dapat menilai berdasarkan kriteria	3
12.	Dapat menghasilkan	-

Table 2.3 Indikator Hasil Belajar Soal Post-Test

No	Indikator Hasil Belajar	Soal Post-Test
1.	Dapat menunjukkan	7
2.	Dapat menjelaskan	6
3.	Dapat mendefinisikan secara lisan	-
4.	Dapat memberikan contoh	2
5.	Dapat menggunakan secara tepat	8
6.	Dapat menguraikan	9
7.	Dapat mengklasifikasikan	1
8.	Dapat menghubungkan	4
9.	Dapat menyimpulkan	5
10.	Dapat membuat prinsip umum	3
11.	Dapat menilai berdasarkan kriteria	10
12.	Dapat menghasilkan	-

Dengan melihat tabel diatas kita dapat menyimpulkan bahwa dalam hasil belajar ranah kognitif. Klasifikasi hasil belajar secara luas masih menjadi acuan utama para pendidik dalam mengembangkan pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar pada suatu jenjang pendidikan selalu berorientasi pada pencapaian kompetensi-kompetensi hasil belajar kognitif yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.¹³

¹³A. Wahab Jufri, *Belajar dan Pembelajaran Sains: Modal Dasar Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Pustaka Reka Cipta, 2017), h. 75-89.

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajar. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

b. Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga mempengaruhi hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik. Sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajarsiswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Kualitas pengajaran disekolah sangat ditentukan oleh guru, guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ini dapat ditegaskan bahwa salah satu faktor

eksternal yang sangat berperan mempengaruhi hasil belajar siswa adalah guru. Guru dalam proses pembelajaran sangat memegang peranan yang sangat penting. Peran guru, apalagi untuk siswa pada usia sekolah dasar, tak mungkin dapat digantikan oleh perangkat lain, seperti, televisi, radio, dan komputer. Sebab, siswa adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa.¹⁴

C. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran atau bidang studi dengan menggunakan tema tertentu. Tema tersebut kemudian diulas dari berbagai sudut pandang baik dari pandangan ilmu pengetahuan, humaniora maupun agama, sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi anak didik. Dengan pembelajaran tematik anak didik diharapkan mendapatkan hasil belajar yang optimal dan maksimal dan menghindari kegagalan pembelajaran yang masih banyak terjadi dengan model pembelajaran yang lain.¹⁵ Adapun pembelajaran tematik yang dimaksud di sini adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran dengan menggunakan tema tertentu.

1. Kelebihan pembelajaran tematik

Ada beberapa kelebihan dalam pelaksanaan pembelajaran tematik ini yaitu:

- a. Dapat mengurangi *overlapping* antara berbagai mata pelajaran, Karena mata pelajaran disajikan dalam satu unit.

¹⁴Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 12-13.

¹⁵Abdul Kadir dan Hanun Asroka, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2014), h. 18.

- b. Menghemat pelaksanaan pembelajaran tematik dilaksanakan secara terpadu antara beberapa mata pelajaran.
- c. Anak didik mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir.
- d. Pembelajaran menjadi holistik dan menyuluruh akumulasi pengetahuan dan penguasaan anak didik tidak tersegmentasi pada disiplin ilmu atau pelajaran tertentu, sehingga anak didik akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang saling berkaitan antara satu sama lain

2. Kelemahan pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik selain mempunyai kelebihan juga mengandung kelemahan-kelemahan. Kelemahan dalam pembelajaran tematik antara lain:

- a. Pembelajaran menjadi lebih kompleks dan menuntut guru untuk mempersiapkan diri sedemikian rupa supaya ia dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik.
- b. Persiapan harus dilakukan oleh guru lebih lama. Guru harus merancang pembelajaran tematik dengan memperhatikan keterkaitan berbagai materi dalam beberapa mata pelajaran.
- c. Menuntut penyediaan alat, bahan sarana dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang dipadukan secara serentak.

Maka dari itu peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah memadukan antara berbagai mata pelajaran atau bidang studi dengan

menggunakan tema tertentu. Tema tersebut kemudian diulas dari berbagai sudut pandang baik dari pandangan ilmu pengetahuan, humaniora maupun agama, sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi anak didik.

D. Penerapan Model *Creative Problem Solving* (CPS) Pada Pembelajaran Tematik Tema 5

Model pembelajaran ialah suatu kegiatan pembelajaran yang harus di kerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Artinya, model pembelajaran pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan di ambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan.¹⁶ Model pembelajaran digunakan untuk memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan rangkaian aktivitas guru dan siswa dalam suatu kegiatan pembelajaran. Strategi pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar siswa, siswa dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka mencapai standar kompetensi.¹⁷

Jadi, model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah model yang bisa diterapkan bagi semua tingkatan sekolah, baik SD, SMP, ataupun SMA/SMK. Model pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk memecahkan masalah yang muncul ketika kegiatan pembelajaran sedang dilaksanakan. Selain

¹⁶Syifa S. Mukrima, *53 Metode Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Bumi Siliwangi, 2014), h. 69.

¹⁷Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 3.

itu, Model pembelajaran ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa, mendorong siswa untuk lebih aktif, semangat dan berani dalam menyampaikan pendapat ketika dalam belajar.

Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran CPS dalam pembelajaran tematik sebagai berikut:

No	Tahapan CPS	Kegiatan Pembelajaran
1.	<i>Objective Finding</i> (Menemukan masalah)	Mendiskusikan dan mengidentifikasi masalah yang diberikan oleh guru secara berkelompok
2.	<i>Fact Finding</i> (Menemukan Fakta)	Mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan permasalahan dari berbagai sumber
3.	<i>Problem Finding</i> (Menemukan Masalah)	Mendefinisikan kembali permasalahan agar lebih jelas
4.	<i>Idea Finding</i> (Menemukan Ide)	Merancang solusi dari permasalahan dengan mengumpulkan ide dan gagasan
5.	<i>Solution Finding</i> (Menemukan Solusi)	Mengevaluasi gagasan yang telah dipilih menjadi solusi dari permasalahan bersama kelompok dan disajikan menjadi hasil diskusi
6.	<i>Acceptance Finding</i> (Menemukan Penerimaan)	Menyimpulkan dari permasalahan yang dibahas, menemukan cara baru dalam menyelesaikan permasalahan

E. Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar berarti perubahan yang terjadi pada diri siswa yang menyangkut aspek kognitif.¹⁸ Hasil belajar bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan atau pun kemampuan dari peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor baik eksternal dan internal. Faktor eksternal berasal dari luar diri siswa seperti

¹⁸Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta, Prenadamedia Group, 2013), h.5.

pengaruh keluarga, masyarakat, dan lainnya. Sedangkan faktor internal berasal dari dalam diri siswa. Dalam hal ini, minat merupakan salah satu faktor internal penting yang mempengaruhi hasil belajar.

Minat merupakan perasaan tertarik pada kegiatan tertentu sehingga ingin mengambil bagian di dalamnya mengakibatkan dapat diraihinya suatu tujuan tanpa paksaan.¹⁹ Minat dalam belajar merupakan salah satu hal yang penting dikarenakan jika siswa sudah memiliki minat atau merasa tertarik terhadap suatu pembelajaran, maka besar kemungkinan pembelajaran tersebut berhasil. Dalam pembelajaran, minat dapat ditumbuhkan dengan berbagai hal. Salah satunya ialah dengan menerapkan berbagai variasi model pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan perencanaan atau pola yang memiliki fungsi sebagai acuan di dalam proses melaksanakan pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti mengambil model *Creative Problem Solving*. Model pembelajaran ini dapat memancing siswa aktif dalam menentukan konsep dan dalam memecahkan masalah secara mandiri. Model ini berpusat pada keterampilan pemecahan masalah yang ditemukan siswa serta didukung oleh kreatifitas siswa.

Model *Creative Problem Solving* menekankan kreatifitas siswa dalam menemukan hingga mentukan solusi yang didasari dengan pemikiran kreatif siswa pada proses pembelajaran. Siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam mencari dan menemukan hingga menentukan solusi-solusi permasalahan yang kreatif, menyebabkan siswa merasa dihargai dan

¹⁹I Dewa Ayu Tini Udayani, dkk, “*Model Creative Problem Solving Terhadap Minat Belajar Matematika*”. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran , Vol. 4 No. 2, Juli 2020, h. 285.

meningkatkan percaya diri siswa. Seluruh tindakan tersebut saling adanya keterhubungan dengan minat belajar siswa. Jika minat belajar siswa sudah terbentuk dengan baik, maka hal tersebut juga akan berdampak kepada hasil belajarnya.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan penelitian dengan menggunakan manipulasi terhadap objek penelitian dengan adanya kontrol.²⁰ Dalam metode penelitian eksperimen, terdapat beberapa macam teknik dalam pengumpulan data diantaranya, *Pre Eksperimental*, *True Eksperimental*, *Quasi Eksperimental*, dan *Factorial Eksperimental*. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data *Quasi* disebut juga semu. Adapun desain yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *Non Equivalent Control Group Desain*. Untuk memprediksi atau mengontrol fenomena, penelitian ini berupa suatu percobaan yang dirancang secara khusus guna menemukan data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan peneliti. Peneliti melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai data dasar untuk membandingkan dengan kelas eksperimen.

Dalam rancangan penelitian ini ada dua kelompok objek, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok ini mendapat perlakuan pengajaran yang sama dari segi tujuan dan isi materi pembelajaran. Perbedaan keduanya terletak pada model yang diterapkan. Untuk kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* sedangkan untuk kelas kontrol diajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran *Creative*

²⁰Muhammad Nasir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1998), h. 16.

Problem Solving. Kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembandingan, namun subjeknya tidak dipilih secara acak dan ditempatkan dikelompoknya. Dalam model rancangan ini, kelompok eksperimen A dan kelompok kontrol B dipilih tanpa penempatan acak. Kedua kelompok itu mengerjakan *pre-tes* dan *post-tes*, dan hanya kelompok eksperimen saja yang mendapat perlakuan (*Treatment*), rancangan ini dapat digambarkan sebagai berikut:

<i>Group</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
III _a (Eksperimen)	O ₁	X	O ₂
III _b (Kontrol)	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

X = Pembelajaran menggunakan metode eksperimen

O₁ dan O₂ = Nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen

O₃ dan O₄ = Nilai *pre-test* dan *post-test* kelas control

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah sekumpulan orang, hewan, tumbuhan, atau benda yang mempunyai karakteristik tertentu yang akan diteliti.²¹ Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MIN 39 Kabupaten Aceh Besar dengan jumlah kelas III terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas III_a dengan jumlah siswa 18 orang dan III_b dengan jumlah siswa 17 orang.

²¹Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 9.

