

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DAN *DIRECT INSTRUCTION* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DITINJAU DARI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

TESIS



UIN SUSKA RIAU

OLEH

NURHABIBAH

NIM 22111023083

**Tesis ini ditulis untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
untuk Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan**

**JURUSAN MAGISTER PGMI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
2024M/1445H**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Tesis dengan Judul:

PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN DIRECT INSTRUCTION TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DITINJAU DARI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Ditulis oleh:

NURHABIBAH
NIM 22111023083

Disetujui dan disahkan untuk diuji dalam Sidang Munaqasyah:

Dr. Zulhidah, M.Pd.

(Pembimbing I)

Dr. Yasnel, M.Ag.

(Pembimbing II)

Mengetahui

Ketua Program Studi Magister PGMI
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd.
NIP. 19680206 199303 2 001

PENGESAHAN

Tesis dengan Judul:

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DAN *DIRECT INSTRUCTION* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DITINJAU DARI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Ditulis oleh:

NURHABIBAH
NIM 22111023083

Telah diuji dan diperbaiki sesuai dengan masukan dari Tim Penguji Sidang Munaqasyah Tesis Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada tanggal 24 Januari 2024. Tesis ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

TIM PENGUJI

Dr. Amirah Diniaty, M.Pd.Kons.

(Penguji I)



Dr. Yasnel, M.Ag.

(Penguji II)



Dr. Rohani, M.Pd.

(Penguji III)



Dr. Mhmd. Habibi, M.Pd..

(Penguji IV)



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Nr.H. Kadhaf, M.Ag.
NIP. 196505511994021001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Nurhabibah

NIM Mahasiswa : 22111023083

Program Studi : Magister PGMI

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 24 Januari 2024

Yang membuat pernyataan



Nurhabibah

NIM 221110230783

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirabbil'amin*

Sujud syukur hamba hanya kepada-Mu Ya Allah yang melimpahkan karunia ini, yang telah memberikan nikmat iman dan nikmat Islam kepada hamba semoga ini akan menjadi karunia terindah yang penuh Ridho-Mu dalam hidup hamba dan keluarga yang hamba cintai. Hidup dan matikan hamba di jalan-Mu ya Rabb walau tak jarang kerikil perjalanan menyandang setiap langkah hidupku, mengantarkanku pada takdir-Mu dan membuatku sadar bahwa sesuatu itu akan indah pada waktunya.

Kupersembahkan karya kecil ini untuk mereka yang tak pernah lupa mendo'akanku, membimbing, memberikan kasih sayang, memberi inspirasi, memberi motivasi demi kesuksesanku.

Ayah dan Ibu tersayang yang selalu ada saat suka maupun duka. Serta orang-orang tercinta yang senantiasa menemaniku hingga saat ini. Semoga Allah mengumpulkan kita kembali di syurga-Nya Allah.

Para guru-guruku yang senantiasa mengajari untuk menjadi lebih baik, terimakasih atas semua pengorbanan dan jasa-jasamu.

Untuk sahabat, terima kasih telah menemani hari-hari yang sangat berharga ini.

Semoga persahabatan ini selalu terjalin sampai akhir nanti, *Aamiin*.

Jazakumullah khairan katsiran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil‘alamin, puji dan syukur senantiasa penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis. Tidak lupa pula shalawat dan salam penulis ucapkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari alam kegelapan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* dan *Direct Instruction* Terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Sekolah Dasar.”** Tesis ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam penyusunan dan penyelesaian tesis ini, peneliti banyak mendapat bimbingan, nasehat, masukan, arahan, dan hal lainnya dari berbagai pihak. Terutama kepada kedua orang tua yakni: Ayahanda Alm. M. Said Batubara dan Ibunda Nuramah Nasution yang selalu mendo’akan, memberikan semangat, motivasi, dan kasih sayang yang tidak terhingga. Ucapan terima kasih selanjutnya penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunnas, M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau;
2. Bapak Dr. H. Kadar, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau;
3. Ibu Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd., Ketua Program Studi Magister Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah sekaligus Pembimbing I tesis yang banyak meluangkan waktu untuk memberikan saran dan kritikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan baik;
4. Bapak Dr. Zuhairansyah Arifin, M.Ag., Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah;



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Ibu Dr. Zulhidah, M.Pd., selaku Penasehat Akademis sekaligus menjadi pembimbing 1 yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga dan pemikirannya untuk memberikan arahan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan baik;
6. Ibu Dr. Yasnel, M.Ag., pembimbing II sekaligus Penguji II tesis yang banyak meluangkan waktu untuk memberikan saran dan kritikan sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan baik;
7. Ibu Dr. Amirah Diniaty, M.Pd, Kons. penguji 1 yang telah meluangkan waktu untuk menguji tesis ini;
8. Ibu Dr. Rohani, M.Pd. penguji 3 yang telah meluangkan waktu untuk menguji tesis ini;
9. Bapak Dr. Mhmd Habibi, M.Pd. penguji 4 yang telah meluangkan waktu untuk menguji tesis ini;
10. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mendidik penulis selama menjalani pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau;
11. Terkhusus kepada kakak Nurhakimah, M. Sos. I, yang senantiasa menjadi pendengar curhat dan sesekali jadi donatur, kepada kakak Masitoh, S.H yang senantiasa memberikan kekuatan dalam penyelesaian tesis ini, serta kepada adik M. Rizaldi yang sudah berperan sebagai adik, abang sekaligus berperan sebagai pengganti ayah yang senantiasa memantau keselamatan serta jadi donatur dalam penyelesaian tesis ini;
12. Kepada ketua Yayasan Pondok Pesantren Depati Agung Ust. Solihin, M. Pd serta istri bunda Siti Riawani S. Pd, kepada kepala sekolah MA Depati Agung Ayuk Kurniyati, M. Pd, kepada kepala sekolah Mts Depati agung Ust. Abdul Latif M. Pd, yang telah memberikan motivasi dan dukungan dalam penyelesaian tesis ini.
13. Kepada guru-guru Yayasan Pondok Pesantren Depati Agung ust. Yusuf Hardianto, M.H. serta istri Hafisah, S. Pd yang senantiasa membersamai dalam penyelesaian tesis ini, kepada Laila Azizah selaku adik yang selalu memberikan dukungan dalam hal apa pun.
14. Kepada ketua yayasan SMP IT MBS Mr. Zamroni S. Pd dan kepada kepala



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sekolah Mr. Ali Sofwan, M.pd, kepada kepala pondok Mr. Liuluin Nuha, M.Pd, kepada waka kurikulum Ms. Herin yang sudah senantiasa memberikan motivasi dan dukungan terhadap penyelesaian tesis ini.

5. Teman seperjuangan Magister PGMI Angkatan 2021 serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis berharap semoga tesis ini dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dan bermanfaat bagi kita semua dan menjadi amal shaleh disisi Allah SWT. Penulis telah berupaya semaksimal mungkin menyelesaikan tesis ini dengan baik, namun penulis menyadari bahwa tesis ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk menyempurnakan tesis ini sehingga dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya. *Aamiin Ya Rabbal 'Aalamiin.*

Pekanbaru, Desember 2024

Penulis

Nurhabibah

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Nurhabibah (2023): Pengaruh Model *Problem Based Learning* dan Model *Direct Instruction* Terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: Perbedaan hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan model *problem based learning (PBL)* dan *direct instruction (DI)*, Perbedaan hasil belajar IPS dengan model *PBL* dan *DI* siswa berkemampuan berpikir kreatif tinggi, Perbedaan hasil belajar IPS dengan model *PBL* dan *DI* siswa berkemampuan berpikir kreatif rendah, pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar IPS. Penelitian ini dilakukan di SD IT Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen desain faktorial sederhana 2x2. Sampel dalam penelitian ini siswa kelas V A sebagai sebagai kelas eksperimen dan V B sebagai kelas kontrol. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis varians dua jalur (ANAVA 2x2) pada taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan model *PBL* dan *DI* dibuktikan dengan nilai sig. $0.01 < 0.05$, Terdapat perbedaan hasil belajar IPS dengan menggunakan model *PBL* dan *DI* siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi terbukti dengan nilai sig. $0.006 < 0.05$. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS dengan menggunakan model *PBL* dan *DI* siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah terbukti dengan nilai sig. $0.006 < 0.05$ Terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar IPS. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai sig. $0.000 < 0.05$.

Kata Kunci: *PBL, DI, Hasil belajar, Kemampuan Berpikir kreatif.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Nurhabibah, (2024): The Effect of Problem Based Learning and Direct Instruction Models toward Students Social Science Learning Achievement Derived from Their Creative Thinking Ability at the Fifth Grade of Elementary School

This research aimed at finding out the difference of Social Science learning achievement between students taught by using Problem Based Learning (PBL) and Direct Instruction (DI) models; the difference of Social Science learning achievement between students taught by using PBL and DI models, and owning high creative thinking ability; the difference of Social Science learning achievement between students taught by using PBL and DI models, and owning low creative thinking ability; and the effect of interaction between learning model and creative thinking ability to Social Science learning achievement. This research was conducted at Islamic Integrated Elementary School. Quantitative experiment method was used in this research with 2×2 simple factorial design. The samples were the fifth-grade students of class A as the experiment group and the students of class B as the control group. The technique of analysing data was two-way variance analysis (ANAVA 2×2) at $\alpha = 0,05$ significant level. The research findings showed that there was a difference of Social Science learning achievement between students taught by using PBL and DI models, and it was proven with the score of sig. 0.01 that was lower than 0.05; that there was a achievement between students taught by using PBL and DI models, and owning high creative thinking ability; that there was a achievement between students taught by using PBL and DI models, and owning low creative thinking ability; and there was an effect of interaction between learning model and creative thinking ability to Social Science learning achievement, and it was proven with the score of sig. 0.000 that was lower than 0.05.

Keywords: PBL, DI, Learning Achievement, Creative Thinking Ability

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

DAFTAR ISI

Sampul.....
Halaman Persetujuan.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Pernyataan Keaslian Karya	iii
Persembahan	iv
Kata pengantar	v
Abstrak	viii
Abstract	ix
Abstract	x
Abstrak (Arab)	xi
Daftar Isi.....	xii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar dan Diagram.....	xv
Daftar Lampiran	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Istilah.....	5
C. Identifikasi Masalah.....	8
D. Pembatasan Masalah.....	9
E. Rumusan Masalah.....	9
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
1. Hasil Belajar IPS.....	11
2. Kemampuan Berpikir Kreatif	24
3. <i>Problem Based Learnig</i>	32
4. Pengertian Model <i>Direct Instruction</i>	49
5. Karakteristik Siswa Kelas 5 Sd.....	59



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

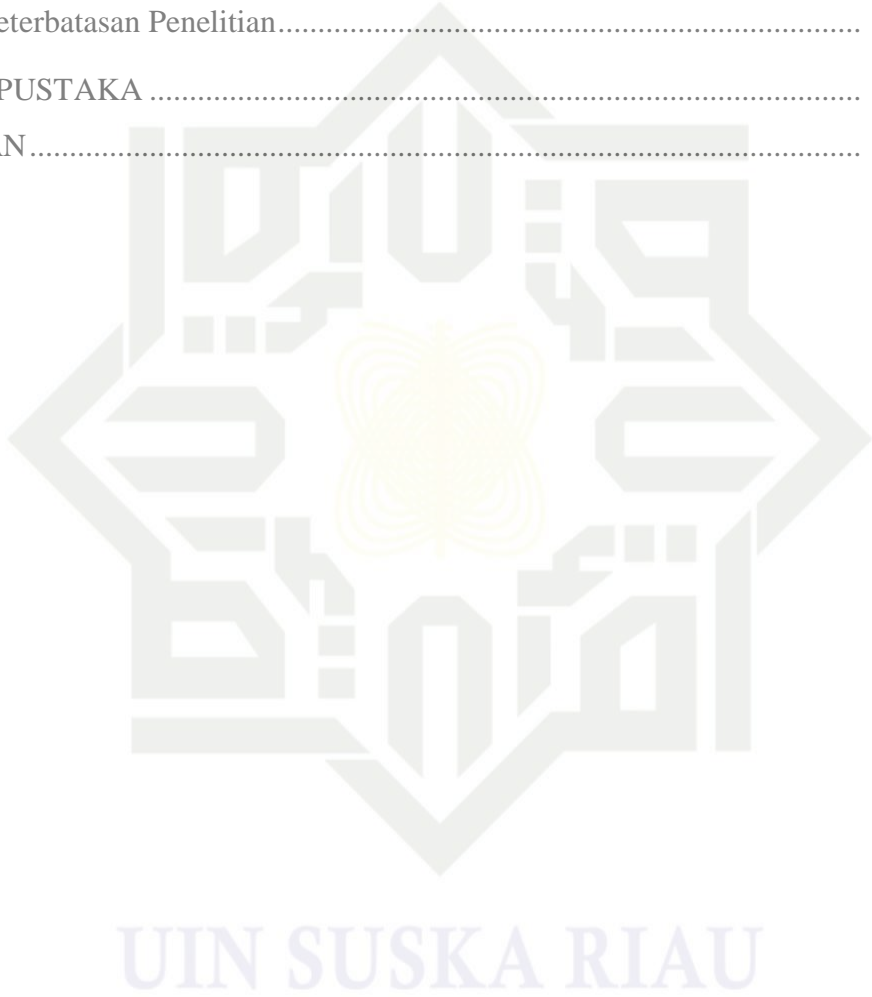
B. Kajian Penelitian yang Relevan	60
C. Kerangka Berpikir	65
D. Konsep Operasional	70
1. <i>Problem Based Learning</i> pada Pembelajaran IPS	70
2. <i>Direct Instruction</i> pada Pembelajaran IPS	71
3. Berpikir Kreatif	72
4. Hasil belajar IPS	72
E. Hipotesis Penelitian	73
BAB III METODE PENELITIAN	75
A. Jenis dan Desain Penelitian	75
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	76
C. Populasi dan Sampel Penelitian	77
1. Populasi	77
2. Sampel	77
D. Variabel Penelitian	79
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	79
1. Teknik Pengumpulan Data	79
2. Instrumen Pengumpulan Data	81
F. Uji Analisis Instrumen	84
1. Instrumen Berpikir Kreatif	84
2. Instrumen Hasil belajar	90
G. Teknik Analisis Data	98
H. Hipotesis Statistik	102
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	104
A. Deskripsi Hasil Penelitian	104
B. Pengujian Persyaratan Analisis	115
C. Hasil Uji Hipotesis	118
D. Pembahasan	127