2. Sampel

Sample adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah suatu cara pengambilan sampel apabila seluruh populasi penelitian dijadikan sampel.²² Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III_a dan kelas III_b. Kelas III_a sebagai kelas kontrol dan kelas III_b sebagai kelas eksperimen.

3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 39 Kabupaten Aceh Besar. Peneliti mengambil MIN 39 Aceh Besar sebagai tempat penelitian berdasarkan pertimbangan masih rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas III MIN 39 Aceh Besar.

C. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes untuk melihat hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dari perolehan nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Tes adalah suatu alat pengukur yang berupa serangkaian pertanyaan yang harus dijawab secara sengaja dalam suatu situasi yang distandarlisasikan, dan yang dimaksud untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengingat dan menguasai materi pembelajaran dan ketuntasan belajar individu atau kelompok.²³ Tes ini dibagi kedalam dua bagian yaitu:

²²Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 62.

²³ Ign Masidjo, *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*, (Yogyakarta: PT Kanisius, 1995), h. 38.

1. *Pre-test* adalah tes awal yang diberikan pada saat pertemuan pertama dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum mempelajari materi yang akan diajarkan, serta mengetahui tingkat perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. *Post-test* adalah tes akhir yang diberikan setelah berlangsungnya proses pembelajaran. Tes ini bertujuan untuk melihat perubahan yang terjadi antara *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tes awal (*pre-test*) diberikan kepada siswa sebelum perlakuan eksperimen untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Setelah diberikan perlakuan maka setelah itu diberikan tes akhir (*post-test*) dan hasilnya digunakan sebagai data yang dianalisis untuk melihat efektifitas belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat kunci dalam suatu penelitian. Mutu instrumen akan menentukan mutu data yang digunakan dalam penelitian, sedangkan data merupakan dasar kebenaran empirik dari penemuan atau kesimpulan penelitian.²⁴ Instrumen yang digunakan penelitian ini yaitu soal tes.

Tes adalah seperangkat materi yang dijadikan sebagai objek ukur suatu pengetahuan.²⁵ Tes yang dilaksanakan yaitu tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *creative problem*

²⁴Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 225

²⁵Djaali Dalyono dan Pudji Mujono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo, 2007), h. 6.

solving dan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *creative problem solving*. Soal tes berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 10 butir soal.

E. Teknik Analisis Data

Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan pengolahan data hasil belajar siswa baik itu *Pre-Test* dan *Post-Test* peneliti menggunakan *Software Jeffrey's Amazing Statistics Program* (JASP). Data yang telah diperoleh setelah melakukan penelitian akan dilakukan analisis data dengan beberapa uji yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t.

Uji normalitas data dilakukan untuk melihat apakah data yang telah diperoleh berdistribusi normal atau tidak.²⁶ Uji normalitas dilakukan pada data *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas eksperimen dan data *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas kontrol. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Shapiro-Wilk*. Uji *Shapiro Wilk* dilakukan apabila sampel data kurang dari 50 ($n < 50$).

Berikut langkah-langkah uji normalitas *Shapiro Wilk* menggunakan *Software Jeffrey's Amazing Statistics Program* (JASP):

- 1) Masukkan data ke dalam *Microsoft Office Excel*, hal ini berguna untuk memudahkan penginputan data ke dalam *Software Jeffrey's Amazing Statistics Program* (JASP).
- 2) Buka program *Software Jeffrey's Amazing Statistics Program* (JASP).
- 3) Selanjutnya klik menu *descriptive*.

²⁶ Riduwan, *Dasar-dasar Statistika*, (Bandung: Alfabeta, 2003), hal.190.

- 4) Selanjutnya pada variable masukkan semua data baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol.
- 5) Pada menu statistik centang pada pilihan Shapiro-Wilk test. Maka akan muncul output hasil uji normalitas.

Setelah data dilakukan uji normalitas dan data penelitian berdistribusi normal. Maka selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan pada dua atau lebih kelompok data sampel yang berasal dari populasi yang sama. Taraf signifikan yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$.²⁷ Uji homogenitas dilakukan pada hasil *post-test* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol,

Berikut langkah-langkah uji homogenitas menggunakan *Software Jeffrey's Amazing Statistics Program (JASP)*:

- 1) Masukkan data ke dalam *Microsoft Office Excel*, hal ini berguna untuk memudahkan penginputan data ke dalam *Software Jeffrey's Amazing Statistics Program (JASP)*.
- 2) Buka program *Software Jeffrey's Amazing Statistics Program (JASP)*.
- 3) Selanjutnya klik menu ANOVA
- 4) Selanjutnya akan muncul kotak dialog. Masukkan data *post-test* kelas eksperimen dan kontrol ke dalam kotak dialog tersebut.
- 5) Setelahnya akan muncul tampilan output hasil uji homogenitas.

Pada penelitian ini statistic uji-t yang akan digunakan adalah uji *Independent Sampel T-test*. Berikut langkah-langkah uji homogenitas menggunakan *Software*

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hal.165-167.

Jeffrey's Amazing Statistics Program (JASP):

- 1) Masukkan data ke dalam *Microsoft Office Excel*, hal ini berguna untuk memudahkan penginputan data ke dalam *Software Jeffrey's Amazing Statistics Program (JASP)*.
- 2) Buka lembar kerja *Software Jeffrey's Amazing Statistics Program (JASP)*.
- 3) Pilih menu t-test. Lalu pilih menu *Independent sample t-test*.
- 4) Kemudian akan muncul kotak dialog. Masukkan data post-test kelas eksperimen dan kontrol kedalam kotag dialog.
- 5) Maka secara otomatis hasil ouput uji t akan muncul di sebelah kanan.

Hipotesisnya yaitu:

H_0 : : Tidak terdapat pengaruh model *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa kelas III MIN 39 Aceh Besar.
 $\mu_1 = \mu_0$

$H_a : \mu_1 \neq \mu_0$: Terdapat pengaruh model *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa kelas III MIN 39 Aceh Besar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 39 Aceh Besar yang merupakan salah satu sekolah MIN yang berada di Kabupaten Aceh Besar yang berlokasi di pinggir Jalan Nasional Banda Aceh-Medan km 12,3, desa Bukloh, Kecamatan Suka Makmur, Kabupaten Aceh Besar. MIN 39 Aceh Besar memiliki akreditasi B. bangunan di sekolah ini terdiri atas 12 ruang belajar, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang tata usaha, 1 ruang perpustakaan, dan 4 kamar mandi.

B. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 39 Aceh Besar yang dilakukan pada tanggal 22 Mei sampai dengan 26 Mei 2023. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan Pengaruh Model *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III MIN 39 Aceh Besar. Untuk mengetahui Pengaruh Model *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III MIN 39 Aceh Besar peneliti melaksanakan tes. Tes yang diberikan berupa soal *pre-test* dan *post-test*. Berikut data hasil Pengaruh Model *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III MIN 39 Aceh Besar yang terdiri atas kelas III_A dan III_B.

Adapun hasil belajar siswa kelas III_A (Kelas eksperimen) adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Daftar Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen (III _A)		Hasil Belajar Siswa	
No	Kode Siswa	Pre-Test	Post-Test
1	S1	70	90
2	S2	60	60
3	S3	40	80
4	S4	80	70
5	S5	80	90
6	S6	40	70
7	S7	60	70
8	S8	50	70
9	S9	40	40
10	S10	90	60
11	S11	70	80
12	S12	50	80
13	S13	70	70
14	S14	50	60
15	S15	60	40
16	S16	70	80
17	S17	60	80
18	S18	80	60

Dari tabel diatas dapat diketahui perolehan nilai *Pre-test* dan *Post-Test* pada kelas III_A (kelas eksperimen). Dimana pada kelas eksperimen ini pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS).

Adapun hasil belajar siswa III_B (kelas kontrol) adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Daftar Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Kelas Kontrol (III _A)		Hasil Belajar Siswa	
No	Kode nama Siswa	Pre-Test	Post-Test
1	S1	60	80
2	S2	60	80
3	S3	90	90
4	S4	70	100
5	S5	70	80

Kelas Kontrol (III _A)		Hasil Belajar Siswa	
No	Kode nama Siswa	Pre-Test	Post-Test
6	S6	70	90
7	S7	70	90
8	S8	50	70
9	S9	70	80
10	S10	60	70
11	S11	70	90
12	S12	40	60
13	S13	80	90
14	S14	70	90
15	S15	70	80
16	S16	60	80
17	S17	60	80

Dari tabel di atas dapat dilihat perolehan nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas III_B (Kelas kontrol). Dimana pada kelas pembelajaran tidak dilakukan dengan model *Creative Problem Solving* (CPS).

C. Analisis Data Hasil Penelitian

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian dari masing-masing kelas berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan uji prasyarat untuk melakukan uji-t. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan bantuan *software* JASP dengan taraf kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai p-value $> 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal
- 2) Jika nilai p-value $< 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal

Berikut disajikan hasil uji normalitas masing-masing kelas dengan menggunakan uji normalitas Shapiro wilk dengan bantuan *software* JASP.

Tabel 4.3 Uji Normalitas Shapiro wilk

Descriptive Statistics				
	pre-test kontrol	post-test kontrol	pre-test eksperimen	post-test eksperimen
Valid	17	17	18	18
Missing	1	1	0	0
Mean	65,882	82,353	62,222	69,444
Std. Deviation	11,213	9,701	15,168	14,337
Shapiro-Wilk	0,900	0,901	0,940	0,906
P-value of Shapiro-Wilk	0,068	0,071	0,287	0,074
Minimum	40,000	60,000	40,000	40,000
Maximum	90,000	100,000	90,000	90,000

Dari tabel diatas, dapat dilihat jika nilai *pre-test* kelas kontrol adalah 0,068 dan *pos-test* kelas kontrol adalah 0,071. Sedangkan kelas ekperimen memiliki nilai *pre-test* 0,287 dan *post-test* 0,074. Dikarenakaan kedua kelas memiliki p-value > 0,05. Maka dapat dikatakan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah data penelitian dilakukan uji normalitas dan berdistribusi normal, maka selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas merupakan salah satu syarat untuk melakukan uji independent sample t-test. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah ada tingkat kesamaan varians antara dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* JASP dengan taraf kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai p-value $> 0,05$ maka data penelitian berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen)
- 2) Jika nilai p-value $< 0,05$ maka data penelitian berasal dari populasi yang memiliki varians yang berbeda (tidak homogen)

Berikut disajikan hasil uji homogenitas dengan menggunakan bantuan *software* JASP.

Table 4.4 Uji Homogenitas

ANOVA				
Cases	Sum of Square	Mean square	F	P
Post-test kelas eksperimen	52853,251	69,444	0,830	0,531
Post test kelas kontrol		82,353		

Berdasarkan tabel dapat dilihat p-value adalah sebesar 0,531. Karena $0,531 > 0,05$ (0,531 lebih besar dari 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa data *Post-Test* kelas eksperimen dan kontrol berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen).