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V.....	132
PENUTUP.....	132
A. Kesimpulan	132
B. Saran	133
C. Keterbatasan Penelitian.....	134
DAFTAR PUSTAKA	135
LAMPIRAN	142



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta dimiliki oleh UIN Suska Riau
Site dan alamat internet: www.uin-suska-riau.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel II.1	Kriteria Nilai	21
Tabel II.2	Indikator Berpikir Kreatif	26
Tabel II.3	Sintaks Model <i>Problem Based Learning</i>	43
Tabel II.4	Sintaks Model <i>Direct Instruction</i>	53
Tabel II.5	Penelitian yang Relevan	57
Tabel III.1	Model Konstelasi Masalah	71
Tabel III.2	Interval Skor Tingkat Berpikir Kreatif	75
Tabel III.3	Penetapan Perlakuan Kelompok	75
Tabel III.4	Kisi-kisi Instrumen Berpikir Kreatif	78
Tabel III.5	Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar	79
Tabel III.6	Kriteria Koefisien Validitas Instrumen	81
Tabel III.7	Validitas Tes Berpikir Kreatif	81
Tabel III.8	Kriteria Koefisien Korelasi Reabilitas	83
Tabel III.9	Uji Reabilitas Tes Berpikir Kreatif	83
Tabel III.10	Kriteria Daya Pembeda Instrumen	85
Tabel III.11	Hasil Uji Daya Pembeda Tes Berpikir Kreatif	84
Tabel III.12	Kriteria Interpretasi Nilai Tingkat Kesukaran	85
Tabel III.13	Uji Indeks Kesukaran Tes Berpikir Kreatif	85
Tabel III.14	Kriteria Koefisien Korelasi Validitas Instrumen Hasil Belajar	87
Tabel III.15	Uji Validitas Tes Hasil Belajar	87
Tabel III.16	Kriteria Koefisien Korelasi Reabilitas Instrumen Hasil Belajar	90
Tabel III.17	Uji Reabilitas Tes Hasil Belajar	90
Tabel III.18	Kriteria Daya Pembeda Instrumen Tes Hasil Belajar	91
Tabel III.19	Uji Daya Pembeda Tes Hasil Belajar	92
Tabel III.20	Kriteria Interpretasi Nilai Tingkat Kesukaran	93
Tabel III.21	Uji Indeks Kesukaran Tes Hasil Belajar	94
Tabel IV.1	Disrtribusi Frekuensi A_1	101
Tabel IV.2	Disrtribusi Frekuensi A_1B_1	103
Tabel IV.3	Disrtribusi Frekuensi A_1B_2	105



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV.4	Disrtribusi Frekuensi A_2	106
Tabel IV.5	Disrtribusi Frekuensi A_2B_1	108
Tabel IV.6	Disrtribusi Frekuensi A_2B_2	110
Tabel IV.7	Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Normalitas.....	112
Tabel IV.8	Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.....	113
Tabel IV.9	Uji Interaksi Two Way Anova	114
Tabel IV.10	Hasil Uji Tuckey Model Pembelajaran	116
Tabel IV.11	Hasil Uji Tuckey Siswa Berkemampuan Kreatif Tinggi	118
Tabel IV.12	Hasil Uji Tuckey Siswa Berkemampuan Kreatif Rendah.....	120





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1	Kerangka Pikir	61
Gambar IV.1	Posisi Relatif A_1	101
Gambar IV.2	Diagram Skor Hasil Belajar A_1	102
Gambar IV.3	Posisi Relatif Rata-rata A_1B_1	103
Gambar IV.4	Diagram Skor Hasil Belajar A_1B_1	104
Gambar IV.5	Posisi Relatif Rata-rata A_1B_2	104
Gambar IV.6	Diagram Skor Hasil Belajar A_1B_2	105
Gambar IV.7	Posisi Relatif Rata-rata A_2	106
Gambar IV.8	Diagram Skor Hasil Belajar A_2	107
Gambar IV.9	Posisi Relatif Rata-rata A_2B_1	108
Diagram	Diagram Skor Hasil Belajar A_2B_1	109
IV.10	Posisi Relatif Rata-rata A_2B_2	109
Gambar IV.11	Diagram Skor Hasil Belajar A_2B_2	110
Gambar IV.12	Interaksi Model dan Kemampuan Berpikir Kreatif	121
Gambar IV.13		



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Hasil Ulangan Harian kelas V SD IT Darel Hikmah.....	128
Lampiran 2	Perangkat pembelajaran (Silabus dan RPP).....	129
Lampiran 3	Instrumen Tes	159
Lampiran 4	Hasil Perhitungan Uji Validitas	168
Lampiran 5	Output Spss Reabilitas Instrumen Tes	169
Lampiran 6	Output SPSS Daya Pembeda Instrumen Tes	170
Lampiran 7	OUTPUT SPSS Indeks Kesukaran Instrumen Tes.....	171
Lampiran 8	Distribusi Nilai rtabel signifikansi 5%	173
Lampiran 9	Skor Hasil Belajar A1	174
Lampiran 10	Skor Hasil Belajar A2	175
Lampiran 11	Skor Hasil Belajar A1B1, A1B2, A2B1, A2B2.....	176
Lampiran 12	Uji Prasyarat Analisis	177
Lampiran 13	Output SPSS Deskripsi Data.....	178
Lampiran 14	Uji Hipotesis	179
Lampiran 15	Dokumentasi	180

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar merupakan gambaran tentang kemajuan atau perkembangan siswa sejak dari awal mulai mengikuti program pendidikan sampai pada saat mereka mengakhiri program pendidikan yang ditempuhnya.¹ Hasil belajar dapat diketahui sesudah siswa mendapatkan pengalaman belajar dan mengalami perubahan tingkah laku. Dengan adanya suatu perubahan yang terjadi pada siswa sesudah mendapatkan pengalaman belajarnya demikian disebutkan sebagai hasil belajar. Kemudian dapat memberikan suatu kejelasan bentuk dan berbagai macam hasil belajar yang diterima oleh siswa setelah ikut serta dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar dalam kurikulum 2013 mencakup tiga ranah, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap.² Dalam ranah pengetahuan siswa diharapkan memperoleh pemahaman yang baik tentang konsep, fakta, dan prinsip dalam berbagai mata pelajaran. Mereka harus mampu mengingat, memahami, dan menjelaskan informasi yang telah dipelajari. Tolok ukur dalam menginternalisasikan ranah kognitif tersebut adalah dengan melakukan penilaian. Tujuan penilaian tersebut dilakukan untuk menciptakan lulusan Sekolah Dasar yang memiliki pengetahuan yang kuat dalam menghadapi tantangan dunia modern.³ Dalam konteks pembelajaran IPS penilaian dilaksanakan untuk memastikan bahwa siswa memperoleh pemahaman yang memadai tentang topik-topik yang diajarkan, serta mempersiapkan mereka untuk tantangan dunia modern. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mengkaji kumpulan peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.⁴ Tujuan utama IPS di sekolah dasar adalah untuk mengembangkan

¹Siedentop, Dary, Peter Hastie, and Hans Van der Mars, *Complete guide to sport education*, (New Zelan: Human Kinetics, 2019), hlm. 33.

²Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2018.

³Rohmah, Nafiah Nur Shofia, Sabar Narimo, and Choiriyah Widyasari (2023). Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Berkebhinekaan Global Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), hlm. 1254-1269.

⁴Rofiq, Muhammad Aunur, *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Berorientasi HOTS (Higher Order Thinking Skills) untuk Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD)*. (Jakarta: CV. Pilar Nusantara, 2020), hlm. 5.

pengetahuan yang berguna bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari Adapun hasil belajar IPS kelas 5 IPS tema 7 peristiwa dalam kehidupan yaitu rata-rata nilai UH 1 siswa kelas 5 SD IT Darel Hikmah Pekanbaru adalah 68,76 dan rata-rata nilai UH 2 adalah 71.90. Sedangkan KKM pada sekolah tersebut adalah 75.00. Berdasarkan temuan tersebut maka disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V SD masih rendah.⁵

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat dikategorikan menjadi dua golongan utama, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.⁶ Faktor internal melibatkan kondisi dalam diri individu yang belajar, seperti faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh) dan faktor psikologis (inteligensi, perhatian, minat, bakat, kematangan, dan kesiapan). Kesehatan yang baik dan ketiadaan cacat tubuh mendukung proses belajar, sementara faktor psikologis seperti perhatian, minat, bakat, kematangan, dan kesiapan juga memiliki peran penting. Di sisi lain, faktor eksternal melibatkan pengaruh dari luar individu, termasuk faktor keluarga (cara mendidik, relasi keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi), faktor sekolah (cara mengajar, kurikulum, relasi guru-siswa, disiplin, dan fasilitas), serta faktor masyarakat (kegiatan sosial, media massa, teman sebaya, dan kehidupan masyarakat secara keseluruhan).⁷ Semua faktor ini saling berinteraksi dan memainkan peran penting dalam membentuk lingkungan belajar yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan wawancara dengan siswa yang nilainya di bawah KKM hasil belajar siswa IPS rendah karena siswa tidak memahami materi yang diajarkan oleh guru IPS. Kurangnya ruang untuk bertanya dan mengemukakan pendapat juga menjadi salah satu aspek yang membuat nilai hasil belajar di

⁵Hasil Ulangan Siswa Dapat Dilihat Pada Lampiran 1.

⁶Chen, Shuo, et al, (2020). A review of internal and external influencing factors on energy efficiency design of buildings. *Energy and Buildings*, 216, 109944.

⁷Alshammari, Mohammad T (2020). Evaluation of gamification in e-learning systems for elementary school students. *TEM Journal*, 9(2), hlm. 806-813.

bawah KKM. Selain melakukan wawancara dengan siswa peneliti juga mewawancarai guru IPS terkait hasil belajar yang masih di bawah KKM.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, guru IPS di SD IT Darel Hikmah menggunakan model *direct instruction*.⁸ Setelah melakukan tes diakhir pembelajaran hasil belajar masih ada siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Model *direct instruction* merupakan model di mana guru memberikan penjelasan dan instruksi langsung kepada siswa. Guru bertindak sebagai sumber utama informasi dan siswa lebih pasif dalam peran mereka sebagai penerima pengetahuan. Model *direct instruction* yang digunakan guru ternyata belum sepenuhnya membuat hasil belajar IPS mencapai KKM. Berdasarkan wawancara dengan guru IPS siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan tidak terbiasa untuk mengemukakan pendapat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dalam proses pembelajaran diperlukan model yang membuat peserta didik aktif, meningkatkan pemahaman serta pencapaian akademik mereka, saling bertukar pendapat dengan teman yang lain agar siswa terbiasa mengemukakan pendapat.

Karakteristik model *problem based learning* sesuai dengan kebutuhan yang telah dijelaskan. Model *problem based learning* dikenal karena dapat meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu siswa mengembangkan keterampilan kunci seperti pemecahan masalah, kerja sama, dan berpikir kritis.⁹ Dalam proses pembelajaran ini, siswa diajak untuk mengajukan pertanyaan, menganalisis informasi, dan mencari solusi atas masalah yang kompleks. Dengan melatih keterampilan-keterampilan ini, siswa dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik dan secara keseluruhan meningkatkan hasil belajar mereka terutama dalam pembelajaran IPS.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Berti Dyah Permatasari, dkk (2019) dengan judul “*The influence of problem based learning towards social science learning outcomes viewed from learning*

⁸ Draf wawancara ada pada lampiran 2.

⁹ Ahyar, Dasep Bayu, et al (2021). *Model-Model Pembelajaran*. (Semarang: Pradina Pustaka, 2021), hlm. 63.

interest”¹⁰. Dalam penelitian ini, dilakukan perbandingan antara model *Problem Based Learning* dan *Direct Instruction* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *problem based learning* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model *direct instruction*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam mata IPS.

Ernawati juga mengatakan dalam penelitiannya yang berjudul “*Learning Model Problem-Based Learning in Increasing Learning Concentration of Elementary School Students in Integrated Thematic Lessons Reviewing from Learning Outcome*” hasil penelitian yang dilakukan Ernawati bahwa model *problem based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa *problem based learning* memiliki dampak positif pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS terintegrasi.¹¹

Model *problem based learning* memiliki kaitan yang erat dengan pengembangan berpikir kreatif dan pengetahuan siswa.¹² Dalam *problem based learning*, siswa diajak untuk mengajukan pertanyaan, menganalisis informasi, dan mencari solusi atas masalah yang kompleks. Proses ini mendorong siswa untuk berpikir secara kreatif dalam menemukan solusi yang inovatif. *Problem based learning* juga dapat meningkatkan pemahaman siswa dan membantu mereka mengembangkan keterampilan kunci seperti pemecahan masalah, kerja sama, dan berpikir kritis. Dengan demikian, melalui model *problem based learning* siswa tidak hanya mengembangkan pengetahuan konseptual, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah.

¹⁰Berti Dyah Permatasari, Gunarhadi, dan Riyadi. (2019). The influence of problem based learning towards social science learning: A quasi-experimental study. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(1), 39-46. ISSN: 2252-882.

¹¹Ernawati. (2022). Learning Model Problem-Based Learning in Increasing Learning Concentration of Elementary School Students in Integrated Thematic Lessons Reviewing from Learning Outcomes. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 139-150.

¹²Joni Sitorus, Nirwana Anas, Ermaliana Waruhu, (2019). Creative thinking ability and cognitive knowledge based on big five personality in fifth-grade elementary school students. *Research and Evaluation in Education*, 5(2), hlm. 91-98.

Berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang melibatkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, menghubungkan konsep-konsep yang berbeda, dan menemukan solusi inovatif terhadap masalah yang kompleks.¹³ Oleh karena itu, dalam pelaksanaan model *problem based learning* yang menekankan pada pemecahan masalah, perlu mempertimbangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Problem based learning* mengharuskan siswa dihadapkan pada masalah-masalah yang kompleks dan memerlukan kemampuan pemecahan masalah yang baik. Dengan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, siswa dapat menghasilkan solusi inovatif terhadap masalah tersebut dan meningkatkan hasil belajar mereka dalam pembelajaran. Namun, untuk dapat mengembangkan kemampuan hal tersebut perlu mempertimbangkan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah dan gejala-gejala yang ditemukan diatas penulis merasa ini menarik dan perlu dikaji. Penulis tertarik untuk meneliti mengenai model pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif dengan judul Pengaruh Model *Problem Based Learning* dan *Direct Instruction* terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kreatif siswa Kelas V Sekolah Dasar.

B. Definisi Istilah

1. *Problem Based Learning*

Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang didalamnya melibatkan peserta didik untuk berusaha memecahkan masalah dengan beberapa tahap metode ilmiah sehingga siswa diharapkan mampu untuk mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut dan sekaligus siswa diharapkan mampu memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah.¹⁴ *Problem based learning* suatu model pembelajaran

¹³Ji Hoon Park, Yitian Li, Weihua Niu, (2023) Revisiting creativity and critical thinking through content analysis. *Journal of Creativity*, 33, 100056.

¹⁴Alfa Edison, *Problem Based Learning Solusi Meningkatkan Prestasi Belajar*. NTB: P4I, 2023), hlm.4.

yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari mata pelajaran.¹⁵

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan *problem based learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam upaya memecahkan masalah dengan menggunakan metode ilmiah. Dengan demikian, tujuan *Problem Based Learning* adalah mengajarkan siswa untuk memperoleh pengetahuan yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi dan mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah. *Problem Based Learning* juga menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks pembelajaran. Dalam model ini, siswa belajar melalui penyelesaian masalah yang relevan dengan dunia nyata, sehingga mereka dapat memahami konsep dan pengetahuan yang esensial dalam mata pelajaran yang dipelajari.

2. *Direct Instruction*

Direct intruction merupakan suatu model pembelajaran yang terdiri dari penjelasan guru mengenai konsep atau keterampilan baru terhadap peserta didik.¹⁶ Model *direct instruction* adalah model pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep atau perubahan perilaku dengan mengutamakan pendekatan deduktif.¹⁷ Model *direct instruction* adalah suatu pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah.¹⁸

Berdasarkan pendapat di atas maka Model *direct instruction* adalah suatu model mengajar yang fokus pada penguasaan konsep atau perubahan perilaku dengan menggunakan pendekatan deduktif. Model ini memberikan langkah-langkah yang terstruktur dan sistematis dalam mengajarkan

¹⁵Budiyono Saputra, *Pengembangan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Ilmiah Calon Guru IPA Era Revolusi Industri 4.0*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo 2020), hlm.14.

¹⁶Daryanto dan Karim, *Pembelajaran Abad 21*, (Yogyakarta: Gava Media, 2017), hlm. 17

¹⁷Ni Yoman Supuwingsih, *E-Learning Untuk Pembelajaran Abad 21 Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Jakarta: Media Sains Indonesia, 2017), hlm. 21.

¹⁸Muhammad Rifa'I Harahap, *Pengembangan Model/Strategi/Metode Pembelajaran*. *Jurnal Literasiologi*, 7(1), 2021, hlm. 556-580.

keterampilan dasar dan memberikan informasi kepada siswa. Dengan model ini, siswa dapat belajar secara bertahap dan memperoleh pemahaman yang lebih baik

3. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan salah satu jenis berpikir yang terkait dengan kemampuan kognitif untuk menemukan solusi baru untuk suatu masalah.¹⁹ Sementara kemampuan berpikir kreatif dapat dikatakan sebagai kemampuan memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman jumlah dan kesesuaian serta ide-ide yang didapat dari berbagai cara.²⁰

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan berpikir kreatif adalah jenis berpikir yang melibatkan kemampuan kognitif untuk menemukan solusi baru dalam menghadapi suatu masalah. Kemampuan berpikir kreatif sering dikaitkan dengan kemampuan berpikir *divergen*, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam kemungkinan jawaban atau ide-ide yang beragam berdasarkan informasi yang diberikan. Dalam konteks pembelajaran, kemampuan berpikir kreatif sangat penting karena dapat membantu siswa dalam menghadapi tantangan dan memecahkan masalah secara inovatif. Melalui berpikir kreatif, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir yang lebih fleksibel, kreatif, dan beragam dalam merumuskan solusi atau ide-ide baru.

4. Hasil Belajar IPS

Hasil Belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi dalam yang terjadi dalam kehidupan dari individu yang berlangsung secara berkesinambungan.²¹ Hasil belajar ialah apabila seseorang telah belajar, kemudian akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, yaitu

¹⁹Restia Ningrum, *Seni Berpikir Dan Bertindak Kreatif: Kiat-Kiat Berpikir Kreatif Kaum Muda Milenial*. (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2021), hlm. 2

²⁰Aprilina, Dkk, *Inovasi Pendidikan Dan Praktik Pembelajaran Kreatif*. (Pekalongan: NEM, 2021), hlm. 114

²¹Roberta Uron Hurit, Dkk, *Belajar Dan Pembelajaran*. (Bandung: Media Sains Indonesia Slameto, 2021), Hlm. 31

dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.²² Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. IPS juga merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan supaya bermakna bagi siswa dalam kehidupannya.²³

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan hasil belajar IPS adalah hasil akhir yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran IPS. Hal ini mencakup peningkatan pengetahuan yang terkait dengan tema lingkungan sahabat kita materi jenis jenis usaha dan kegiatan ekonomi, KD 3.3 menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan dan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka identifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut: 1) Apakah model pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar IPS siswa. 2) Apakah model *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. 3) Apakah kemampuan berpikir kreatif mempengaruhi hasil belajar IPS siswa. 4) Apakah ada hubungan model *problem based learning* dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar IPS siswa. 5) Apakah ada perbedaan hasil belajar IPS siswa menggunakan model *direct instruction* dan menggunakan model *problem based learning*. 6) Apakah ada pengaruh penggunaan model *problem based learning* terhadap siswa yang berkemampuan berpikir kreatif tinggi dan rendah. 7) apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran ditinjau dari kemampuan berpikir kreatif?

²²Nanik Kusumawati, Endang Sri Maruti, *Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*, (Makassar: Cv. Ae Media Grafika, 2019), hlm. 30

²³Dewi, Candra, and Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta. "Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar." (Jakarta: Depublish, 2019), hlm.21

D. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Maka penulis membatasi permasalahan yang akan dikaji pada variabel model *problem based learning* dan *direct instruction*, kemampuan berpikir kreatif, dan hasil belajar IPS. Karena cakupan IPS yang sangat luas peneliti membatasi hanya mengambil mata pelajaran IPS tema 8 Lingkungan sahabat kita. Kemudian peneliti juga membatasi subjek penelitian kelas 5 Sekolah Dasar Islam Terpadu Darel Hikmah Kota Pekanbaru.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini agar lebih terperinci dan jelas. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang belajar dengan *model problem based learning* dengan model *direct instruction*?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS dengan menggunakan model *problem based learning* dan *direct instruction* pada siswa berkemampuan berpikir kreatif tinggi?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS dengan menggunakan model *problem based learning* dan *direct instruction* pada siswa berkemampuan berpikir kreatif rendah?
4. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara model *problem based learning* dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar IPS?

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah deskripsi mengenai arah yang akan dituju dalam pelaksanaan penelitian. Tujuan dari penelitian ini berpatokan pada rumusan masalah yang telah ditentukan oleh peneliti, terkait rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis:

1. Perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang belajar dengan *model problem based learning* dengan model *direct instruction*

2. Perbedaan hasil belajar IPS dengan menggunakan model *problem based learning* dan *direct instruction* pada siswa berkemampuan berpikir kreatif tinggi
3. Perbedaan hasil belajar IPS dengan menggunakan model *problem based learning* dan *direct instruction* pada siswa berkemampuan berpikir kreatif rendah
4. Pengaruh interaksi antara model *problem based learning* dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar IPS.

G. Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian adalah deskripsi mengenai arah yang akan dituju dalam pelaksanaan penelitian. Tujuan dari penelitian ini berpatokan pada rumusan masalah yang telah ditentukan oleh peneliti, terkait rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi ilmiah bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang model pembelajaran *problem based learning* dan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.
 - b. Menambah pengetahuan dan wawasan, khususnya tentang model pembelajaran *problem based learning* dan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi lembaga, memberikan kontribusi dalam rangka perbaikan proses pembelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Bagi guru, sebagai acuan dalam mengembangkan dan menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif di Sekolah Dasar.
 - c. Bagi siswa, melatih siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
 - d. Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber penelitian lanjutan berkaitan dengan model pembelajaran *problem based learning* dan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar IPS

a. Pengertian Belajar

Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana organism berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.²⁴ Dengan begitu belajar adalah suatu tahapan tingkah laku individu yang dinamis sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan unsur kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan kata lain, belajar adalah suatu proses dimana kemampuan sikap, pengetahuan dan konsep dapat dipahami, diterapkan dan digunakan untuk dikembangkan dan diperluas.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan nasional

“Belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan. Pendidikan secara nasional di Indonesia didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan baik untuk diri peserta didik itu sendiri maupun untuk masyarakat, bangsa, dan negaranya”.²⁵

Belajar merupakan hal terpenting yang harus dilakukan manusia untuk menghadapi perubahan lingkungan yang senantiasa berubah setiap waktu, oleh karena itu sebaiknya seseorang mempersiapkan dirinya untuk menghadapi kehidupan yang dinamis dan penuh persaingan dengan belajar, dimana didalamnya termasuk belajar memahami diri sendiri, memahami perubahan, dan perkembangan globalisasi.

²⁴Ahmad susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 1

²⁵Republik Indonesia, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan nasional*, cet. 1; (Jakarta: Ep Panca Usaha), hlm. 4

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Belajar secara umum bisa diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Manusia banyak belajar sejak lahir dan bahkan ada yang berpendapat sebelum lahir manusia pun belajar didalam rahim ibunya. Antara belajar dan perkembangan sangatlah erat kaitannya.²⁶

Banyak pengertian belajar yang dikemukakan para ahli, beberapa diantaranya sebagai berikut:

- a. BF. Skinner memandang bahwa, belajar adalah perubahan dalam prilaku yang dapat diamati dalam kondisi yang dikontrol secara baik
- b. Menurut Gagne belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organism berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman.
- c. Slameto juga merumuskan pengertian tentang belajar: Menurutnya belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²⁷
- d. Menurut Ahmad Susanto, belajar adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar, untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman dan pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relative tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun bertindak.²⁸

Berbagai definisi belajar telah dikemukakan oleh para ahli, dan semua ahli sepakat bahwa belajar itu merupakan suatu kegiatan yang mengakibatkan perubahan atau bertujuan untuk perubahan. Lebih jelasnya belajar dapat didefinisikan sebagai Suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri seseorang,

²⁶Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model pembelajaran inovatif, progresi, dan kontekstual*, (Jakarta: Prenadamedia Group,2014), hlm. 18

²⁷Syaiful Bahri, Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2019), hlm. 13

²⁸Ahmad susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 4

yang mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya.

Dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadilah ayat 11 disebutkan:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ
انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ
خَبِيرٌ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan padamu, “berlapang-lapanglah dalam majelis”, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan”²⁹

Ayat di atas menjelaskan bahwa menuntut ilmu merupakan perintah langsung dari Allah SWT. Allah SWT memberikan janji kepada manusia bahwa orang-orang yang berilmu pengetahuan diangkat derajatnya oleh Allah SWT. Hal ini dapat tercapai jika orang tersebut terus belajar untuk memperoleh pengetahuan. Mencari ilmu pengetahuan merupakan perbuatan yang baik.

Adapun pengertian belajar menurut Mardianto :

Belajar merupakan syarat mutlak untuk menjadi pandai dalam bidang keterampilan atau kecakapan. Seorang bayi misalnya, dia harus belajar berbagai kecakapan terutama sekali kecakapan motorik, seperti belajar telungkup, duduk, merangkak, berdiri atau berjalan. Gerak raga yang ditunjukkan harus sejalan dengan proses jiwa untuk mendapatkan perubahan, perubahan yang dimaksudkan dalam hal ini adalah perubahan sebagai hasil dari proses belajar dan perubahan jiwa yang mempengaruhi tingkah laku seseorang.³⁰

²⁹Departemen Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an dan Terjemah*, (Jakarta: Pustaka AlKautsar, 2009), hlm. 543

³⁰Mardianto, *Psikologi Pendidikan*, (Medan: Perdana Publishing, 2022), hlm. 45

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Seperti yang dijelaskan dalam hadits Ibnu Majah yaitu:

حَدَّثَنَا هِشَامُ بْنُ عَمَّارٍ حَدَّثَنَا حَفْصُ بْنُ سُلَيْمَانَ حَدَّثَنَا كَثِيرُ بْنُ شَنْظِيرٍ عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ سِيرِينَ عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَوَأَضِعُ الْعِلْمَ عِنْدَ غَيْرِ أَهْلِهِ كَمَقْلَدٍ خَنَازِيرِ الْجَوْهَرِ وَاللُّؤْلُؤِ وَالذَّهَبِ (رواه ابن ماجه)

Artinya: “Telah mengabarkan kepada kami Hisyambin Ammar dari Hafsu bin Sulaiman dari Katsir bin Syinzir dari Muhammad bin Sirin dari Anas bin Malik ia berkata: Rasulullah SAW berkata: Mencari ilmu itu fardhu atas setiap muslim, dan yang meletakkan ilmu kepada selain ahlinya, maka ia seperti mengalungi babi dengan permata, mutiara dan emas.” (H.R. Ibnu Majah).³¹

Hadits ini menjelaskan bahwa sebagai manusia kita harus belajar, karena dengan belajar dapat membantu kita dimana pun kita berada. Karena dengan belajar juga kita akan mendapatkan ilmu, yang akan bermanfaat untuk menolong diri kita dan bermanfaat untuk orang disekitar kita

b. Hasil Belajar IPS

Pengajaran IPS bagi siswa mempunyai tiga tujuan, yaitu agar setiap siswa menjadi warga negara yang baik, agar siswa kemudian mengembangkan kemampuan berpikir yang matang untuk menyikapi dan menyelesaikan masalah-masalah sosial, dan agar siswa mengadopsi dan melestarikan budaya negaranya.³²

IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai.³³ Pendidikan IPS ialah suatu program studi dan

³¹Al-Abnani, Muhammad Nashiruddin, *Shahih Ibnu Majah*, (Jakarta: Pustaka Azam, 2007), hlm. 854

³²Sri Yuliani, Dicki Hartanto, dan Tohirin, Strategi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama pada Masa Pandemi Covid-19, *Tsaqifa Nusantara*, 2.2 (2023), hlm. 163.