3. Uji-t

Setelah dilakukannya uji normalitas dan uji homogenitas di atas, didapatkan bahwa kedua kelompok data berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan homogen. Maka langkah selanjutnya adalah dengan melakukan uji *Independent sample t-test*. Dalam penelitian ini uji *Independent sample t-test* digunakan untuk menjawab rumusan masalah: “Apakah model *Creative Problem*

Solving (CPS) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa Pada Pembelajaran Tematik kelas III MIN 39 Aceh Besar?"

Untuk menjawab rumusan masalah tersebut uji *Independent sample t-test* dilakukan terhadap data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut disajikan hipotesis penelitian:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh model *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa Pada Pembelajaran Tematik kelas III MIN 39 Aceh Besar.

H₁ : Terdapat pengaruh model *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa Pada Pembelajaran Tematik kelas III MIN 39 Aceh Besar.

Kriteria pengambilan keputusan adalah:

- 1) Jika nilai p-value < 0,05 maka H₁ diterima dan H₀ ditolak
- 2) Jika nilai p-value > 0,05 maka H₀ diterima dan H₁ ditolak

Berikut disajikan hasil uji *Independent sample t-test* dengan menggunakan *software* JASP.

Tabel 4.5 Uji *Independent sample t-test*

Independent Sample T-Test			
	T	Df	P
post-test eksperimen	20,550	17	< 0,001
post-test kontrol	35,000	16	< 0,001

Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa nilai p < 0,001. Nilai p lebih kecil daripada 0,05 maka dapat dikatakan bahwa H₁ diterima. Dengan kata lain terdapat pengaruh model *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa kelas III MIN 39 Aceh Besar.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang

diajarkan melalui penggunaan model *Creative Problem Solving* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model *Creative Problem Solving*. Dimana hasil belajar siswa yang diajarkan melalui penggunaan model *Creative Problem Solving* lebih baik dari hasil belajar siswa dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model *Creative Problem Solving*.

D. Pembahasan

Untuk mengetahui kemampuan awal yang diperoleh siswa maka peneliti terlebih dahulu memberikan soal *Pre-Test*. Soal *Pre-Test* diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah diberikannya soal *Pre-Test* kepada masing-masing kelas selanjutnya peneliti melaksanakan pembelajaran yang berbeda pada kedua kelas tersebut. Pada kelas eksperimen peneliti melakukan pembelajaran melalui penggunaan model *Creatives Problem Solving*. Sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan model tersebut.

Setelah pembelajaran siap dilakukan maka langkah selanjutnya peneliti memberikan soal *Post-Test* kepada kedua kelas tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa kelas III MIN 39 Aceh Besar.

Berdasarkan hasil uji normalitas *pre-test* kelas kontrol adalah 0,068 dan *post-test* kelas kontrol adalah 0,071. Sedangkan kelas eksperimen memiliki nilai *pre-test* 0,287 dan *post-test* 0,074. Peneliti mendapatkan bahwa semua data penelitian berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikan $> 0,05$. Setelah melakukan uji normalitas data selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas terhadap data

penelitian. Dari hasil uji homogenitas dapat diperoleh p value sebesar 0,531. Hal ini berarti data penelitian bersifat homogen.

Selanjutnya peneliti melakukan uji *Independent Sample t-test* terhadap hasil belajar siswa, dapat dilihat bahwa p value sebesar $<0,001$. Dengan kata lain terdapat terdapat pengaruh model *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa kelas III MIN 39 Aceh Besar.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh I Dewa Ayu Tini Udayani dan Gusti Ngurah Sastra Agustika tahun 2020 yaitu “Pengaruh model *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap minat belajar matematik”. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran CPS terhadap minat belajar matematika kelas V SD. Hasil analisis data menjelaskan terdapat pengaruh yang signifikan minat belajar matematika antara kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran CPS dengan kelompok yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD.

Selanjutnya penelitian oleh Sisvina Dian Cahyani, dkk tahun 2019 yaitu “Pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran CPS terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V SD N Pandeanlamper 01 Semarang. Kesimpulan penelitian yaitu kemampuan pemecahan matematis siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.²⁸

Kemudian, penelitian oleh KSK Wardani, dkk yaitu “Pengaruh model

²⁸ Sisvina Dian Cahyani, dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*, Mimbar PGSD Undiksha Vol: 7 No: 2 Tahun: 2019

pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika antara yang menggunakan model pembelajaran CPS dan model TGT. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang dibelajarkan dengan model CPS dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.²⁹

Sejalan dengan beberapa hasil penelitian diatas, penelitian ini menunjukkan terdapat model *Creative Problem Solving* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan penggunaan model pembelajaran di dalam kelas tentunya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Model *Creative Problem Solving* menekankan kreatifitas siswa dalam menemukan hingga mentukan solusi yang didasari dengan pemikiran kreatif siswa pada proses pembelajaran. Siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam mencari dan menemukan hingga menentukan solusi-solusi permasalahan yang kreatif, menyebabkan siswa merasa dihargai dan meningkatkan percaya diri siswa. Seluruh tindakan tersebut saling adanya keterhubungan dengan minat belajar siswa. Jika minat belajar siswa sudah terbentuk dengan baik, maka hal tersebut juga akan berdampak kepada hasil belajarnya.³⁰

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah model yang bisa diterapkan bagi semua tingkatan sekolah, baik SD, SMP, ataupun SMA/SMK.

²⁹ Wardani, dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Edumatsains, 5 (1) Juli 2020, 9-18

³⁰ Dewa Ayu Tini Udayani, dkk, *Model Creative Problem Solving Terhadap Minat Belajar Matematika*, JIPP, Volume 4 Nomor 2 Juli 2020, hal. 286

Model pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk memecahkan masalah yang muncul ketika kegiatan pembelajaran sedang dilaksanakan. Selain itu, Model pembelajaran ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa, mendorong siswa untuk lebih aktif, semangat dan berani dalam menyampaikan pendapat ketika dalam belajar.

Model pembelajaran merupakan perencanaan atau pola yang memiliki fungsi sebagai acuan di dalam proses melaksanakan pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti mengambil model *Creative Problem Solving*. Model pembelajaran ini dapat memancing siswa aktif dalam menentukan konsep dan dalam memecahkan masalah secara mandiri. Model ini berpusat pada keterampilan pemecahan masalah yang ditemukan siswa serta didukung oleh kreatifitas siswa.

Model pembelajaran menjadi bagian penting dalam perencanaan pembelajaran. Selain dapat meningkatkan hasil maupun minat belajar siswa, model belajar juga dapat membantu guru untuk memperjelas proses belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Berdasarkan temuan peneliti di lapangan, penggunaan model dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar. Dengan adanya pembelajaran berkelompok siswa juga dapat membangun komunikasi dengan teman-teman lainnya.³¹

³¹ A. Mustika Abidin, *Kreativitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Didaktika Jurnal Kependidikan, Jurusan Tarbiyah STAIN Watampone, Vol. 11 No. 2, Desember 2017, hal. 226

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Model *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III MIN 39 Aceh Besar. Siswa yang diajarkan melalui model *Creative Problem Solving* memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa kelas lainnya. Dari hasil uji *Independent Sample t-test* yang memiliki nilai $< 0,001$. Maka dapat dikatakan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak.

B. Saran

Agar terwujudnya tujuan pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran, maka disarankan:

1. Kepada guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran di dalam kelas. Adapun penggunaan model pembelajaran tentunya disesuaikan dengan karakteristik siswa maupun dengan tujuan pembelajaran.
2. Kepada peneliti selanjutnya yang tertarik dengan penggunaan model *Creative Problem Solving* dalam pembelajaran diharapkan dapat menerapkan model tersebut pada materi-materi pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Wahab Jufri, 2017. *Belajar dan Pembelajaran Sains: Modal Dasar Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Pustaka Reka Cipta.
- Abdul Kadir dan Hanun Asroka, 2014. *Pembelajaran Tematik*, Jakarta: Grafindo Persada.
- Abdul Rahman, 2004. *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Persepektif Islam*, Jakarta: Perdana Media.
- Ahmad Susanto, 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana.
- Ahmad Susanto, 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta, Prenada Media Group.
- Anas Sujiono, 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Grafindo Persada
- Andi Mappiare, 2002. *Psikologi Remaja*, Surabaya: Usaha Nasional.
- Chusnul Chotimah dan Muhammad Fathurrohman, 2018. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran dari Teori, Metode, Model, Media, Hingga Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ciptaningtyas, A. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Metode Creative Problem Solving (CPS) Pada Materi Bilangan di SMP Kelas VII*. Jurnal ilmiah pendidikan matematika. Vol 5 No. 1
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Djaali Dalyono, 2003. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Djaali Dalyono, 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Djaali dan Pudji Mujono, 2007. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, Jakarta: Grasindo.
- Endang Mulyatiningsih, 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Gerungan, 2009. *Psikologi Sosial*, Bandung: Refika Aditama.

- Hamdu, G & Agustina, L. (2011). *Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar*. Jurnal penelitian pendidikan. Vol 12 No. 1
- Hamzah dan Mohammad Nurdin, 2011. *Belajar Dengan Pendekatan Paikem*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Hidayat dan Djamilah, 2018. *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Minat Belajar Siswa dalam Mengerjakan Soal Open Ended dengan Pendekatan CTL*. Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 13, No. 1.
- Hourlock, 2001. *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga.
- Ign Masidjo, 1995. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*, Yogyakarta: PT Kanisius.
- Indah Komsiyah, 2012. *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Teras.
- Jamaluddin Idris, 2011. *Teknik Evaluasi Dalam Pendidikan dan Pembelajaran*, Medan: Pedana Mulya Sarana.
- John Holland, 2005. *Konseling Kariel*, Bandung: PN Balai Pustaka.
- Lestari dan Mokhammad. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Miftahul Huda, 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Minat Belajar Matematika". *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 4 No. 2, Juli 2020.
- Moh. Zaiful Rosuid, dkk, 2019. *Prestasi Belajar*, Malang: Literasi Nusantara.
- Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Muhammad Irham dan Nova Ardy Wiyani, 2017. *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Muhammad Nasir, 1998. *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nasution, 2011. *Metode Research*, Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Novi, 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Missouri Mathematics Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. (Jurnal Pendidikan Matematika: Universitas Indraprasta PGRI Jakarta)
- Oktaviani & Nugroho, *Penerapan model model pembelajaran creative problem solving (CPS) pada pembelajaran kalor untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan komunikasi*. (Unnes: Physics Education Journal, 2015). Vol 4 No.1
- Ramayulis dan Samsul Nizar, 2010. *Filsafat Pendidikan Islam Telaah Sistem Pendidikan dan Pemikiran Para Tokoh* cet 2. Jakarta: Kalam Mulia.
- Restika Maulidina Hartantika, dkk, 2013 “*Penerapan Model Creative Problem Solving (CPS) Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kimia Pada materi Pokok termokimia Siswa Kelas XI. IA2 SMA Negeri Colomadu Tahun Pelajaran 2012/2013*”, Jurnal Pendidikan Kimia, Vol. 2 No. 2.
- Rizki Nurhana Friantini dan Rahma Winata, 2019. *Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika* (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia) Vol. 4, No. 1.
- S. Margono, 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Safari, 2005. *Mengembangkan Minat Belajar Pada Anak*. Bandung: Bumi Aksara.
- Sheh dan Abdul Rahman, 2004. *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*, Jakarta: Perdana Media.
- Sugiyono, 2012. *Statistik Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Project*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto, 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Project*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryono, 2012. *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012
- Suryosubroto, 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Syifa S. Mukrima, 2014. *Metode Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Bumi


Siliwangi.

Zainal Arifin, 2011. *Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon. (0651) 7551423, Fax. 0651- 7553020. Situs: ftk.uin.ar-raniry.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
 Nomor: B-6575/Un.08/FTK/KP.07.6/06/2023

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
 : b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;

Mengingat : 1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
 3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 09 Maret 2022

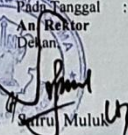
MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-5542/Un.08/FTK/KP.07.6/04/2023
KEDUA : Menunjuk Saudara:

1. Nida Jarmita, S.Pd.I., M.Pd sebagai pembimbing pertama
 2. Putri Rahmi, M.Pd sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :
 Nama : Muhammad Ikhbal
 NIM : 160209042
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengaruh Model *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III MIN 39 Aceh Besar

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh
KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023
KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
 Pada Tanggal : 09 Juni 2023
 An Rektor
 Dekan

 Setru Muluk

Tembusan
 1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
 2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
 3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
 4. Yang bersangkutan

**Lampiran 2 Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas
Tarbiyah
UIN Ar Raniry**



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-5347/Un.08/FTK.1/TL.00/04/2023

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Kepala MIN 39 Aceh Besar

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **MUHAMMAD IKHBAL / 160209042**

Semester/Jurusan : / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat sekarang : Gampong Miruek Lam Reudeup

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENGARUH MODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III MIN 39 ACEH BESAR**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 10 April 2023

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 15 Mei 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari Kepala Sekolah MIN 39 Aceh Besar



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 39 (MIN BUKLOH) ACEH BESAR
Jl. Banda Aceh – Medan Km. 12.5 Bukloh Kecamatan Suka Makmur Aceh Besar
Email: min_bukloh@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN TELAH MALAKUKAN PENELITIAN
Nomor: B-72/MI.01.04.25/PP.01.1/05/2023

Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 39 Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar Menerangkan bahwa:

Nama	: MUHAMMAD IKHBAL
NIM	: 160209042
Prodi/ Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN-Ar-Raniry
Alamat	: Gampong Miruek Lamreudeup Kecamatan Baitussalam Kabupaten Aceh Besar

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian guna penyusunan Skripsi dengan judul "PENGARUH MODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPC) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III MIN 39 ACEH BESAR".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Aceh Besar, 19 Mei 2023
Kepala MIN 39 Aceh Besar


Mushliq, S.Ag
NIP. 197107021997032002

Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen

LEMBAR VALIDASI

TES HASIL BELAJAR SISWA

Tema 8 : Praja Muda Karana
 Sub Tema 3 : Aku Suka Bertualang
 Kelas/Semester : III/Genap
 Penulis : Muhammad Ikhbal
 Nama Validator : *NURZAKIAH S.pd.*
 Pekerjaan Validator : *GURU*

A. Petunjuk

1. Sebagai pedoman untuk mengisi tabel validasi isi, bahasa dan penulisan soal serta rekomendasi hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain :
 - a. Validasi isi
 - 1) Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran yang tercermin dalam indikator pencapaian hasil belajar.
 - 2) Kejelasan perumusan tujuan pengerjaan soal.
 - 3) Kejelasan maksud soal.
 - b. Bahasa dan penulisan soal
 - 1) Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.
 - 2) Kalimat matematika soal yang tidak menafsirkan pengertian ganda.
 - 3) Rumusan kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti dan menggunakan kata-kata yang dikenal siswa.
 - c. Rekomendasi/kesimpulan
2. Berilah tanda cek lisi () dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu.

Keterangan :

Validasi Isi	Bahasa dan Penulisan Soal	Rekomendasi
V : Valid	SDF : Sangat dapat	TR : Dapat digunakan

Scanned by TapScanner

	dipahami	tanpa revisi
CV : Cukup Valid	DF : Dapat dipahami	RK : Dapat digunakan dengan revisi kecil
KV : Kurang Valid	KDF : Kurang dapat dipahami	RB : Dapat digunakan dengan revisi besar
TV : Tidak Valid	TDF : Tidak dapat dipahami	PK : Belum dapat digunakan, masih perlu konsultasi

B. Penilaian terhadap Pre Test

No Soal	Validasi Isi				Bahasa dan Penulisan Soal				Rekomendasi			
	V	CV	KV	TV	SDF	DF	KDF	TDF	TR	RK	RB	PK
1.		✓				✓			✓			
2.		✓			✓				✓			
3.		✓			✓				✓			
4.		✓				✓			✓			
5.		✓			✓				✓			
6.		✓			✓				✓			
7.		✓			✓				✓			
8.		✓			✓				✓			
9.		✓			✓				✓			
10.		✓			✓				✓			

C. Penilaian terhadap Post Tes

No Soal	Validasi Isi				Bahasa dan Penulisan Soal				Rekomendasi			
	V	CV	KV	TV	SDF	DF	KDF	TDF	TR	RK	RB	PK
1.	✓				✓				✓			
2.		✓			✓				✓			
3.	✓				✓				✓			
4.		✓			✓				✓			
5.		✓			✓				✓			
6.	✓				✓				✓			
7.	✓				✓				✓			
8.	✓				✓				✓			
9.		✓			✓				✓			
10.		✓			✓				✓			

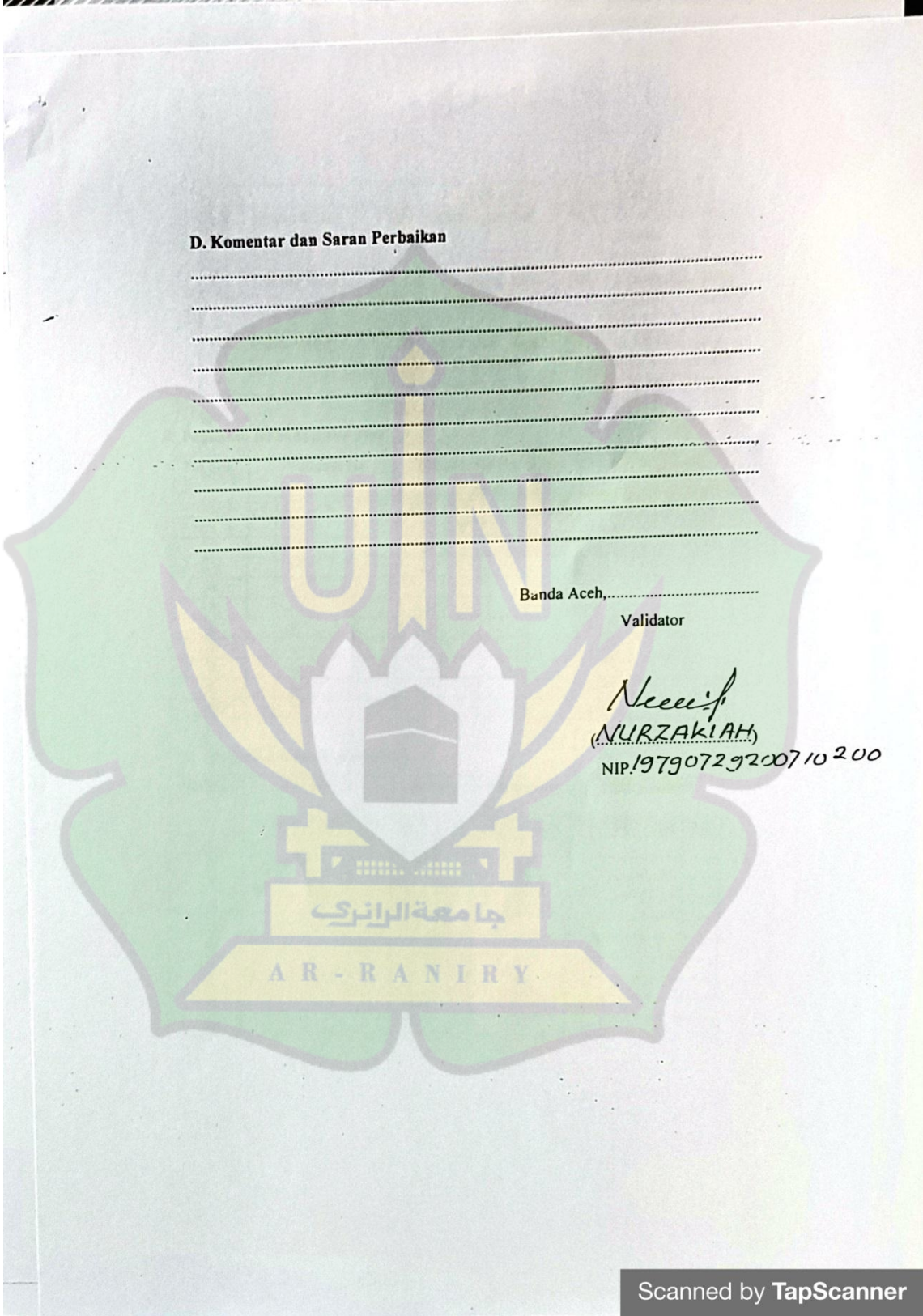
D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Banda Aceh,

Validator

Neeziif
(NURZAKIAH)
NIP.19790729200710200



Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****MODEL CPS**

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas / Semester : III /Genap
Tema 8 : Praja Muda Karana
Sub Tema 3 : Aku Suka Bertualang
Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, PPKn
Pembelajaran ke : 2
Alokasi waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.9	Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual	3.9.1. Mengidentifikasi jenis lambang/symbol pramuka dari teks yang dibaca dengan benar
4.9	Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.9.1. Menceritakan makna simbol-simbol pramuka berdasarkan teks yang dibaca dengan benar

Muatan: PPKn

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1.1	Menerima simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa di rumah	1.1.1. Menjelaskan simbol-simbol Pancasila yang ada di dalam gambar tameng pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar.
2.1	Menerima sikap sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang Negara “Garuda Pancasila” di rumah	2.1.1. Menyimulasikan sikap-sikap sesuai sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda pancasila di rumah
3.1	Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda	3.1.1. Menceritakan gambar dan simbol apa saja yang terdapat

	Pancasila”	pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar
4.2	Menceritakan arti gambar pada lambang negara	4.2.1. Mengidentifikasi bagian-bagian lambang negara Garuda Pancasila

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks, siswa dapat menjelaskan “Bhinneka Tunggal Ika” pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar.
2. Setelah membaca teks, siswa dapat menyebutkan contoh sikap yang sesuai arti teks Bhinneka Tunggal Ika dengan benar.
3. Setelah mengamati, siswa dapat mengklasifikasi jenis lambang/symbol lalu lintas dengan benar.
4. Setelah mengamati, siswa dapat menuliskan makna lambang/symbol lalu lintas berdasarkan hasil pengamatan dengan benar.