³³Zulkifli, Analisis Bentuk Evaluasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Arab di MI, *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, (2018), hlm. 29.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bukan disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*social sciences*), maupun dalam ilmu pendidikan.³⁴

Istilah IPS di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komonitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya.³⁵

Setiap kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara sistematis, sistem pembelajaran IPS mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional pada umumnya dan tujuan pembelajaran IPS pada khususnya. Komponen-komponen pembelajaran harus saling mendukung untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Menurut Soehanadji dan Waspodo, karakteristik pembelajaran IPS yang membedakan dengan pembelajaran ilmu-ilmu sosial lainnya adalah: (a) IPS merupakan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu); (b) Penelaah dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja melainkan bersifat komprehensif (meluas); (c) Mengutamakan peran aktif siswa; (d) IPS mengutamakan hal-hal yang bersifat pengertian dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.³⁶

Pada pembelajaran IPS, tema-tema yang diajarkan kebanyakan bersifat teoritis, sehingga siswa memerlukan waktu yang lama untuk memahami materi-materi tersebut. Kesulitan siswa dalam memahami materi dapat dibantu dengan visualisasi media. Seiring dengan pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi, baik perangkat keras

³⁴ Ronny Gindo Pakpahan, dkk., Analisis Penerapan Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran IPS dengan Tema Suku Bangsa di SD Negeri 091578 Dolok Sinumbuh, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4.6 (2022), hlm. 6083.

³⁵ Sapriya, *Konsep Dasar IPS*, (Bandung: UPI Press, 2006).

³⁶ Uswatun Hasanah, Media dan Sumber Belajar IPS bagi Anak Usia SD/MI, *Jurnal Ijtimaia*, 2.1 (2023), hlm. 166.

(*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*), telah mengakibatkan bergesernya peran guru. Guru tidak bisa lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi bagi kegiatan pembelajaran para siswa oleh karena itu guru membutuhkan media yang bisa dimanfaatkan sebagai sumber informasi alternatif.

Hasil Belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi dalam kehidupan dari individu yang berlangsung secara berkesinambungan.³⁷ Hasil belajar ialah apabila seseorang telah belajar, kemudian akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, yaitu dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.³⁸

Menurut Bloom, hasil belajar terdiri dari tiga katagori yaitu aspek kognitif, berkaitan dengan pengetahuan individu tentang sikap, aspek efektif, berkaitan dengan apa yang diyakini individu tentang dirinya dan perasaannya, aspek psikomotorik berkaitan dengan tindakan dan keterampilan seperti lari, melompat, melukis dan sebagainya.³⁹ Tipe hasil belajar efektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai dosen, teman sekelas dan hubungan social yang baik, serta aspek psikomotorik, tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu setelah ia menerima pengalaman belajar tertentu.

Hasil belajar IPS adalah capaian atau perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran IPS. Hasil belajar IPS dapat mencakup beberapa aspek, antara lain:⁴⁰

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

³⁷Raudhatul Jannah, *Belajar Dan Pembelajaran*. (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), hlm. 31.

³⁸Anitah Dkk, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2019), hlm. 15.

³⁹Elvinawati, S, Amir, Lesson Study Pada Mata Kuliah Kimia Sekolah I Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dan Pembangunan Karakter (Character Building), *Jurnal Exacta*. ISSN. 1412-3617 Vol. 2, 2012, hlm. 156.

⁴⁰Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. (Jakarta: Prenada Media, 2019), hlm. 15.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Penguasaan pengetahuan: Siswa dapat menguasai pengetahuan dan konsep yang terkait dengan tema yang dipelajari. Mereka mampu memahami informasi, fakta, dan prinsip-prinsip yang relevan dalam konteks IPS.
2. Pemahaman yang mendalam: Siswa mampu memahami hubungan antara berbagai konsep, fakta, dan informasi yang terkait dengan tema. Mereka dapat mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dalam konteks IPS dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari.
3. Keterampilan pemecahan masalah: Siswa mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari untuk memecahkan masalah yang muncul dalam konteks IPS. Mereka dapat mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, menganalisis, dan menghasilkan solusi yang kreatif dan efektif.
4. Kemampuan berfikir kritis: Siswa mampu mengembangkan kemampuan berfikir kritis dalam mempertanyakan, menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi yang terkait dengan tema. Mereka dapat mengambil keputusan yang rasional dan logis berdasarkan pemikiran kritis.
5. Keterampilan kolaborasi dan komunikasi: Siswa mampu bekerja sama dalam kelompok atau tim untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS. Mereka dapat berkomunikasi dengan jelas dan efektif, mendengarkan pendapat orang lain, dan berkontribusi dalam menciptakan hasil belajar yang lebih baik.
6. Motivasi dan minat terhadap pembelajaran: Hasil belajar IPS juga dapat tercermin dalam motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme dan keinginan untuk terlibat aktif dalam eksplorasi, penemuan, dan pemecahan masalah dalam konteks IPS.

Hasil belajar IPS akan memberikan indikasi tentang sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran dan menguasai kompetensi yang diharapkan dalam konteks IPS. Hal ini penting untuk mengukur

keberhasilan implementasi model pembelajaran IPS dan untuk memperbaiki dan mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif di masa depan.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.⁴¹ Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern yang ada di luar individu.

1. Faktor Intern

a. Faktor Jasmaniah

Kesehatan dan kondisi fisik memegang peranan penting dalam proses belajar.⁴² Ketika seseorang tidak sehat, belajar dapat menjadi lebih sulit. Tubuh yang lelah atau mengalami gangguan kesehatan seperti kekurangan darah atau masalah pada alat indera dapat menghambat semangat belajar seseorang.

Adanya cacat tubuh seperti buta, tuli, atau cacat lainnya, juga dapat memengaruhi kemampuan belajar seseorang. Siswa yang memiliki cacat mungkin akan mengalami kesulitan tertentu dalam mengikuti proses belajar.⁴³ Namun demikian, terdapat upaya-upaya untuk membantu siswa dengan cacat, seperti mengikuti pendidikan di lembaga khusus atau menggunakan alat bantu yang sesuai untuk mengatasi kendala yang mungkin timbul akibat cacat tersebut.

Menjaga kesehatan dan memperhatikan kondisi fisik merupakan hal yang sangat penting dalam konteks pendidikan.

⁴¹Elhabashy, Sameh. *Formulate Consequential Student Learning Outcomes*. (United States: Lulu.com, 2017), hlm. 64.

⁴²Demchenko, Iryna, et al. (2021). Training future physical education teachers for professional activities under the conditions of inclusive education. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 12(3), hlm. 191-213.

⁴³Tanure Alves, Maria Luiza, et al (2021). The invisible student in physical education classes: voices from Deaf and hard of hearing students on inclusion. *International Journal of Inclusive Education*, hlm. 1-16.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Serta, memberikan dukungan dan fasilitas yang tepat bagi siswa dengan cacat adalah langkah penting agar mereka dapat mengikuti proses belajar dengan lebih efektif.

b. Faktor Psikologis

Faktor psikologis memegang peran penting dalam menentukan hasil belajar siswa.⁴⁴ Kecerdasan menjadi kunci utama yang memengaruhi kemajuan belajar. Tingkat kecakapan dalam menghadapi situasi baru dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Kecerdasan yang baik bisa menjadi dasar yang kuat untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Perhatian siswa juga menjadi faktor penting yang berkontribusi pada hasil belajar yang baik.⁴⁵ Tingkat perhatian yang tinggi terhadap materi pelajaran menjadi kunci keberhasilan belajar. Oleh karena itu, perlu ada upaya untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang menarik agar dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka memahami materi.

Minat siswa juga berperan dalam proses belajar.⁴⁶ Minat yang tinggi terhadap suatu pelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memotivasi mereka untuk belajar lebih baik. Pelajaran yang sesuai dengan minat siswa memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif dan produktif. Penting juga untuk memperhatikan faktor kelelahan siswa. Kelelahan dapat menghambat kemampuan siswa untuk belajar dengan baik. Oleh karena itu, perlu dihindari kondisi belajar yang dapat menyebabkan kelelahan agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan memahami dan memperhatikan

⁴⁴Rahmatullah, Azam Syukur, et a (2022). Digital era 4.0: The contribution to education and student psychology. *Linguistics and Culture Review*, 6(S3), hlm. 89-107.

⁴⁵Wahono, Bevo, Pei-Ling Lin, and Chun-Yen Chang. (2020). Evidence of STEM enactment effectiveness in Asian student learning outcomes. *International Journal of STEM Education*, 7, hlm. 1-18.

⁴⁶Makransky, Guido, Gustav B. Petersen, and Sara Klingenberg, (2020). Can an immersive virtual reality simulation increase students' interest and career aspirations in science?. *British Journal of Educational Technology*, 51(6), hlm. 2079-2097.

faktor-faktor psikologis ini, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh.

2. Faktor Eksternal

a. Faktor Keluarga

Faktor keluarga memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa.⁴⁷ Salah satu cara konkret di mana keluarga memengaruhi hasil belajar adalah melalui metode pendidikan orang tua. Misalnya, orang tua yang mendukung kegiatan membaca dan menulis, atau yang mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan akademik, dapat memberikan panduan langsung kepada siswa tentang cara belajar dengan baik. Sebaliknya, ketidakpedulian atau kurangnya dukungan dari orang tua dapat membuat siswa kesulitan berkonsentrasi dan belajar efektif.

Hubungan antar anggota keluarga juga memiliki dampak signifikan pada hasil belajar siswa.⁴⁸ Siswa yang merasakan dukungan emosional dari keluarganya cenderung lebih merasa aman dan termotivasi untuk belajar. Di sisi lain, ketidakdukungan atau rasa ditinggalkan oleh keluarga bisa membuat siswa merasa tertekan dan kurang semangat untuk belajar. Suasana di rumah juga turut berperan, suasana yang damai dan tenang dapat membantu siswa fokus dan belajar dengan baik. Sebaliknya, lingkungan yang penuh dengan konflik atau kekerasan dapat membuat siswa merasa tidak nyaman dan sulit berkonsentrasi.

Keadaan ekonomi keluarga juga turut memengaruhi hasil belajar siswa.⁴⁹ Siswa dari keluarga yang kurang mampu mungkin

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

⁴⁷Kumar, Deepak, and Pradeep Kumar Choudhury ,(2021). Determinants of private school choice in India: All about the family backgrounds?. *Journal of School Choice*, 15(4), hlm. 576-602.

⁴⁸Pieter Sahertian, (2020). Lingkungan Keluarga, Lingkungan Sosial dan Pergaulan Teman Sebaya terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 14(1), hlm. 7-14.

⁴⁹Aldowah, Hanan, et al , (2020). Factors affecting student dropout in MOOCs: a cause and effect decision- making model. *Journal of Computing in Higher Education*, 32, hlm. 429-454.

harus berbagi sumber daya terbatas, seperti waktu, dengan keluarga lainnya, yang dapat membatasi waktu mereka untuk belajar. Sebaliknya, siswa dari keluarga yang lebih mapan mungkin dapat mengakses sumber daya belajar tambahan, seperti buku teks baru atau peralatan digital, yang dapat meningkatkan kualitas belajarnya. Dengan menyadari dan memperhatikan faktor-faktor ini, orang tua dapat memberikan dukungan yang lebih baik kepada siswa mereka. Dengan pendekatan yang sesuai, mereka dapat membantu siswa belajar dengan lebih baik dan mencapai hasil belajar yang optimal.

b. Faktor Sekolah

Faktor di lingkungan sekolah dapat memengaruhi hasil belajar siswa.⁵⁰ Metode mengajar yang diadopsi oleh guru memiliki dampak langsung terhadap pemahaman siswa terhadap materi.⁵¹ Metode yang interaktif dan menyenangkan cenderung membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik daripada metode yang monoton dan kurang interaktif. Model pengajaran yang diterapkan oleh sekolah, apakah berorientasi pada pembelajaran mandiri atau struktural, juga dapat memengaruhi hasil belajar siswa.⁵²

Disiplin sekolah juga memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Sekolah dengan disiplin yang kuat dapat membantu siswa fokus dan belajar dengan baik. Sementara itu, suasana rumah tangga yang tenang dan damai mendukung konsentrasi siswa, sementara lingkungan yang penuh konflik dapat membuat siswa merasa tidak nyaman

⁵⁰Munna, Afzal Sayed, and Md Abul Kalam, (2021). Teaching and learning process to enhance teaching effectiveness: a literature review. *International Journal of Humanities and Innovation (IJHI)*, 4(1), hlm. 1-4.

⁵¹Magdalena, Ina, Siti Kadziyah, and Siti Rosiha (2024). Konsep Model Desain Pembelajaran Sd. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 2(7), hlm. 21-30.