D. MATERI

1. Menjelaskan Bhineka Tunggal Ika
2. Menuliskan makna lambang/symbol lalu lintas

E. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 8 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 8 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018). *File dapat diunduh di situs: www.gurumaju.com/*
2. Peta Indonesia.
3. Berbagai gambar pakaian, makanan, dan rumah adat.
4. Gambar tempat wisata di Indonesia yang terkenal keindahannya.

F. PENDEKATAN DAN METODE

- Pendekatan : *Scientific*
 Strategi : *Cooperative Learning*
 Model : *Creative Problem Solving*
 Metode : Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa). 3. Guru mengajak siswa membaca senyap buku bacaan yang mereka bawa. Hal ini untuk mendukung program literasi. 4. Membaca senyap dapat dilakukan selama 10 menit. Jika Kegiatan ada siswa yang tidak membawa buku bacaan, guru dapat meminjamkan buku-buku bacaan yang ada di kelas atau dari perpustakaan sekolah. Kegiatan membaca juga bisa memanfaatkan teks yang ada pada Buku Siswa. 5. Buku yang dibaca tidak harus selesai dalam satu waktu. Jika belum selesai, dapat dilanjutkan membaca di pertemuan berikutnya. Buat daftar baca buku untuk melihat proses dan perkembangan program membaca. 	15 Menit

	<p>6. Kegiatan lain yang dapat dilakukan adalah menceritakan buku yang sudah dibaca di rumah, dan melaporkan daftar buku yang sudah dibaca untuk ditandatangani guru.</p> <p>7. Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan manfaat dari materi yang akan diberikan.</p> <p>8. Guru mengaitkan pelajaran dengan pemahaman siswa, misalnya dengan pertanyaan-pertanyaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pernahkan siswa mengunjungi tempat wisata yang ada di Indonesia? • Apakah siswa tahu lokasi tempat wisata tersebut? • Apakah siswa tahu ciri khas dari suatu daerah? • Berdiskusi mengenai daerah asal siswa untuk mengenal persamaan dan perbedaan setiap daerah. Diharapkan akan timbul kebanggaan dan kecintaan terhadap bangsa Indonesia. Siswa diharapkan mampu melihat perbedaan sebagai kekayaan. Hal ini memperkuat karakter Nasionalis. <p>9. Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan manfaat mempelajari materi hari ini</p> <p>10. Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok</p>	
Kegiatan Inti	<p>1. Siswa membaca teks tentang mengenal budaya Indonesia.(<i>mengamati</i>)</p> <p><i>Tahap I. Objective Finding (menemukan masalah)</i></p> <p>2. Siswa mengamati peta Indonesia, rumah dan pakaian adat di Indonesia.(<i>mengamati</i>)</p> <p>3. Siswa membandingkan bacaan dengan gambar</p>	140 menit

	<p>tersebut, lalu berdiskusi. (<i>mengamati dan mengasosiasi</i>)</p> <p>Tahap II. Fact Finding (menemukan fakta)</p> <p>4. Siswa berlatih menentukan contoh sikap dalam menghormati perbedaan. (<i>mengasosiasi</i>)</p> <p>5. Siswa menuliskan salah satu contoh pengalaman pribadi dengan sikap yang menunjukkan pelaksanaan semboyan Bhinneka Tunggal Ika. (<i>mengasosiasi dan mengkomunikasikan</i>)</p> <p>Tahap III. Problem Finding (menentukan masalah)</p> <p>6. Siswa membaca teks untuk memahami berbagai rambu lalu lintas yang biasa ditemui di jalanan yang berkelok. (<i>mengamati</i>)</p> <p>Tahap IV. Idea Finding (menemukan ide)</p> <p>7. Siswa berlatih menuliskan alasan dipasang rambu berkelok. (<i>mengasosiasi dan mengkomunikasikan</i>)</p> <p>8. Siswa membuat diagram berdasarkan data yang dihasilkan. (<i>mengkomunikasikan</i>)</p> <p>Tahap V. Solution Finding (menemukan solusi)</p> <p>9. Siswa bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan. (<i>menanya</i>)</p> <p>10. Siswa dibimbing dalam mengevaluasi berbagai pengungkapan gagasan dalam memecahkan masalah. (<i>mengamati, mengasosiasi, mengkomunikasikan</i>)</p> <p>11. Siswa diberikan bimbingan untuk menemukan dan menyeleksi berbagai kemungkinan-kemungkinan yang mudah dan efektif dalam menyelesaikan masalah. (<i>mengamati dan mengasosiasi</i>)</p> <p>12. Siswa diberikan pengarahan dan motivasi untuk jangan takut dan malu bertanya kepada guru apabila</p>	
--	---	--

	<p>mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan. (<i>menanya dan mengamati</i>)</p> <p>Tahap VI. Acceptance Finding (menemukan penerimaan)</p> <p>13. Setiap Kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusinya. (<i>mengkomunikasikan</i>)</p> <p>14. Kelompok lainnya diperbolehkan untuk bertanya serta memberikan saran dan kritik, sehingga diperoleh hasil diskusi yang optimal yang berkaitan dengan permasalahan. (<i>menanya</i>)</p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi kegiatan hari itu. Dalam kegiatan refleksi guru memberikan beberapa pertanyaan berikut ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang kamu pelajari hari ini? • Bagaimana perasaanmu saat mengenal rambu-rambu lalu lintas, membuat diagram, dan menghias gambar? • Kegiatan apa yang paling kamu sukai? • Informasi apa yang ingin kamu ketahui lebih lanjut? • Bagaimana caramu untuk mendapatkan informasi tersebut? <p>2. Kegiatan ditutup dengan doa bersama. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi.</p> <p>3. Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa.</p>	15 menit

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

1. Penilaian sikap

Pengamatan dan Pencatatan Sikap selama kegiatan menggunakan lembar observasi (Lihat pedoman penilaian sikap).

2. Penilaian Pengetahuan

Tes tertulis menjawab pertanyaan pilihan ganda: Skor

3. Penilaian keterampilan

Rubrik Permainan Galasin

Kriteria	Sangat Baik 86-100	Baik 71-85	Cukup Baik 61-70	Perlu Binaan ≤ 60
Kebenaran melakukan permainan	Mampu mengikuti semua aturan permainan dan melaksanakan peran ...	Satu aturan Galasin tidak dipenuhi	2-3 aturan permainan Galasin tidak dipenuhi	Belum mampu bermain Galasin
Kemampuan bekerja sama dalam permainan kelompok	dengan baik memenuhi 4 kriteria. Berperan serta aktif mengikuti kegiatan. Mampu mengikuti instruksi dengan baik. Melakukan gerakan dengan benar. Bersikap sportif	Memenuhi 3 kriteria	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria

Mengetahui
Guru Kelas III,

.....,

Peneliti,

NIP.

NIM.



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
MODEL CPS**

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas / Semester : III /Genap
Tema 8 : Praja Muda Karana
Sub Tema 3 : Aku Suka Bertualang
Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP
Pembelajaran ke : 3
Alokasi waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: Bahasa Indonesia

	Kompetensi Dasar	Indikator
	Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual	3.9.1. Mengidentifikasi jenis lambang/symbol pramuka dari teks yang dibaca dengan benar
	Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.9.1. Menceritakan makna simbol-simbol pramuka berdasarkan teks yang dibaca dengan benar

Muatan: Matematika

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3	Menjelaskan data berkaitan dengan diri peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar	3.13.1. Mengidentifikasi data yang disajikan dalam diagram gambar dengan benar
3	Menyajikan data berkaitan dengan diri peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar	4.13.1. Mengumpulkan data dan Mengelompokkannya menurut kategori tertentu

Muatan SBdP

No	Kompetensi Dasar	Indikator
	Mengidentifikasi kombinasi garis, bidang, dan warna dalam sebuah karya dekoratif	3.1.1. Mengidentifikasi unsur-unsur garis, bidang dan warna dalam sebuah karya

		dekoratif dengan benar
	Menggunakan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif	4.3.1. Merancang penggunaan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif dengan benar

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca, siswa dapat mengklasifikasi jenis lambang/symbol lalu lintas dengan benar.
2. Setelah membaca, siswa dapat menuliskan makna lambang/symbol lalu lintas berdasarkan hasil pengamatan dengan benar.
3. Setelah mengamati data, siswa dapat mengidentifikasi data yang disajikan dalam diagram gambar dengan benar.
4. Setelah mengamati data, siswa dapat mengumpulkan data dan mengelompokkannya menurut kategori tertentu dengan benar.
5. Dengan mengamati contoh, siswa dapat mengidentifikasi kombinasi unsur-unsur garis, bidang, dan warna dalam sebuah karya dekoratif dengan benar.
6. Dengan mengamati contoh, siswa dapat menggunakan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif.

D. MATERI

1. Jenis lambang/symbol Lalu Lintas
2. Makna simbol-simbol Lalu Lintas
3. Diagram Gambar
4. Membuat karya Dekoratif

E. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 8 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 8 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian

Pendidikan dan Kebudayaan, 2018). *File dapat diunduh di situs: www.gurumaju.com/*

2. Berbagai rambu lalu lintas.
3. Bentuk lingkaran yang terbuat dari karton dengan warna merah, kuning, dan hijau untuk permainan

F. PENDEKATAN DAN METODE

Pendekatan : *Scientific*
 Strategi : *Cooperative Learning*
 Model : *Creative Problem Solving*
 Metode : Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. <i>(Menghargai kedisiplinan siswa).</i> 3. Guru mengajak siswa membaca senyap buku bacaan yang mereka bawa. Hal ini untuk mendukung program <i>literasi.</i> 4. Kegiatan membaca senyap dapat dilakukan selama 10 menit. 5. Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan manfaat dari materi yang akan diberikan 6. Guru mengaitkan pelajaran dengan pemahaman siswa, misalnya dengan pertanyaan-pertanyaan: 	15 Menit

	<p>a) Apa manfaat peraturan?</p> <p>b) Apa manfaat mematuhi peraturan?</p> <p>c) Mematuhi peraturan untuk saling menjaga hak sesama. Hal tersebut sebagai bentuk kepedulian, kasih sayang sesama makhluk hidup, dan bukti ketaatan terhadap Tuhan. Sikap ini memperkuat karakter integritas dan religius</p> <p>7. Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok.</p>	
Kegiatan Inti	<p>1. Siswa membaca teks untuk mengenal lampu lalu lintas dan rambu-rambu. (<i>mengamati</i>)</p> <p>Tahap I. Objective Finding (menemukan masalah)</p> <p>2. Siswa berbagi pengalaman mengenai lampu lalu lintas. Siswa berbagi pengalaman dengan memberikan informasi tempat ditemukan lampu lalu lintas, sikap yang dilakukan, dan lain-lain. (<i>mengasosiasi dan mengkomunikasikan</i>)</p> <p>3. Siswa berlatih mengenal dan mematuhi lampu lalu lintas. Guru dapat melakukan berbagai macam permainan yang melibatkan lampu merah, kuning, dan hijau. (<i>mengasosiasi dan mengkomunikasikan</i>)</p> <p>Tahap II. Fact Finding (menemukan fakta)</p> <p>4. Siswa membaca data pada diagram. (<i>mengamati</i>)</p> <p>Tahap III. Problem Finding (menentukan masalah)</p> <p>5. Siswa mengamati kendaraan yang ada di sekolah. (<i>mengamati</i>)</p> <p>6. Siswa menghubungkan gambar dan tulisan tentang rambu lalu lintas. (<i>mencoba dan mengasosiasi</i>)</p> <p>Tahap IV. Idea Finding (menemukan ide)</p> <p>7. Siswa menjawab pertanyaan sesuai teks. (<i>mencoba,</i></p>	140 menit

	<p><i>mengasosiasi dan mengkomunikasikan)</i></p> <p>8. Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan diagram. <i>(mencoba, mengasosiasi dan mengkomunikasikan)</i></p> <p>Tahap V. Solutioan Finding (menemukan solusi)</p> <p>9. Siswa bertanya pada guru jika mengalami kesulitan.</p> <p>10. Siswa dibimbing dalam mengevaluasi berbagai pengungkapan gagasan dalam memecahkan masalah <i>(mengamati, mengasosiasi dan mengkomunikasikan)</i></p> <p>Tahap VI. Acceptance Finding (menemukan penerimaan)</p> <p>11. Siswa menuliskan data hasil pengamatan pada tempat yang tersedia.<i>(mengkomunikasikan)</i></p> <p>12. Siswa membuat diagram berdasarkan data hasil wawancara. <i>(mengkomunikasikan)</i></p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi kegiatan hari itu. Dalam kegiatan refleksi guru memberikan beberapa pertanyaan berikut ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang kamu pelajari hari ini? • Bagaimana perasaanmu saat mengenal rambu-rambu lalu lintas, membuat diagram, dan menghias gambar? • Kegiatan apa yang paling kamu sukai? • Informasi apa yang ingin kamu ketahui lebih lanjut? • Bagaimana caramu untuk mendapatkan informasi tersebut? • Pertanyaan yang diajukan guru pada kegiatan refleksi dapat dijawab siswa secara lisan atau 	15 menit

	<p>tulisan. Jika guru menginginkan siswa menulis jawaban pertanyaan refleksi sebaiknya siswa memiliki sebuah buku tulis khusus untuk refleksi..</p> <p>2. Kegiatan ditutup dengan doa bersama. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi</p> <p>3. Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa (<i>Religijs</i>)</p>	
--	--	--

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

1. Penilaian Sikap

Pengamatan dan Pencatatan Sikap selama kegiatan menggunakan lembar observasi (Lihat pedoman penilaian sikap)

2. Penilaian Pengetahuan

Tes tertulis: Skor

3. Penilaian Keterampilan

Rubrik Membuat Gambar dekoratif

Kriteria	Sangat Baik 86-100	Baik 71-85	Cukup Baik 61-70	rlu Binaan <u>≤ 60</u>
Kemampuan membentuk garis pada gambar	Semua garis pada bagian dibuat dengan baik	Ada satu garis dari gambar yang tidak sesuai	Ada lebih dari satu garis pada gambar yang	Belum mampu membuat garis

			tidak sesuai	
Kemampuan membentuk titik pada gambar	Semua titik pada bagian dibuat dengan baik	Ada titik dari bagian gambar yang tidak sesuai	Ada lebih dari satu titik pada bagian gambar yang tidak sesuai	Belum mampu membuat titik
Kemampuan Mewarnai	Menggunakan lebih dari 2 jenis warna dan rapi	Menggunakan lebih dari 2 jenis warna, tapi tidak rapi	Menggunakan hanya dua jenis warna	Hanya satu warna dan tidak rapi

Rubrik Mengumpulkan Data dan Membuat Diagram

Kriteria	Sangat Baik 86-100	Baik 71-85	Cukup Baik 61-70	Perlu Binaan < 60
Kemampuan mengumpulkan dan menuliskan data	Banyak data sesuai dengan penugasan dan dituliskan dengan benar	Data kurang 1 dari total penugasan dan dituliskan dengan benar	Data kurang 2-3 dari total penugasan dan dituliskan dengan benar	Belum mampu mengumpulkan data
Kemampuan membuat diagram	Semua data sesuai dengan penugasan dan dituliskan dengan benar	Ada 1 data yang kurang pada diagram	Ada 2-3 data yang kurang pada diagram	Belum mampu membuat diagram

Mengetahui

Guru Kelas III,

.....,

Peneliti ,

.....
NIP.

.....
NIM.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
NON CPS

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas / Semester : III /Genap
Tema 8 : Praja Muda Karana
Sub Tema 3 : Aku Suka Bertualang
Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, PPKn
Pembelajaran ke : 2
Alokasi waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.9	Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual	3.9.1. Mengidentifikasi jenis lambang/symbol pramuka dari teks yang dibaca dengan benar
4.9	Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.9.1. Menceritakan makna simbol-simbol pramuka berdasarkan teks yang dibaca dengan benar

Muatan: PPKn

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1.1	Menerima simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di rumah	1.1.1. Menjelaskan simbol-simbol sila Pancasila yang ada di dalam gambar tameng pada lambing negara “Garuda Pancasila” dengan benar.
2.1	Menerima sikap sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” di rumah	2.1.1. Menyimulasikan sikap-sikap sesuai sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda pancasila di rumah
3.1	Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”	3.1.1. Menceritakan gambar dan simbol apa saja yang terdapat pada lambang negara

		“Garuda Pancasila” dengan benar
4.1	Menceritakan arti gambar pada lambang negara	4.2.1. Mengidentifikasi bagianbagian dari lambang negara Garuda Pancasila

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks, siswa dapat menjelaskan “Bhinneka Tunggal Ika” pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar.
2. Setelah membaca teks, siswa dapat menyebutkan contoh sikap yang sesuai arti teks Bhinneka Tunggal Ika dengan benar.
3. Setelah mengamati, siswa dapat mengklasifikasi jenis lambang/symbol lalu lintas dengan benar.
4. Setelah mengamati, siswa dapat menuliskan makna lambang/symbol lalu lintas berdasarkan hasil pengamatan dengan benar.

D. MATERI

1. Menjelaskan Bhineka Tunggal Ika.
2. Menuliskan makna lambang/symbol lalu lintas.

E. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 8 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 8 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018). *File dapat diunduh di situs: www.gurumaju.com/*
2. Peta Indonesia.
3. Berbagai gambar pakaian, makanan, dan rumah adat.
4. Gambar tempat wisata di Indonesia yang terkenal keindahannya

F. PENDEKATAN DAN METODE

- Pendekatan : *Scientific*
 Strategi : *Cooperative Learning*
 Model : *Creative Problem Solving*
 Metode : Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa). 3. Guru mengajak siswa membaca senyap buku bacaan yang mereka bawa. Hal ini untuk mendukung program literasi. 4. Kegiatan membaca senyap dapat dilakukan selama 10 menit. Jika ada siswa yang tidak membawa buku bacaan, guru dapat meminjamkan buku-buku bacaan yang ada di kelas atau dari perpustakaan sekolah. Kegiatan membaca juga bisa memanfaatkan teks yang ada pada Buku Siswa. 5. Buku yang dibaca tidak harus selesai dalam satu waktu. Jika belum selesai, dapat dilanjutkan membaca di pertemuan berikutnya. Buat daftar baca buku untuk melihat proses dan perkembangan program membaca. 	15 Menit

	<p>6. Kegiatan lain yang dapat dilakukan adalah menceritakan buku yang sudah dibaca di rumah, dan melaporkan daftar buku yang sudah dibaca untuk ditandatangani guru.</p> <p>7. Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan manfaat dari materi yang akan diberikan</p> <p>8. Guru mengaitkan pelajaran dengan pemahaman siswa, misalnya dengan pertanyaan-pertanyaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pernahkan siswa mengunjungi tempat wisata yang ada di Indonesia? • Apakah siswa tahu lokasi tempat wisata tersebut? • Apakah siswa tahu ciri khas dari suatu daerah? • Berdiskusi mengenai daerah asal siswa untuk mengenal persamaan dan perbedaan setiap daerah. • Diharapkan akan timbul kebanggaan dan kecintaan terhadap bangsa Indonesia. Siswa diharapkan mampu melihat perbedaan sebagai kekayaan. Hal ini memperkuat karakter Nasionalis. <p>9. Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan manfaat mempelajari materi hari ini.</p>	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca teks tentang mengenal budaya Indonesia. • Siswa mengamati peta Indonesia, rumah dan pakaian adat di Indonesia. • Siswa membandingkan bacaan dengan gambar tersebut, lalu berdiskusi. • Bisa juga mengadakan permainan adu kecepatan membaca peta. • Kegiatan tersebut untuk menunjukkan keberagaman 	140 menit

	<p>Indonesia, namun tetap satu. Hal ini sesuai dengan semboyan Negara Indonesia, yaitu Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa berlatih menentukan contoh sikap dalam menghormati perbedaan. • Siswa menuliskan salah satu contoh pengalaman pribadi dengan sikap yang menunjukkan pelaksanaan semboyan Bhinneka Tunggal Ika <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca teks untuk memahami berbagai rambu lalu lintas yang biasa ditemui di jalanan yang berkelok. (Literasi) • Siswa berlatih menuliskan alasan dipasang rambu berkelok. • Siswa membuat diagram berdasarkan data yang dihasilkan. 	
Kegiatan Penutup	<p>1. Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi kegiatan hari itu. Dalam kegiatan refleksi guru memberikan beberapa pertanyaan berikut ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang kamu pelajari hari ini? • Bagaimana perasaanmu saat mengenal rambu-rambu lalu lintas, membuat diagram, dan menghias gambar? • Kegiatan apa yang paling kamu sukai? • Informasi apa yang ingin kamu ketahui lebih lanjut? 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana caramu untuk mendapatkan informasi tersebut? • Pertanyaan yang diajukan guru pada kegiatan refleksi dapat dijawab siswa secara lisan atau tulisan. Jika guru menginginkan siswa menulis jawaban pertanyaan refleksi sebaiknya siswa memiliki sebuah buku tulis khusus untuk refleksi.. <p>2. Kegiatan ditutup dengan doa bersama. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi.</p> <p>3. Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa (Religius)</p>	
--	---	--

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

1. Penilaian Sikap

Pengamatan dan Pencatatan Sikap selama kegiatan menggunakan lembar observasi (Lihat pedoman penilaian sikap).