⁵²Gemnafle, Mathias, and John Rafafy. (2021). Manajemen pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Indonesia (JPPGI)*, 1(1), hlm. 28-42.

dan sulit berkonsentrasi. Jumlah pelajaran dan waktu sekolah yang ditetapkan juga dapat memengaruhi kemampuan siswa untuk mempelajari materi dengan baik.

Melalui pemahaman dan perhatian terhadap faktor-faktor ini, pihak sekolah dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal bagi siswa. Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat lebih baik dan sesuai dengan harapan.⁵³

d. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Menurut Bloom dalam, membagi hasil belajar menjadi 3 ranah.⁵⁴

1. Ranah kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi;

2. Ranah afektif

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari 5 aspek, yakni penerima, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi;

3. Ranah psikomotor

Berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak.

Ketiga ranah yang dikemukakan tersebut bukan merupakan bagian-bagian yang terpisahkan, akan tetapi merupakan satu kesatuan yang saling terkait. Untuk mencapai perubahan yang diharapkan, baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik perlu memperhatikan sungguh-sungguh terhadap prinsip-prinsip belajar. Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan perubahan hasil belajar pada ranah kognitif.

⁵³Rohmah, Nafiah Nur Shofia, Sabar Narimo, and Choiriyah. (2023). Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Berkebhinekaan Global Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), hlm. 1254-1269.

⁵⁴Anitah Dkk, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2019), hlm. 22

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. Penilaian Hasil Belajar IPS

Setelah melewati suatu proses pembelajaran, maka peserta didik akan melalui suatu proses yakni proses evaluasi, pada tingkat satuan pendidikan, komponen penilaian yang disebut penilaian berbasis kelas.⁵⁵ Proses penilaian meliputi pengumpulan sejumlah bukti-bukti yang memaparkan hasil yang diperoleh siswa dalam belajar. Penilaian berbasis kelas biasanya juga disebut penilaian “Assesment” yang mana suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan dan mengefektifkan suatu informasi mengenai hasil belajar siswa pada tingkat kelas yakni selama dan sesudah kegiatan pembelajaran.

Penilaian autentik merupakan suatu proses pengumpulan informasi oleh pendidik terhadap perkembangan dan pencapaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa melewati berbagai teknik yang mampu, mengungkapkan, membuktikan, atau menunjukkan secara benar dan tepat bahwa tujuan dari pembelajaran dan kemampuan telah benar-benar dikuasai dan dicapai oleh siswa.⁵⁶ Penilaian dilakukan oleh guru setelah pembelajaran selesai tujuannya untuk mengukur sejauh mana siswa memahami terhadap materi yang diberikan.

Dalam proses belajar untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran di perlukan adanya evaluasi yang dilakukan oleh guru. Menurut Ngalm Purwanto, ada 2 tes yakni:⁵⁷

1. Tes yang telah distandarkan dimana suatu tes yang telah mengalami proses standarlisasi, yakni suatu proses validasi yaitu benar-benar mampu menilai apa yang dinilai, dan keandalan yaitu tes tersebut menunjukkan ketelitian pengukuran yang berlaku untuk setiap orang yang diukur dengan tes soal yang sama.

⁵⁵Raudhatul Jannah, *Belajar Dan Pembelajaran*. (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), hlm.31

⁵⁶Anitah Dkk, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2019), hlm. 15

⁵⁷Ngalm Purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002, Cet VI), hlm. 46-47.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Tes bantuan guru sendiri dimana suatu proses tes yang dilakukan oleh guru dengan isi dan tujuan khusus untuk sekolah atau tempat belajar mengajar. Posisi nilai untuk mengetahui siswa sudah berhasil atau belum menguasai kompetensi dalam pembelajaran sebagai berikut:

TABEL II.1
KRETERIA NILAI

No	Nilai		Kreteria	Keterangan
1	8-10	80-100	3,1-4	Sangat Baik
2	7-7,9	70-79	2,1-3	Baik
3	6-6,9	60-69	1,1-1	Cukup
4	5-5,9	0-59	1	Kurang
5	0-4,9	0-49	0	Gagal

Berdasarkan tabel II.1 keterangan pada kriteria nilai menyatakan siswa mendapatkan hasil belajar 70–79 sudah dikatakan baik, dan siswa mendapatkan 0- 49 dikatakan gagal.⁵⁸

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan salah satu jenis berpikir yang terkait dengan kemampuan kognitif untuk menemukan solusi baru untuk suatu masalah.⁵⁹ Sementara kemampuan berpikir kreatif dapat dikatakan sebagai berpikir divergen adalah kemampuan memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman jumlah dan kesesuaian serta ide-ide yang didapat dari berbagai cara.⁶⁰ Berpikir kreatif akan tumbuh dengan adanya suatu proses kreatif yang dapat memberikan solusi. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang tidak hanya sekedar ranah mengingat, memahami,

⁵⁸Chris Griffiths, Melina Costi, *The Creative Thinking Handbook*. (Ukraina: Elex Media Komputindo, 2020), hlm. 17

⁵⁹Restia Ningrum, *Seni Berpikir Dan Bertindak Kreatif: Kiat-Kiat Berpikir Kreatif Kaum Muda Milenial*. (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2021), hlm. 2

⁶⁰Aprilina, Dkk, *Inovasi Pendidikan Dan Praktik Pembelajaran Kreatif*. (Pekalongan: Nem, 2021), hlm. 114

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengaplikasi tetapi lebih kepada ranah menganalisis, mengevaluasi dan mencipta.⁶¹

Kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu kebiasaan yang dilatih untuk mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru dan membangkitkan ide-ide tidak terduga sehingga menghasilkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.⁶² Kemampuan berpikir kreatif salah satu aspek kognitif yang harus diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran.⁶³ Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang dapat mengasah terhadap kemampuan berpikir asli, kelenturan, kelancaran sehingga mampu mendorong siswa untuk bersikap ingin tahu, percaya diri.⁶⁴

Siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, akibatnya siswa hanya mampu mengingat apa yang dipelajarinya dan tidak mengetahui bagaimana pengetahuan itu dapat diaplikasikan. Hal ini juga terlihat dalam kehidupan sehari-hari, dimana siswa menjadi konsumtif dan tidak mengetahui bagaimana menciptakan.⁶⁵ Kegiatan penemuan dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif.⁶⁶ Sehingga kemampuan berpikir kreatif merupakan aktivitas mental untuk mengembangkan dan menemukan ide ide baru (original), estetis, konstruktif yang berhubungan dengan pandangan konsep, dan menekankan pada aspek berpikir intuitif dan rasional. Kemampuan berpikir kreatif dapat

⁶¹ Ayu Sri Menda, *Pengembangan Kreativitas Siswa*. (Bogor: Guepedia, 2019), hlm.81

⁶² Apriliana, Dkk, Pengembangan Soft Skills Peserta Didik Melalui Integrasi Pendekatan Science, Technology, Engineering, Arts, And Mathematics (STEAM) Dalam Pembelajaran Asam Basa, *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 8(2), 2018, hlm. 42–51.

⁶³ Neli Rahmania, dkk, *Berpikir Kritis dan Kreatif: Teori dan Implementasi Praktis dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Publica Indonesia Utama, 2023), hlm. 21

⁶⁴ Fathoni, Dkk, Mathematically Creative Thinking Abilities Students Of Elementary School On Learning Inquiry Training Based On Learningstyle, *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 2018, hlm. 21–128

⁶⁵ Arisanti, Dkk, Analisis Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sd Melalui Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 2017, hlm. 82

⁶⁶ Fathoni, Dkk, STEM : Inovasi Dalam Pembelajaran Vokasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1), 2020, hlm.33–42.

dilakukan melalui pembelajaran dengan menggunakan permasalahan soal analisis yang memiliki banyak solusi atau strategi penyelesaian.

Berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang dapat dikembangkan pada pembelajaran.⁶⁷ Kemampuan berpikir kreatif adalah salah satu hal yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi tantangan teknologi.⁶⁸ Secara garis besar indikator kemampuan berpikir kreatif yang akan diamati pada penelitian ini adalah siswa kemampuan berpikir kreatif dapat dilakukan melalui pembelajaran dengan menggunakan permasalahan soal analisis yang memiliki banyak solusi atau strategi penyelesaian.⁶⁹

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli maka berpikir kreatif melibatkan kemampuan kognitif untuk menemukan solusi baru dalam menghadapi masalah. Kemampuan ini melibatkan kemampuan memberikan berbagai macam kemungkinan jawaban dan ide-ide yang beragam, dengan penekanan pada analisis, evaluasi, dan penciptaan. Berpikir kreatif adalah kebiasaan yang dapat dilatih untuk menghasilkan gagasan dan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Kemampuan berpikir kreatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir asli, kelenturan, dan kelancaran, serta mendorong sikap ingin tahu dan percaya diri. Dalam pembelajaran, kegiatan penemuan dan pemberian permasalahan yang memiliki banyak solusi dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif juga penting untuk menghadapi tantangan teknologi dan dapat dikembangkan melalui pembelajaran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



⁶⁷Sofroniou, Andreas, and Sofroniou, Professor Andreas, *Processes of Thinking, Creativity and Ideologies*, (Lulu.com, 2017), hlm. 5.

⁶⁸Ulinuha, Dkk, Creative Thinking Ability With Open-Ended Problems Based On Self-Efficacy In Gnomio Blended Learning, *Unnes Journal Of Mathematics Education Research*, 10(1), 2017, hlm. 20–25.

⁶⁹A Chris Griffiths, Melina Costi, *The Creative Thinking Handbook*. (Ukraina: Elex Media Komputindo, 2020), hlm. 19/

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Ciri-Ciri Berpikir Kreatif

Selain melalui definisinya, kita juga dapat mengenal berpikir kreatif dari karakteristik atau ciri yang menyelimutinya. Adapun ciri-ciri kemampuan dari berpikir kreatif. Ciri-ciri peserta didik yang kreatif dapat ditinjau dari dua aspek yaitu aspek kognitif dan efektif, yakni sebagai berikut:⁷⁰

1. Aspek Kognitif

Ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau *divergen*, yang ditandai dengan adanya beberapa keterampilan tertentu, seperti : keterampilan berpikir lancar, berpikir luwes/fleksibel, berpikir orisinal, keterampilan merinci, dan keterampilan menilai. Makin kreatif seseorang, maka ciri-ciri ini makin melekat pada dirinya.

2. Aspek afektif

Ciri-ciri kreatif yang lebih berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang, yang ditandai dengan berbagai perasaan tertentu, seperti: rasa ingin tahu, bersifat imajinatif/fantasi, sifat berani mengambil resiko, sifat menghargai, percaya diri, keterbukaan terhadap pengalaman baru.

Berdasarkan pendapat di atas maka peserta didik yang kreatif memiliki ciri-ciri yang dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek kognitif dan aspek afektif. Dalam aspek kognitif, kreativitas terkait dengan kemampuan berpikir kreatif atau *divergen*. Peserta didik yang kreatif ditandai dengan keterampilan berpikir lancar, berpikir luwes/fleksibel, berpikir orisinal, keterampilan merinci, dan keterampilan menilai. Semakin kreatif seseorang, semakin melekat ciri-ciri tersebut pada dirinya. Di sisi lain, dalam aspek afektif, ciri-ciri kreatif lebih berkaitan dengan sikap dan perasaan. Peserta didik yang kreatif memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, bersifat imajinatif/fantasi,

⁷⁰Adi Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), hlm. 102.

berani mengambil risiko, menghargai keindahan, memiliki rasa percaya diri, dan keterbukaan terhadap pengalaman baru. Kombinasi dari aspek kognitif dan afektif ini membentuk ciri-ciri peserta didik yang kreatif.

c. Indikator Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang dapat dikembangkan pada pembelajaran.⁷¹ Kemampuan berpikir kreatif adalah salah satu hal yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi tantangan teknologi.⁷² Secara garis besar indikator kemampuan berpikir kreatif yang akan diamati pada penelitian ini adalah siswa Kemampuan berpikir kreatif dapat dilakukan melalui pembelajaran dengan menggunakan permasalahan soal analisis yang memiliki banyak solusi atau strategi penyelesaian.⁷³ Kemampuan berpikir kreatif adalah salah satu hal yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi tantangan teknologi.⁷⁴ Secara garis besar indikator kemampuan berpikir kreatif yang akan diamati pada penelitian ini adalah siswa.

TABEL II.2
INDIKATOR KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF (KBK)⁷⁵

Indikator KBK	Perilaku KBK
Kelancaran (<i>fluency</i>)	Kemampuan siswa dalam menjawab masalah secara tepat sehingga menghasilkan banyak gagasan, ide, memberikan pertanyaan dengan lancar, saran untuk melakukan berbagai hal, selalu memikirkan lebih dari satu jawaban
Kerincian (<i>elaboration</i>)	Kemampuan memperluas jawaban, menambah atau merinci gagasan sehingga menjadi lebih menarik.

⁷¹Chris Griffiths, Melina Costi, *The Creative Thinking Handbook*. (Ukraina: Elex Media Komputindo, 2020), hlm. 21.

⁷²Ulinnuha, Dkk, Creative Thinking Ability With Open-Ended Problems Based On Self-Efficacy In Gnomio Blended Learning. *Unnes Journal Of Mathematics Education Research*, 10(1), 2019, hlm. 20–25.

⁷³Ade Ismayani, Pengaruh Penerapan Stem Project- Based Learning Terhadap Kreativitas Matematis Siswa SMK, *Indonesian Digital Journal Of Matematics And Education*, (4) 3, 2016, hlm. 264–272.

⁷⁴Ulinnuha, Dkk, Creative Thinking Ability With Open-Ended Problems Based On Self-Efficacy In Gnomio Blended Learning. *Unnes Journal Of Mathematics Education Research*, 10(1), 2019, hlm. 20–25.

⁷⁵Harisuddin, Muhammad Iqbal, and M. Pd ST. *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*. (Jakarta: Pantera Publishing, 2019), hlm. 17.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Indikator KBK	Perilaku KBK
Fleksibilitas (<i>Flexibility</i>)	Kemampuan menghasilkan gagasan, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda.
Orisinalitas (<i>originality</i>)	Kemampuan memberikan ungkapan yang baru dan unik, kemampuan memikirkan cara yang unik untuk mengungkapkan diri, kemampuan membuat kombinasi yang tidak lazim dari bagian atau unsur

Kemampuan berpikir kreatif terdapat lima tahap proses berpikir kreatif (1) persiapan, (2) inkubasi, (3) pemahaman yang mendalam (*insight*), (4) evaluasi dan (5) elaborasi.⁷⁶ Pengembangan dalam penelitian ini dapat memberi peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dengan berbasis e-learning yang dimana siswa akan lebih aktif mencari sendiri apa yang akan dikonstruksikan dalam menyelesaikan tugas.

Wallas dalam Munandar mengemukakan bahwa sebelum dihasilkan suatu produk kreatif, ada empat tahapan dalam proses kreatif yaitu tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap iluminasi, tahap verifikasi.⁷⁷ Tahap persiapan diartikan sebagai tahap dimana siswa mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan cara mengumpulkan informasi yang relevan untuk menyelesaikan masalah. Tahap inkubasi diartikan sebagai tahap dimana siswa melepaskan diri secara sementara dari masalah untuk memperoleh inspirasi yang merupakan titik mulai dari suatu penemuan atau kreasi yang baru dari daerah pra sadar.⁷⁸

Tahap iluminasi diartikan sebagai tahap dimana siswa mendapatkan sebuah pemecahan masalah yang diikuti dengan

⁷⁶Mahanal, Susriyanti & Siti Zubaidah, Model Pembelajaran Ricosre Yang Berpotensi Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2017, hlm. 676–685.

⁷⁷Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm.39.

⁷⁸Sunaringtyas, dkk, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif, *Journal Of Primary Education*, 2(2), 2013.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

munculnya inspirasi dan gagasan baru. Sedangkan tahap verifikasi diartikan sebagai tahap dimana siswa menguji atau memeriksa terhadap realitas yang membutuhkan pemikiran pada satu titik penemuan. Silver dalam Muntaha & Hartono, menjelaskan bahwa untuk menilai kemampuan berpikir kreatif siswa sering digunakan “*The Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT)*”.⁷⁹ Pengukuran kemampuan berpikir kreatif dilakukan dengan meminta peserta didik membuat jawaban sebanyak mungkin berdasarkan waktu yang ditentukan. Untuk dapat diubah menjadi skor, jawaban diinterpretasikan dalam kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan *elaboration*.

Berdasarkan pernyataan diatas maka indikator kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat dilihat dari beberapa ciri utama. Pertama, kelancaran (*fluency*) adalah kemampuan siswa dalam menjawab masalah secara tepat, menghasilkan banyak gagasan, ide, dan memberikan pertanyaan dengan lancar. Kedua, kerincian (*elaboration*) adalah kemampuan siswa untuk memperluas jawaban, menambah atau merinci gagasan sehingga menjadi lebih menarik. Ketiga, fleksibilitas (*flexibility*) adalah kemampuan siswa untuk berpindah-pindah antara berbagai gagasan, sudut pandang, atau cara berpikir. Keempat, orisinalitas (*originality*) adalah kemampuan siswa untuk menghasilkan ide-ide yang baru, unik, dan tidak konvensional.

d. Tahapan Berpikir Kreatif

Tahapan proses berpikir kreatif terdiri dari persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi yang akan dijelaskan pada pemaparan sebagai berikut:⁸⁰

1. Persiapan

⁷⁹Rizkiyah, Fitri, Mieke Miarsyah, And Rizhal Hendi Ristanto, Pengembangan TTCT-V (Torrance Test Of Creative Thinking Verbal) Berbasis Lingkungan Untuk Tingkat SMA." *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, 2021, hlm. 1-11.

⁸⁰Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm. 41.

Pada tahap ini individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Individu mencoba memikirkan alternatif pemecahan masalah yang dihadapi dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, individu mencoba menjajaki jalan yang mungkin ditempuh untuk memecahkan masalah tersebut. Namun, pada tahap ini belum ada arah yang tetap meskipun telah mampu untuk mengeksplorasi berbagai alternatif pemecahan masalah.

2. Inkubasi

Pada tahap ini, proses pemecahan masalah dierami dalam alam prasadar, individu seakan-akan melupakannya. Jadi pada tahap ini individu seakan akan melepaskan diri dari masalah yang dihadapinya untuk sementara waktu, dalam artian tidak memikirkan secara sadar melainkan mengedepankan dalam alam prasadar. Proses ini bisa lama, bisa pula sebentar sampai kemudian inspirasi untuk pemecahan masalah muncul.

3. Iluminasi

Pada tahap ini telah timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologi yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. Proses Hal ini timbul setelah diendapkan dalam waktu tertentu.

4. Verifikasi

Pada tahap ini, gagasan yang timbul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta dihadapkan pada realitas. Pada tahap ini, pemikiran dan sikap spontan harus diikuti oleh pemikiran selektif dan sengaja. Penerimaan secara spontan juga harus diikuti oleh pemikiran selektif dan sengaja. Penerimaan secara total harus diikuti oleh kehati-hatian dan imajinasi diikuti oleh pengujian yang realistis.⁸¹

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

⁸¹Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), Hlm. 61.

Berdasarkan pemaparan di atas maka tahapan proses berpikir kreatif menurut terdiri dari persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Tahap persiapan melibatkan pengumpulan informasi dan eksplorasi berbagai alternatif pemecahan masalah. Selanjutnya, tahap inkubasi adalah saat individu sementara waktu melepaskan diri dari masalah dan membiarkannya ada dalam alam prasadar. Tahap iluminasi terjadi setelah masa inkubasi dan melibatkan munculnya inspirasi serta ide-ide baru yang memberikan pemahaman yang lebih dalam. Akhirnya, tahap verifikasi melibatkan evaluasi kritis dan pengujian gagasan dengan realitas. Dalam keseluruhan tahapan ini, individu mengalami proses berpikir kreatif yang melibatkan persiapan, refleksi dalam alam prasadar, munculnya inspirasi, dan pengujian konseptual.

3. *Problem Based Learning*

a. Pengertian *Problem Based Learning*

Model pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Joyce dan Weil yang dikutip Nana Hendra adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.⁸² Maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman/acuan bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.⁸³

Salah satu model yang saat ini sedang menjadi perhatian kalangan pendidik adalah model *problem based learning* yaitu model pembelajaran yang di dalamnya melibatkan peserta didik untuk berusaha memecahkan masalah dengan beberapa tahap metode ilmiah

⁸²Nana Hendra, *Model Model Pembelajaran SD* (Bandung: Multikreasi Press, 2021), hlm.

⁸³ Kertati, Dkk, *Model & Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital*. (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hlm. 6

sehingga siswa diharapkan mampu untuk mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut dan sekaligus siswa diharapkan mampu memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah.⁸⁴

Problem based learning dapat diartikan sebagai rangkaian aktifitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.⁸⁵ *problem based learning* suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari mata pelajaran.⁸⁶ *Problem based learning* adalah pembelajaran terpusat melalui masalah-masalah yang relevan. *Problem based learning* merupakan pembelajaran yang bertolak dari problem yang ada dalam konteks nyata.⁸⁷ *Problem based learning* akan menjadi sebuah model pembelajaran yang berusaha menerapkan masalah yang terjadi dalam dunia nyata, sebagai sebuah konteks bagi peserta didik untuk berlatih bagaimana cara berpikir kritis dan mendapatkan keterampilan untuk memecahkan masalah.⁸⁸

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa model adalah sebuah rancangan pembelajaran jangka panjang, di dalamnya berisi tentang kerangka konseptual yang dapat dijadikan penuntun mencapai tujuan pembelajaran. Jika ditambahkan dengan model *problem Based learning*, maka sesungguhnya model ini berisi tentang berbagai konsep pembelajaran berbasis masalah, peserta didik disugahi berbagai problem dan diberi kesempatan untuk memecahkan sendiri masalahnya. Model ini bertujuan agar peserta tangguh dan mandiri, terbiasa mengambil inisiatif dan terampil menggunakan pemikiran kritis

⁸⁴Alfa Edison, *Problem Based Learning Solusi Meningkatkan Prestasi Belajar*, (NTB: P4I, 2023), hlm. 4.

⁸⁵Lilis Lismaya, *Berpikir Kritis & PBL (Problem Based Learning)*, (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019), hlm. 13.

⁸⁶Budiyono Saputra, *Pengembangan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Ilmiah Calon Guru IPA Era Revolusi Industri 4.0*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2020), hlm.14.

⁸⁷ Syamsul Arifin, *Model Pbl (Problem Based Learning) Berbasis Kognitif Dalam Pembelajaran Matematika*, (Indra Mayu: Adanu Abinata), hlm.16.

⁸⁸ Peter Schwartz, *Problem-Based Learning*. (Francis: Britania Raya: 2013), hlm .4.

memecahkan masalah. Yang menarik dari model pembelajaran ini adalah dilibatkannya peserta didik dalam pembelajaran, mereka diberi oleh guru berbagai problem kemudian peserta didik diharapkan menganalisis masalah, mendiagnosis masalah, merumuskan alternatif pemecahan masalah, menentukan dan menerapkan strategi pemecahan masalah lalu dievaluasi masalah tersebut.

Guru dalam hal ini harus terampil dalam memilih dan memilah masalah apa yang penting berkenan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.⁸⁹ Jangan diberi masalah yang terlalu luas yang memungkinkan pembelajar buyar konsentrasinya. Meski masalah kecil tetapi tajam dan dalam itu lebih baik daripada luas tetapi tidak fokus pada masalah, usahakan agar problem tersebut benar-benar menyentuh dan realistis, jangan abstrak yang dapat membingungkan siswa.

Pembelajaran berbasis masalah kalau benar-benar dilaksanakan dengan baik dan benar maka peserta didik akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam memecahkan masalah, baik yang dilakukan secara sendiri maupun berkelompok, dengan begitu model ini memungkinkan pembelajar aktif dan partisipatif dalam berbagai kegiatan, terutama dalam proses pengambilan keputusan, berikutnya mendidik peserta didik untuk mandiri tanpa terlalu banyak tergantung pada orang lain.⁹⁰ Peserta didik yang mampu belajar mandiri maka di kemudian hari mereka akan terbiasa mengambil keputusan secara bersama-sama, dan terbiasa pula mengambil keputusan dalam perbedaan. Problem yang selama ini sering terjadi adalah seringnya orang egois, fanatik dengan kelompoknya, dan hanya ingin mengambil keputusan jika di dalamnya terdapat orang-orang yang sepaham dengan dia. Akibatnya keputusan yang diambil menjadi sempit dan berjangka

⁸⁹Purnomo, Dkk, Tranformasi Strategi Pembelajaran PAI Di PTKIN Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning. *FONDATIA*, 6(4), 2022, hlm. 862-881.

⁹⁰Taula, Stefanus Franco Herdiawan, Verry Ronny Palilingan, And Djami Olli. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Prakarya SMA." *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 1.2, 2021, hlm. 164-180.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



pendek, dan dalam implementasinya di lapangan akan mengalami resisten karena kelompok lain tidak terlibat dan merasa jauh dari kepentingan mereka.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* mencegah pemikiran dan gagasan seperti ini, model ini bertujuan agar semua orang yang berhubungan dan mempunyai kepentingan, dilibatkan di dalam pengambilan keputusan.⁹¹ Kalau ditelusuri lebih jauh maka sesungguhnya *Problem Based Learning* secara epistemologi sudah diterapkan sejak lama, meskipun mungkin hal itu bukan sebagai kesengajaan atau direncanakan. Salah seorang ahli yang pemikiran-pemikirannya mewarnai dimensi-dimensi pendidikan, termasuk model pembelajaran berbasis masalah adalah John Dewey.

Sebagaimana ditulis kembali oleh Miranda bahwa belajar berdasarkan masalah adalah interaksi antara stimulus dan respons, merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan.⁹² Lingkungan memberikan masukan kepada peserta didik berupa bantuan dan masalah, sedangkan sistem saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efektif sehingga masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis, serta dicari pemecahannya dengan baik.

Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) adalah sebuah pendekatan yang memberi pengetahuan baru peserta didik untuk menyelesaikan suatu masalah, dengan begitu pendekatan ini adalah pendekatan pembelajaran partisipatif yang bisa membantu guru menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan karena dimulai dengan masalah yang penting dan relevan bagi peserta didik,

⁹¹Widiya Devitasari, Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Upaya Penguatan Nilai-Nilai Anti Korupsi Pada Mata Pelajaran Ppkn, Penelitian Eksperimen Di Sma Negeri 27 Kota Bandung, *Doctoral Dissertation, Fkip Unpas*. 2022.

⁹²Arsy Mirdanda, *Mengelola Aktivitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. (Kalbar: PGRI Kalbar Dan Yudha English Gallery, 2019), hlm.21.

dan memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih realistik (nyata).⁹³

Meski demikian guru tetap diharapkan untuk mengarahkan pembelajaran menemukan masalah yang relevan dan aktual serta realistik. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dapat juga disebut sebagai pembelajaran kolaboratif, memadukan potensi antara guru dan peserta didik.⁹⁴ Namun demikian siswa tetap menjadi perhatian untuk tetap menjadi subjek sehingga terlibat dalam proses hingga pelaksanaan pembelajaran, ini artinya pembelajaran berpusat kepada peserta didik, terbiasa mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan belajar mandiri yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan dan karier, dalam lingkungan yang bertambah kompleks sekarang ini.

Agar memberi efek yang maksimal, maka sebaiknya guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan teman setara, bukan saja dalam memunculkan masalah, akan tetapi juga dalam menyelesaikan problem yang menjadi materi pembelajaran. Memberi kesempatan kepada peserta didik dalam menemukan dan memecahkan masalah sama halnya memberi pembelajaran dan menantang peserta didik untuk mandiri.