2. Penilaian Pengetahuan

Tes tertulis: Skor

Menjawab pertanyaan pilihan ganda

I. Penilaian Keterampilan

Rubrik Permainan Glasin

Kriteria	Sangat Baik 86-100	Baik 71-85	Cukup Baik 61-70	Perlu Binaan <u>≤ 60</u>
Kemampuan mengumpulkan dan menuliskan data	Banyak data sesuai dengan penugasan dan dituliskan dengan benar	Data kurang 1 dari total penugasan dan dituliskan dengan benar	Data kurang 2-3 dari total penugasan dan dituliskan dengan benar	Belum mampu mengumpulkan data
Kemampuan membuat diagram	Semua data sesuai dengan penugasan dan dituliskan dengan benar	Ada 1 data yang kurang pada diagram	Ada 2-3 data yang kurang pada diagram	Belum mampu membuat diagram

Mengetahui
Guru Kelas III,

Peneliti ,

NIP.

NIM.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
NON CPS

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas / Semester : III /Genap
Tema 8 : Praja Muda Karana
Sub Tema 3 : Aku Suka Bertualang
Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP
Pembelajaran ke : 3
Alokasi waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.9	Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual	3.9.1. Mengidentifikasi jenis lambang/symbol pramuka dari teks yang dibaca dengan benar
4.9	Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.9.1. Menceritakan makna simbol-simbol pramuka berdasarkan teks yang dibaca dengan benar

Muatan: Matematika

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.13	Menjelaskan data berkaitan dengan diri peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar	3.13.1. Mengidentifikasi data yang disajikan dalam diagram gambar dengan benar
4.13	Menyajikan data berkaitan dengan diri peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar	4.13.1. Mengumpulkan data dan Mengelompokkannya menurut kategori tertentu

Muatan SBdP

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.1	Mengidentifikasi kombinasi garis, bidang, dan warna dalam sebuah karya dekoratif	3.1.1. Mengidentifikasi unsur-unsur garis, bidang dan warna dalam sebuah karya

		dekoratif dengan benar
4.1	Menggunakan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif	4.3.1. Merancang penggunaan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif dengan benar

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca, siswa dapat mengklasifikasi jenis lambang/symbol lalu lintas dengan benar.
2. Setelah membaca, siswa dapat menuliskan makna lambang/symbol lalu lintas berdasarkan hasil pengamatan dengan benar.
3. Setelah mengamati data, siswa dapat mengidentifikasi data yang disajikan dalam diagram gambar dengan benar.
4. Setelah mengamati data, siswa dapat mengumpulkan data dan mengelompokkannya menurut kategori tertentu dengan benar.
5. Dengan mengamati contoh, siswa dapat mengidentifikasi kombinasi unsur-unsur garis, bidang, dan warna dalam sebuah karya dekoratif dengan benar.
6. Dengan mengamati contoh, siswa dapat menggunakan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif.

D. MATERI

1. Jenis lambang/symbol Lalu Lintas
2. Makna simbol-simbol Lalu Lintas
3. Diagram Gambar
4. Membuat karya Dekoratif

E. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 8 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 8 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018). *File dapat diunduh di situs: www.gurumaju.com/*
2. Berbagai rambu lalu lintas.
3. Bentuk lingkaran yang terbuat dari karton dengan warna merah, kuning, dan hijau untuk permainan

F. PENDEKATAN DAN METODE

- Pendekatan : *Scientific*
 Strategi : *Cooperative Learning*
 Model : *Creative Problem Solving*
 Metode : Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembuka	1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa). 3. Guru mengajak siswa membaca senyap buku bacaan yang mereka bawa. Hal ini untuk mendukung program literasi. 4. Kegiatan membaca senyap dapat dilakukan selama 10 menit. Jika ada siswa yang tidak membawa buku	15 Menit

	<p>bacaan, guru dapat meminjamkan buku-buku bacaan yang ada di kelas atau dari perpustakaan sekolah. Kegiatan membaca juga bisa memanfaatkan teks yang ada pada Buku Siswa.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Buku yang dibaca tidak harus selesai dalam satu waktu. Jika belum selesai, dapat dilanjutkan membaca di pertemuan berikutnya. Buat daftar baca buku untuk melihat proses dan perkembangan program membaca. 6. Kegiatan lain yang dapat dilakukan adalah menceritakan buku yang sudah dibaca di rumah, dan melaporkan daftar buku yang sudah dibaca untuk ditandatangani guru. 7. Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan manfaat dari materi yang akan diberikan. 8. Guru mengaitkan pelajaran dengan pemahaman siswa, misalnya dengan pertanyaan-pertanyaan: <ul style="list-style-type: none"> • Apa manfaat peraturan? • Apa manfaat mematuhi peraturan? • Mematuhi peraturan untuk saling menjaga hak sesama. Hal tersebut sebagai bentuk kepedulian, kasih sayang sesama makhluk hidup, dan bukti ketaatan terhadap Tuhan. Sikap ini memperkuat karakter integritas dan religius. 	
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca teks untuk mengenal lampu lalu lintas dan rambu-rambu. 2. Siswa berbagi pengalaman mengenai lampu lalu lintas. Siswa berbagi pengalaman dengan memberikan informasi tempat ditemukan lampu lalu lintas, sikap yang dilakukan, dan lain-lain. (Communication). 	<p>140 menit</p>

	<p>3. Siswa berlatih mengenal dan mematuhi lampu lalu lintas. Guru dapat melakukan berbagai macam permainan yang melibatkan lampu merah, kuning, dan hijau.</p> <p>4. Beberapa contoh permainan adalah, siswa diperkenankan untuk saling berbagi cerita secara bergantian. Saat bercerita, guru mengangkat karton berwarna hijau berarti siswa dapat memulai berbicara. Guru mengangkat karton berwarna kuning berarti siswa bersiap-siap menghentikan cerita. Guru mengangkat karton berwarna merah berarti siswa harus menghentikan ceritanya.</p> <p>5. Kegiatan lainnya yang bisa dilakukan adalah bermain mobil-mobilan. Siswa berbaris berderet menirukan penumpang dalam kendaraan. Lalu berjalan bersama-sama. saat melihat guru mengangkat karton, maka harus bertindak sesuai arti pada lampu lalu lintas.</p> <p>Ayo Berlatih</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab pertanyaan sesuai teks. 2. Siswa menghubungkan gambar dan tulisan tentang rambu lalu lintas. 3. Siswa berlatih membaca data pada diagram. 4. Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan diagram. 5. Siswa berlatih mengamati kendaraan yang ada di sekolah. 6. Siswa menuliskan data hasil pengamatan pada tempat yang tersedia. 7. Siswa membuat diagram berdasarkan data hasil wawancara 	
Kegiatan	1. Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi kegiatan	15 menit

Penutup	<p>hari itu. Dalam kegiatan refleksi guru memberikan beberapa pertanyaan berikut ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang kamu pelajari hari ini? • Bagaimana perasaanmu saat mengenal rambu-rambu lalu lintas, membuat diagram, dan menghias gambar? • Kegiatan apa yang paling kamu sukai? • Informasi apa yang ingin kamu ketahui lebih lanjut? • Bagaimana caramu untuk mendapatkan informasi tersebut? • Pertanyaan yang diajukan guru pada kegiatan refleksi dapat dijawab siswa secara lisan atau tulisan. Jika guru menginginkan siswa menulis jawaban pertanyaan refleksi sebaiknya siswa memiliki sebuah buku tulis khusus untuk refleksi.. <p>2. Kegiatan ditutup dengan doa bersama. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi.</p> <p>3. Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa (Religius)</p>	
---------	---	--

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai

berikut.

1. Penilaian Sikap

Pengamatan dan Pencatatan Sikap selama kegiatan menggunakan lembar observasi (Lihat pedoman penilaian sikap)

2. Penilaian Pengetahuan

Tes tertulis: Skor

3. Penilaian Keterampilan

Rubrik Membuat Gambar dekoratif

Kriteria	Sangat Baik 86-100	Baik 71-85	Cukup Baik 61-70	Perlu Binaan <u>≤ 60</u>
Kemampuan membentuk garis pada gambar	Semua garis pada bagian dibuat dengan baik	Ada satu garis dari gambar yang tidak sesuai	Ada lebih dari satu garis pada gambar yang tidak sesuai	Belum mampu membuat garis
Kemampuan membentuk titik pada gambar	Semua titik pada bagian dibuat dengan baik	Ada titik dari bagian gambar yang tidak sesuai	Ada lebih dari satu titik pada bagian gambar yang tidak sesuai	Belum mampu membuat titik
Kemampuan Mewarnai	Menggunakan lebih dari 2 jenis warna dan rapi	Menggunakan lebih dari 2 jenis warna, tapi tidak rapi	Menggunakan hanya dua jenis warna	Hanya satu warna dan tidak rapi

Rubrik Mengumpulkan Data dan Membuat Diagram

Kriteria	Sangat Baik 86-100	Baik 71-85	Cukup Baik 61-70	Perlu Binaan <u>≤ 60</u>
Kemampuan mengumpulkan dan menuliskan data	Banyak data sesuai dengan penugasan dan dituliskan dengan benar	Data kurang 1 dari total penugasan dan dituliskan dengan benar	Data kurang 2-3 dari total penugasan dan dituliskan dengan	Belum mampu mengumpulkan data

			benar	
Kemampuan membuat diagram	Semua data sesuai dengan penugasan dan dituliskan dengan benar	Ada 1 data yang kurang pada diagram	Ada 2-3 data yang kurang pada diagram	Belum mampu membuat diagram