Pembelajaran berbasis masalah mereduksi keterlibatan guru sebagaimana pembelajaran konvensional dan memberi kesempatan lebih besar kepada peserta didik sebagaimana pembelajaran berbasis peserta didik. Berdasar pada uraian di atas dapat disebut bahwa Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada peserta didik. *Problem Based Learning* adalah

⁹³Yuki Indayanti, & Prihatin Ningsih Sagala, Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Di Mts Citra Abdi Negoro. *Journal Of Student Research*, 1(3), 2023, hlm. 245-259.

⁹⁴Pramudita, Dkk, Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas X SMA Kristen Kasih Kemuliaan Pada Materi SPLTV. *Journal On Education*, 5(4), 2023, hlm. 83-88.

suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan konsisten maka masalah yang dibuat harus sesuai dengan kurikulum, disesuaikan dengan peralatan yang ada, dan memunculkan masalah dari peserta didik yang realistis dan sesuai dengan fakta-fakta empirik di lingkungannya.⁹⁵ Semakin dekat masalah itu dengan lingkungannya maka akan semakin mudah bagi peserta didik untuk mengerti dan memahami masalah dan lebih cepat memperoleh jawaban dan jalan keluarnya. Berdasarkan uraian di atas maka Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) sangat diharapkan pendidik untuk siap, baik dalam hal materi maupun dalam strategi pembelajaran.

Guru harus benar-benar mengetahui dan memahami permasalahan peserta didik, materi yang akan disajikan terutama permasalahan yang aktual, riil di masyarakat dan di lingkungan peserta didik, dan tentu saja keseriusan dalam memenuhi tanggung jawab. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis situasi, menerapkan pengetahuan, mengenal antara fakta dan opini, serta mengembangkan kemampuan dalam membuat tugas secara objektif, metodik dan universal.

b. Karakteristik *Problem Based Learning*

Sejalan dengan orientasi di atas, menurut Abidin model *Problem Based Learning* memiliki karakteristik sebagai berikut:⁹⁶

1. Masalah menjadi titik awal pembelajaran;

⁹⁵Alfa Edison, *Problem Based Learning Solusi Meningkatkan Prestasi Belajar.*(NTB: P4I, 2023), hlm.14

⁹⁶Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*, (Bandung: Refika Aditama, 2019), hlm. 160

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Masalah yang digunakan dalam masalah yang bersifat kontekstual dan otentik;
3. Masalah mendorong lahirnya kemampuan siswa berpendapat secara multiperspektif;
4. Masalah yang digunakan dapat mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan serta kompetensi siswa;
5. Model *Problem Based Learning* berorientasi pada pengembangan belajar mandiri;
6. Model *Problem Based Learning* memanfaatkan berbagai sumber belajar;
7. Model *Problem Based Learning* dilakukan melalui pembelajaran yang menekankan aktivitas kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif;
8. Model *Problem Based Learning* menekankan pentingnya pemerolehan keterampilan meneliti, memecahkan masalah, dan penguasaan pengetahuan;
9. Model *Problem Based Learning* mendorong siswa agar mampu berfikir tingkat tinggi; analisis, sintesis, dan evaluative;
10. Model *Problem Based Learning* diakhiri dengan evaluasi, kajian pengalaman belajar, dan kajian proses pembelajaran.⁹⁷

Adapun karakteristik *Problem Based Learning* menurut M. Amien dalam buku E. Kosasih, adalah sebagai berikut:

1. Bertanya, tidak semata-mata menghafal;
2. Bertindak, tidak semata-mata melihat dan mendengarkan;
3. Menemukan problema, tidak semata-mata belajar fakta-fakta;
4. Memberikan pemecahan, tidak semata-mata belajar untuk mendapatkan;
5. Menganalisis, tidak semata-mata mengamati;
6. Membuat sintesis, tidak semata-mata membuktikan;
7. Berpikir, tidak semata-mata bermimpi;

⁹⁷Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*, (Bandung: Refika Aditama, 2019), hlm. 161.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8. Menghasilkan, tidak semata-mata menggunakan;
9. Menyusun, tidak semata-mata mengumpulkan;
10. Menciptakan, tidak semata-mata memproduksi kembali;
11. Menerapkan, tidak semata-mata mengingat-ingat;
12. Mengeksperimentasikan, tidak semata-mata membenarkan;
13. Mengkritik, tidak semata-mata menerima;
14. Merancang, tidak semata-mata beraksi;
15. Mengevaluasi dan menghubungkan, tidak semata-mata mengulangi.⁹⁸

Karakteristik dimaksud dikemukakan oleh Barrow, yang dikutip oleh sebagai berikut:⁹⁹

1. *Learning Is Student-Centered* artinya proses pembelajaran dalam *Problem Based Learning* lebih berorientasi pada siswa sebagai orang belajar. Oleh karena itu, *Problem Based Learning* didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana siswa didorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.
2. *Authentic Problems Form the Organizing Focus for Learning*, artinya masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang otentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti. Otentik memang penting, karena ini adalah prasyarat bagi kerangka konsep ilmu pengetahuan, bahwa ilmu itu sesuatu yang objektif, bukan sesuatu yang fiktif, itu sebabnya ilmu pengetahuan harus melalui proses yang disebut “logico, hipotético, dan ferifikasi”, bahwa ilmu pengetahuan itu tidak hanya logis artinya masuk dalam kerangka akal dan pikiran manusia, akan tetapi di dalam selalu terselip dugaan antara salah dan benar oleh sebab itu perlu dilakukan penelitian.

⁹⁸E. Kosasih, *Strategi Belajar Dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: Yrama Widya, 2019), hlm. 90.

⁹⁹Syamsul Arifin, *Model Pbl (Problem Based Learning) Berbasis Kognitif Dalam Pembelajaran Matematika*, (Indra Mayu: CV. Adanu Abinata, 2020), hlm.36.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. *New Information Is Acquired Through Self Directed Learning.* Bahwa dalam proses pemecahan masalah seringkali siswa belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya, sehingga siswa berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya. Hal ini tentu menjadi pembelajaran lagi, karena bagaimanapun juga siswa dituntut untuk memecahkan masalah, dan harus berusaha mencari referensi yang relevan tentu dalam kerangka ilmiah dengan tahapan-tahapan tertentu.
4. *Learning Occurs in Small Groups.* Agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha membangun pengetahuan secara kolaboratif, maka PBM dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penetapan tujuan yang jelas.
5. *Teachers act as facilitators.* Artinya pada pelaksanaan *Problem Based Learning*, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Namun, walaupun begitu guru harus selalu memantau perkembangan aktivitas siswa dan mendorong siswa agar mencapai target yang hendak dicapai.

Berdasarkan karakteristik di atas, maka dapat disimpulkan bahwa

model *Problem Based Learning* memiliki karakteristik yang bertujuan agar siswa dapat memecahkan suatu masalah dengan cara bertanya, menganalisis, mengevaluasi, menyusun, menciptakan, dan sebagainya.

c. Ciri-ciri *Problem Based Learning*

Model pembelajaran banyak macamnya, oleh sebab itu untuk membedakannya harus dilihat dengan ciri-ciri tertentu:¹⁰⁰

¹⁰⁰Damşa, Crina, Lise Toft Henriksen, And Hege Christensen, *Dialogue and Artefacts as Instruments in Peer Group Mentoring and Supervision of Problem-Based Learning in Higher Education.* Faculty Peer Group Mentoring in Higher Education: Developing Collegiality Through Organised Supportive Collaboration. (Cham: Springer International Publishing, 2023), hlm. 75-94.

1. Model *problem based learning* mempunyai ciri-ciri antara lain: pertama, bahwa *Problem Based Learning* sebagai sebuah rangkaian kegiatan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai evaluasi, Dalam proses pelaksanaan pembelajaran peserta didik tidak hanya sekedar mendengarkan, mencatat kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi diharapkan aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data dan akhirnya menyimpulkannya. Oleh sebab itu peserta didik pada akhirnya terbiasa aktif dan berpartisipasi, tidak diam dan menunggu hasil dari orang lain, artinya pembelajaran berbasis masalah tidak pernah hampa dalam aktivitas berpikir untuk sampai pada kesimpulan memecahkan masalah.
2. *Problem based learning* menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Oleh sebab itu pembelajaran dapat dilaksanakan apabila masalah sudah ditemukan, tanpa masalah tidak mungkin ada proses pembelajaran. Pendidik diharapkan memberi peluang bagi peserta didik untuk menemukan masalah sendiri, dianjurkan untuk yang dekat dengan lingkungan dan masalahnya sedang aktual, tentu saja aturannya tidak bisa keluar dari kurikulum dan konsisten dapat pencapaian tujuan pembelajaran.
3. *Problem based learning* juga tetap dalam kerangka pendekatan ilmiah dan dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris, sistematis artinya berpikir ilmiah dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu, sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

Berdasarkan pemaparan di atas model pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa ciri dan karakteristik yang membedakannya dari model pembelajaran lainnya. Pertama, dalam *Problem Based Learning* peserta didik aktif terlibat dalam kegiatan berpikir, berkomunikasi, mencari, dan mengolah data untuk mencapai

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pemecahan masalah. Mereka tidak hanya mendengarkan dan menghafal materi pelajaran, tetapi terlibat dalam aktivitas berpikir yang kontinu. Kedua, masalah menjadi fokus utama dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya masalah, pembelajaran tidak dapat dilakukan. Peserta didik diberi kesempatan untuk menemukan masalah sendiri yang relevan dengan lingkungan dan aktual. Ketiga, pembelajaran berbasis masalah dilakukan dengan pendekatan ilmiah yang sistematis dan berdasarkan data dan fakta yang jelas.

Pembelajaran ini melibatkan pendekatan berpikir deduktif dan induktif. Selain itu, model *Problem Based Learning* juga memiliki karakteristik yang membedakannya. Proses pembelajaran *Problem Based Learning* berpusat pada peserta didik, di mana mereka didorong untuk mengembangkan pengetahuan sendiri melalui pendekatan konstruktivisme. Masalah yang disajikan dalam *Problem Based Learning* merupakan masalah otentik yang dapat dipahami dan diterapkan dalam kehidupan profesional peserta didik di masa depan. Siswa juga menerapkan pembelajaran mandiri untuk memperoleh informasi baru. Pembelajaran dilakukan dalam kelompok kecil untuk memfasilitasi interaksi dan kolaborasi. Guru berperan sebagai fasilitator yang memantau perkembangan siswa dan mendorong mereka mencapai tujuan pembelajaran. Dengan ciri dan karakteristik ini, model pembelajaran berbasis masalah memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif, autentik, dan berpusat pada peserta didik.

d. Langkah-langkah *Model Problem Based Learning*

Melaksanakan pembelajaran berbasis masalah harus mendapat perhatian secara serius sebab model ini mempunyai ciri-ciri tersendiri dan berbeda dengan model pembelajaran yang lain, salah dalam langkah akan mempengaruhi langkah-langkah berikutnya.¹⁰¹ Berikut akan dikemukakan langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis

¹⁰¹Alfa Edison, *Problem Based Learning Solusi Meningkatkan Prestasi Belajar.*(NTB: P4I, 2023), hlm.32

Masalah seperti dikemukakan oleh John Dewey seorang ahli pendidikan berkebangsaan Amerika yang memaparkan enam langkah dalam pembelajaran berbasis masalah ini sebagai berikut:¹⁰²

1. Merumuskan masalah. Guru membimbing peserta didik untuk menentukan masalah yang akan dipecahkan dalam proses pembelajaran, walaupun sebenarnya guru telah menetapkan masalah tersebut;
2. Menganalisis masalah. Langkah peserta didik meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang;
3. Merumuskan hipotesis. Langkah peserta didik merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki;
4. Mengumpulkan data. Langkah peserta didik mencari dan menggambarkan berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah;
5. Pengujian hipotesis. Langkah peserta didik dalam merumuskan dan mengambil kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan;
6. Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah.

Langkah peserta didik menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan. Sedangkan menurut Lilis memaparkan 5 langkah melalui kegiatan kelompok:¹⁰³

1. Mendefinisikan masalah. Merumuskan masalah dari peristiwa tertentu yang mengandung konflik hingga peserta didik jelas dengan masalah yang dikaji. Dalam hal ini guru meminta pendapat peserta didik tentang masalah yang sedang dikaji;
2. Mendiagnosis masalah, yaitu menentukan sebabsebab terjadinya masalah;

¹⁰²Syamsul Arifin, *Model Pbl (Problem Based Learning) Berbasis Kognitif Dalam Pembelajaran Matematika*, (Indra Mayu: CV. Adanu Abinata, 2020), hlm.23

¹⁰³Lilis Lismaya, *Berpikir Kritis & PBL (Problem Based Learning)*, (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019), hlm. 22

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Merumuskan alternatif strategi. Menguji setiap tindakan yang telah dirumuskan melalui diskusi kelas;
4. Menentukan & menerapkan strategi pilihan. Pengambilan keputusan tentang strategi mana yang dilakuka;
5. Melakukan evaluasi. Baik evaluasi proses maupun evaluasi hasil.

Secara umum langkah-langkah model pembelajaran ini adalah:¹⁰⁴

1. Menyadari Masalah. Dimulai dengan kesadaran akan masalah yang harus dipecahkan. Kemampuan yang harus dicapai peserta didik adalah peserta didik dapat menentukan atau menangkap kesenjangan yang dirasakan oleh manusia dan lingkungan sosial;
2. Merumuskan Masalah. Rumusan masalah berhubungan dengan kejelasan dan kesamaan persepsi tentang masalah dan berkaitan dengan data- data yang harus dikumpulkan. Diharapkan peserta didik dapat menentukan prioritas masalah;
3. Merumuskan Hipotesis. Peserta didik diharapkan dapat menentukan sebab akibat dari masalah yang ingin diselesaikan dan dapat menentukan berbagai kemungkinan penyelesaian masalah;
4. Mengumpulkan Data. Peserta didik didorong untuk mengumpulkan data yang relevan. Kemampuan yang diharapkan adalah peserta didik dapat mengumpulkan data dan memetakan serta menyajikan dalam berbagai tampilan sehingga sudah dipahami;
5. Menguji Hipotesis. Peserta didik diharapkan memiliki kecakapan menelaah dan membahas untuk melihat hubungan dengan masalah yang diuji;
6. Menentukan Pilihan Penyelesaian. Kecakapan memilih alternatif penyelesaian yang memungkinkan dapat dilakukan serta dapat memperhitungkan kemungkinan yang dapat terjadi sehubungan dengan alternatif yang dipilihnya.