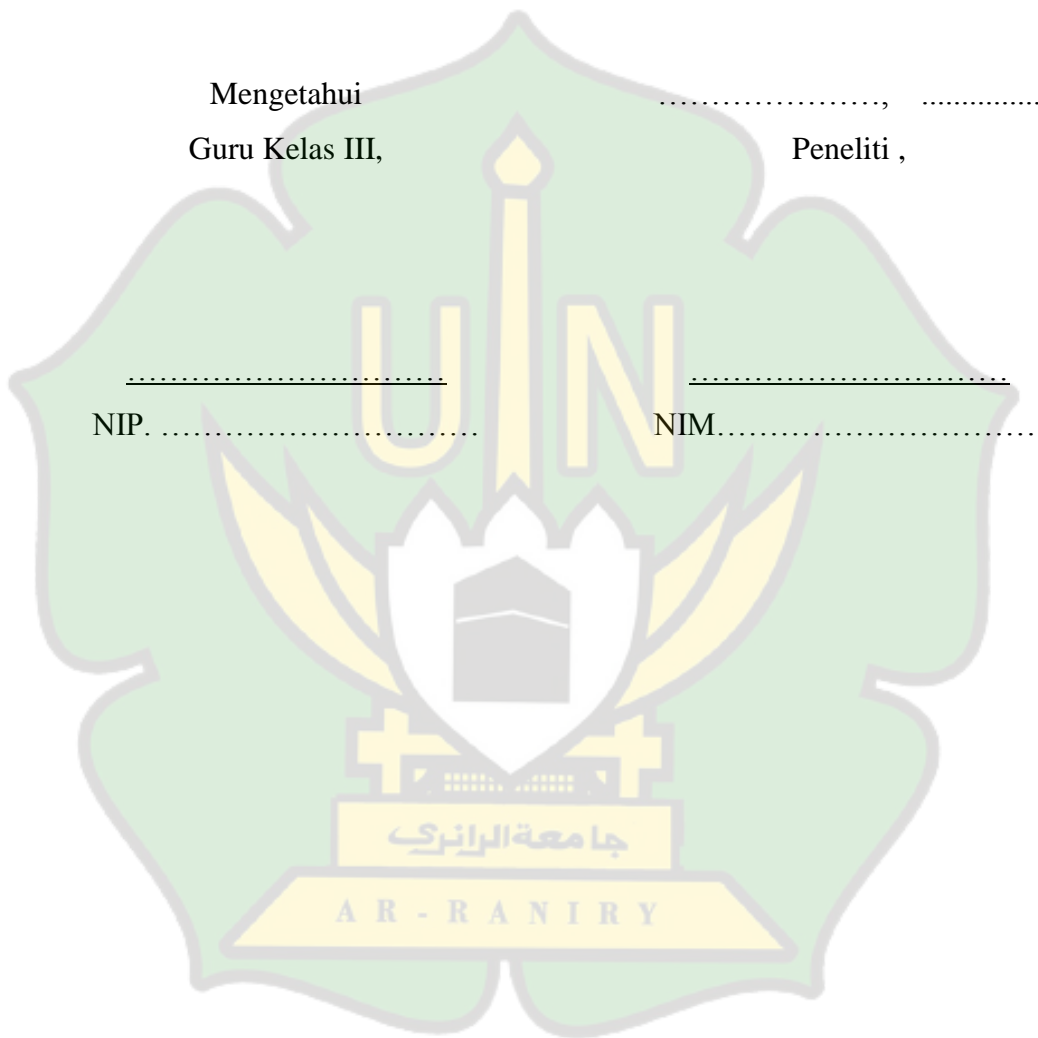
Mengetahui

Guru Kelas III,

Peneliti ,

.....
NIP.

.....
NIM.



Lampiran 6 Soal Pre-Test

INSTRUMEN PENILAIAN

SOAL PRE TEST

Nama	:
No.Absen	:
Kelas	:
Mata pelajaran	:
Materi	:
Alokasi Waktu	: 30 Menit

PETUNJUK !

1. Tulis nama dan nomor absen pada lembar jawaban yang tersedia.
 2. Teliti lembar soal, jika kurang lengkap atau tulisan yang tidak terbaca
 3. Bacalah soal dengan seksama sebelum anda mengisi
 4. Kerjakalan soal-soal yang anda anggap paling mudah terlebih dahulu
 5. Selamat bekerja!
-
1. Membiasakan melakukan kegiatan secara mandiri bisa membuat kita menjadi anak yang tidak
 - a. Sehat
 - b. Manja
 - c. Pintar
 - d. Keren
 2. Tanda kecakapan khusus pramuka siaga berbentuk
 - a. Persegi panjang
 - b. Lingkaran
 - c. Segilima beraturan
 - d. Segitiga sama kaki

3. Sebagai anggota pramuka, jika ada masalah di kelas sebaiknya dilakukan
 - a. Musyawarah
 - b. Adu mulut
 - c. Perlombaan
 - d. Pemilihan ketua kelas

4. Ketika bermusyawarah maka setiap orang bisa memberikan
 - a. Sumbangan
 - b. Uang
 - c. Pendapat
 - d. Hukuman

5. Menyelesaikan masalah dengan musyawarah bisa menghindarkan terjadinya
 - a. Perpecahan
 - b. Kerukunan
 - c. Kebakaran
 - d. Keramaian

6. Bagus terpilih menjadi pemimpin barung hijau. Ia pun harus bisa berbuat adil kepada seluruh aggotanya. Sikap adil itu adalah salah satu pengamalan Pancasila yaitu sila
 - a. Kedua
 - b. Ketiga
 - c. Keempat
 - d. Kelima

7. Anggota pramuka dilatih untuk bekerja sama dalam kelompok. Dengan kerja sama membuat pekerjaan akan terasa lebih

- a. Ringan
 - b. Susah
 - c. Berat
 - d. Lama
8. Sikap dibawah ini yang merupakan bentuk syukur kepada Tuhan adalah
- a. Menjaga kebersihan lingkungan
 - b. Membuang sampah sembarangan
 - c. Menyebar racun di sungai
 - d. Memburu burung-burung di pohon
9. Anita selalu beribadah dengan taat. Taat beribadah juga sesuai dengan sila pertama pancasila yang berbunyi
- a. Ketuhanan Yang Maha Esa
 - b. Kemanusiaan yang adil dan beradab
 - c. Persatuan Indonesia
 - d. Takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
10. Perbuatan di bawah ini yang sebaiknya tidak dilakukan ketika musyawarah adalah
- a. Menghargai pendapat teman
 - b. Menghina teman yang berpendapat
 - c. Mendukung keputusan musyawarah
 - d. Menyampaikan pendapat dengan jelas

Lampiran 7 Soal Post- Test**INSTRUMEN PENILAIAN****SOAL POST TEST**

Nama	:
No.Absen	:
Kelas	:
Mata pelajaran	:
Materi	:
Alokasi Waktu	: 30 Menit

PETUNJUK !

1. Tulis nama dan nomor absen pada lembar jawaban yang tersedia.
 2. Teliti lembar soal, jika kurang lengkap atau tulisan yang tidak terbaca
 3. Bacalah soal dengan seksama sebelum anda mengisi
 4. Kerjakalan soal-soal yang anda anggap paling mudah terlebih dahulu
 5. Selamat bekerja!
-
1. Agama berikut ini yang diakui secara resmi di Indonesia adalah
 - a. Islam, Hindu, Buddha dan Katolik
 - b. Islam, Katolik, Hindu, Buddha, Konghucu
 - c. Islam, Protestan, Animisme, Dinamisme, Hindu dan Buddha
 - d. Islam, Protestan, Katolik, Hindu, Buddha dan Konghucu
 2. Contoh sikap yang tepat dalam menjaga persatuan di sekolah adalah
 - a. Saling peduli
 - b. Saling mencela
 - c. Saling membandingkan
 - d. Saling bertengkar

3. Arti dari semboyan Bhineka Tunggal Ika adalah
 - a. Bersatu kita teguh bercerai kita runtuh
 - b. Berbeda-beda tetapi tetap satu
 - c. Bersatu membuat kita kuat
 - d. Hidup rukun demi menjaga persatuan

4. Jika para pengguna jalan tidak mematuhi rambu-rambu lalu lintas maka bisa mengakibatkan terjadinya
 - a. Kebakaran
 - b. Bencana alam
 - c. Kecelakaan
 - d. Demonstrasi

5. Manfaat adanya rambu-rambu lalu lintas di jalan antara lain adalah
 - a. Para pengendara bisa hati-hati di jalan
 - b. Kita bisa ngebut dengan cepat di jalan
 - c. Para pengendara tidak tidur di jalan
 - d. Semua pejalan kaki bisa menyeberang

6. Perbuatan di bawah ini dapat membuat kelestarian alam di Indonesia menjadi rusak, kecuali
 - a. Membuang sampah ke sungai
 - b. Menangkap ikan dengan menggunakan jaring
 - c. Menebang semua tanaman bakau di pinggir pantai
 - d. Menggunakan bahan peledak untuk menangkap banyak ikan

7. Beranekaragamnya adat kebudayaan di Indonesia, menunjukkan bahwa negara kita adalah negara yang
 - a. Miskin harta benda

- b. Tidak bersatu
 - c. Kaya kebudayaan
 - d. Tercerai-berai
8. Indonesia memiliki kekayaan alam yang melimpah, contohnya adalah
- a. Gurun pasir yang luas
 - b. Ada banyak emas di setiap sungai
 - c. Laut yang banyak jenis ikan dan terumbu karang
 - d. Semua daerah punya banyak adat dan budaya
9. Kakak Bagas adalah seorang yang gemar bertualang. Ia sering pergi keliling Indonesia untuk melihat berbagai pertunjukan budaya. Serta suka melihat keindahan alam di berbagai wilayah. Kegiatan yang dilakukan kakak Bagas itu sangat menyenangkan, selain itu juga bisa bermanfaat dalam
- a. Menambah wawasan tentang kekayaan Indonesia
 - b. Meminta sumbangan dari berbagai wilayah
 - c. Membuang waktu dan menghabiskan uang
 - d. Mengamankan daerah yang bertikai
10. Keragaman wilayah yang ada di Indonesia membuat terciptanya berbagai macam kekhasan daerah, seperti
- a. Rumah adat dan pakaian daerah
 - b. kitab dan agama daerah
 - c. Uang dan toko daerah
 - d. Sekolah dan gedung daerah

Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian

DOKUMENTASI PENELITIAN







Lampiran 9 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Muhammad Ikhbal
2. Tempat/Tanggal lahir : Bakongan, 27 Februari 1998
3. Jenis Kelamin : Laki-Laki
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan/Suku : WNI/Aceh
6. Status : Belum Kawin
7. Alamat : Padang Beurahan, Kec. Bakongan
8. Pekerjaan/NIM : Mahasiswa/160209042
9. Nama Orang Tua :
 - a. Ayah
 - Nama : Syamsul Bahri
 - Pekerjaan : Buruh Nelayan
 - b. Ibu
 - Nama : Laila Wati
 - Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
 - c. Alamat : Padang Beurahan, Kec. Bakongan
10. Riwayat Pendidikan
 - a. SD/MI : SDN 3 Bakongan
 - b. SMP/MTs : SMPN 1 Bakongan
 - c. SMA/MAN : SMAN 1 Bakongan
 - d. Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Demikian riwayat hidup penulis, saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 2023
Penulis

Muhammad Ikhbal
NIM : 160209042