Berdasarkan pemaparan di atas dalam *problem based learning* terdapat enam langkah penting. Pertama, merumuskan masalah dengan

¹⁰⁴Peter Schwartz, *Problem-Based Learning*. (Francis: Britania Raya: 2013), hlm. 18

bimbingan guru. Kemudian, menganalisis masalah secara kritis. Selanjutnya, merumuskan hipotesis berdasarkan pengetahuan yang dimiliki. Peserta didik juga mengumpulkan data yang relevan untuk memecahkan masalah. Langkah berikutnya adalah menguji hipotesis dan merumuskan rekomendasi pemecahan masalah. Selain itu, dalam kegiatan kelompok, langkah-langkahnya meliputi mendefinisikan masalah, mendiagnosis masalah, merumuskan alternatif strategi, menentukan dan menerapkan strategi pilihan, serta melakukan evaluasi. Secara umum, langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah melibatkan kesadaran masalah, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan menentukan pilihan penyelesaian.

e. Sintaks Model *Problem Based Learning*

TABEL II.3
SINTAKS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*

Fase pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Orientasi masalah	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan masalah yang akan diselesaikan secara berkelompok Masalah yang diangkat secara kontekstual. Masalah bisa ditemukan sendiri oleh peserta didik melalui bahan bacaan atau lembar kegiatan 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati dan memahami masalah yang disampaikan guru atau yang diperoleh dari bahan bacaan yang disarankan.
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	<ul style="list-style-type: none"> Guru memastikan setiap anggota menerima tugas masing-masing 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah
Membimbing	<ul style="list-style-type: none"> Guru memantau 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Fase pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
penyelidikan	keterlibatan siswa dan pengumpulan data/bahan selama proses diskusi.	melakukan penyelidikan untuk bahan diskusi.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> • .guru mengumpulkan diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan dalam bentuk karya
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memandu presentasi dan mendorong kelompok memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi 	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok lain memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diberikan kelompok lain.

f. Kelebihan dan Kekurangan *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* dipandang sebagai sebuah model pembelajaran yang memiliki banyak kelebihan. Kelebihan tersebut diungkapkan Kemendikbud (2013) dalam Abidin yaitu sebagai berikut:¹⁰⁵

1. Dengan model *Problem Based Learning* akan terjadi pembelajaran bermakna. Siswa yang belajar memecahkan suatu masalah akan

¹⁰⁵Zaenal Abidin, "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Berbasis Proyek Literasi, Dan Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis." *Profesi Pendidikan Dasar*, 2020, hlm. 37-52.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan. Belajar dapat semakin bermakna dan dapat diperluas ketika peserta didik berhadapan dengan situasi tempat konsep diterapkan;

2. Dalam situasi model *Problem Based Learning*, siswa mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan;
3. Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, motivasi internal dalam belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Beberapa kelebihan model *Problem Based Learning* juga dikemukakan oleh Delisle dalam Abidin yaitu sebagai berikut: ¹⁰⁶

1. Model *Problem Based Learning* berhubungan dengan situasi kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi bermakna;
2. Model *Problem Based Learning* mendorong siswa untuk belajar secara aktif;
3. Model *Problem Based Learning* mendorong lainnya sebagai model belajar secara interdisipliner;
4. Model *Problem Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih apa yang akan dipelajari dan bagaimana mempelajarinya;
5. Model *Problem Based Learning* mendorong terciptanya pembelajaran kolaboratif;
6. Model *Problem Based Learning* diyakini mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

Selain beberapa kelebihan di atas, kelebihan model *Problem Based Learning* juga ditambahkan beberapa hal oleh Abidin yaitu sebagai berikut:

¹⁰⁶Abidin, *Keunggulan Problem Based Learning*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 162.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Model *Problem Based Learning* mampu mengembangkan motivasi belajar siswa;
2. Model *Problem Based Learning* mendorong siswa untuk mampu berfikir tingkat tinggi;
3. Model *Problem Based Learning* mendorong siswa mengoptimalkan kemampuan metakognitifnya;
4. Model *Problem Based Learning* menjadikan pembelajaran bermakna sehingga mendorong siswa memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan mampu belajar secara mandiri;

Dari beberapa keunggulan yang di kemukakan oleh beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* ini sangat baik untuk mengembangkan rasa percaya diri siswa yang tinggi dan mampu belajar secara mandiri sehingga peneliti menggunakan model ini dalam proses kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan pendapat di atas maka diharapkan model *problem based learning* dapat mempengaruhi hasil belajar.

Kekurangan dalam model *Problem Based Learning* menurut Abidin adalah sebagai berikut: ¹⁰⁷

1. Siswa yang terbiasa dengan informasi yang diperoleh dari guru sebagai narasumber utama, akan merasa kurang nyaman dengan cara belajar sendiri dalam pemecahan masalah;
2. Jika siswa tidak mempunyai rasa kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba masalah;
3. Tanpa adanya pemahaman siswa mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari maka mereka tidak akan belajar apa yang ingin mereka pelajari;

Problem Based Learning juga memiliki kekurangan dalam penerapannya. Kelemahan tersebut diantaranya:

¹⁰⁷Abidin, *Keunggulan Problem Based Learning*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hlm.164.

1. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba;
2. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *Problem Based Learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan;
3. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari;

Berdasarkan uraian diatas, sama halnya dengan model pembelajaran yang lain model *Problem Based Learning* juga memiliki kelemahan dalam penerapannya, yaitu jika siswa kurang memahami materi maka siswa akan sulit untuk memecahkan masalah, jika siswa tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang diberikann itu sulit maka siswa akan merasa enggan dalam memecahkan masalah tersebut, dan model *Problem Based Learning* ini membutuhkan waktu cukup lama untuk mempersiapkannya.

4. Pengertian Model *Direct Instruction*

a. Pengertian Model *Direct Instruction*

Direct Intruction pertama kali diperkenalkan pada Tahun 1968 oleh Siegfried Engellman. Dia menggunakan model ini untuk membantu anak-anak belajar dan menguasai materi pelajaran. Model ini sukses meningkatkan hasil belajar siswa, tanpa memandang latar belakang ekonomi mereka. *Direct intruction* atau pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.¹⁰⁸

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

¹⁰⁸Sohimin Aris, 68 *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hlm. 64.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Direct intruction merupakan suatu model pembelajaran yang terdiri dari penjelasan guru mengenai konsep atau keterampilan baru terhadap peserta didik.¹⁰⁹ Model *direct instruction* adalah model pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep atau perubahan perilaku dengan mengutamakan pendekatan deduktif.¹¹⁰ Model *direct instruction* adalah suatu pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah.¹¹¹

Kesimpulan dari penjelasan di atas adalah bahwa Model *direct instruction* adalah suatu pendekatan mengajar yang fokus pada penguasaan konsep atau perubahan perilaku dengan menggunakan pendekatan deduktif. Model ini memberikan langkah-langkah yang terstruktur dan sistematis dalam mengajarkan keterampilan dasar dan memberikan informasi kepada siswa. Dengan model ini, siswa dapat belajar secara bertahap dan memperoleh pemahaman yang lebih baik.

b. Tujuan Penggunaan Model *Direct Instruction*

Model *direct instruction* ini menuntut agar guru dapat mendemonstrasikan (mendemonstrasikan) setiap materi pelajaran sehingga siswa dapat memahami materi secara *procedural*.¹¹² Di saat demonstrasi berlangsung siswa juga terlibat secara aktif, setelah itu guru juga harus mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik. Guru dituntut agar dapat mengelola kelas dengan baik karena proses pembelajaran sudah direncanakan dengan baik di mana pengetahuan deklaratif dan pengetahuan proseduralnya diajarkan sejalan.

Meskipun tujuan pembelajaran dapat direncanakan bersama oleh guru dan siswa, model ini terutama berpusat pada guru. Sistem

¹⁰⁹Daryanto dan Karim, *Pembelajaran Abad 21*, (Yogyakarta: Gava Media, 2017), hlm. 17

¹¹⁰Ni Yoman Supuwingsih, *E-Learning Untuk Pembelajaran Abad 21 Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Jakarta: Media Sains Indonesia, 2017), hlm. 21.

¹¹¹Muhammad Rifa'I Harahap, Pengembangan Model/Strategi//Metode Pembelajaran. *Jurnal Literasiologi*, 7(1), 2021, hlm. 556-580.

¹¹²Yoana Nurul Asri, Dkk, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Haura Utama, 2022), hlm. 1.

pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus menjamin terjadinya keterlibatan siswa, terutama melalui memperhatikan, mendengarkan dan resitasi (tanya jawab) yang terencana. Model pembelajaran ini menekankan pembelajaran yang didominasi oleh guru. Jadi guru berperan penting dan dominan dalam proses pembelajaran.

Peran guru yang dimaksud, yaitu: 1) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dikuasai siswa dan tujuan pembelajarannya serta informasi tentang latihan belajar, pentingnya pelajaran, persiapan siswa untuk belajar. 2) Guru mendemonstrasikan pengetahuan/keterampilan dengan benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap. 3) Guru merencanakan dan member bimbingan latihan awal. 4) Mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik, member umpan balik. 5) Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari.¹¹³

Berdasarkan pemaparan di atas model *direct instruction* memiliki tujuan utama untuk memungkinkan guru mendemonstrasikan materi pelajaran secara prosedural sehingga siswa dapat memahaminya dengan baik. Model ini juga bertujuan untuk memastikan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui pengamatan, pendengaran, dan resitasi terencana. Guru memainkan peran sentral dalam mengelola kelas, memberikan pemahaman, memberikan umpan balik, dan menyediakan kesempatan untuk pelatihan lanjutan. Model *direct instruction* menekankan pemberian pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang sejalan, dengan fokus pada peran dominan guru dalam proses pembelajaran.

c. Ciri-Ciri Model *Direct Instruction*

Model *direct instruction* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

¹¹³Yoana Nurul Asri, Dkk, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Haura Utama, 2022), hlm. 3.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian hasil belajar;
2. Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran;
3. Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.

Fitur atau ciri utama unik yang terlihat dalam pelaksanaan model *direct instruction* adalah sebagai berikut:¹¹⁴

1. Tugas-tugas perencanaan
 - a. Merumuskan tujuan

Tujuan *direct instruction* dikenal sebagai tujuan perilaku yang baik dan terdiri dari tiga bagian yaitu berorientasi pada siswa dan spesifik mengandung uraian yang jelas tentang situasi penilaian, mengandung tingkat ketercapaian kinerja yang diharapkan.

- b. Memilih isi

Kegiatan dalam menjelaskan dan melakukan demonstrasi guru perlu mempertimbangkan faktor ekonomi. Power Bruner mengatakan, power aka ada apabila informasi pokok dari bidang studi tertentu dipilih dan dipresentasikan sarecara langsung dan dengan cara yang logis. Untuk mencapai prinsip ekonomi dan power tidak bergantung pada cara penempilan guru dalam mengajar, tetapi lebih ditentukan oleh perencanaan yang baik.

- c. Melakukan analisis tugas

Analisis tugas ialah ala tang digunakan oleh guru untuk mengidentifikasi dengan presisi yang tinggi hakekat yang setepatnya dari sustu keterampilan atau butir pengetahuan yang terstruktur dengan baik, yang akan diajarkan oleh guru. Analisis tugas membantu guru menentukan dengan tepat apa yang perlu

¹¹⁴Abdul Manaf Dan Husnul Khotimah, *Belajar Dan Pembelajaran*. (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2023), hlm.116.

dilakukan oleh siswa untuk melaksanakan keterampilan yang akan dipelajarinya.

d. Merencanakan waktu dan ruang

Model *direct instruction*, merencanakan dan mengelola waktu merupakan kegiatan yang sangat penting. Ada dua hal yang perlu diperhatikan oleh guru yaitu: memastikan bahwa waktu yang disediakan sepadan dengan bakat dan kemampuan siswa, memotivasi siswa agar mereka tetap melakukan tugas-tugasnya dengan perhatian yang optimal.

2. Tugas-tugas interaktif

Direct instruction adalah pembelajaran yang berpusat pada guru dan memiliki sintaks yang terdiri atas lima tahap, yaitu : menjelaskan indikator pembelajaran, mendemonstrasikan pembelajaran dan keterampilan, membimbing pelatihan, mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, memberikan perluasan latihan mandiri.

d. Macam-Macam Model *Direct instruction*

Adapun macam-macam *direct instruction* antara lain:¹¹⁵

1. Ceramah, merupakan suatu cara penyampaian informasi dengan lisan dari seorang kepada sejumlah pendengar;
2. Praktek dan latihan, merupakan suatu teknik untuk membantu siswa agar dapat menghitung dengan cepat yaitu dengan banyak latihan` dan mengerjakan soal;
3. Ekspositori, merupakan suatu cara penyampaian informasi yang mirip dengan ceramah, hanya saja frekuensi pembicara/guru lebih sedikit;
4. Demonstrasi, merupakan suatu cara penyampaian informasi yang mirip dengan ceramah dan ekspositori, hanya saja frekuensi pembicara/guru lebih banyak daripada siswa.¹¹⁶

¹¹⁵Abdul Manaf Dan Husnul Khotimah, *Belajar Dan Pembelajaran*. (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2023), hlm.115.

Berdasarkan pemaparan di atas maka terdapat beberapa macam *direct instruction*, yaitu ceramah, praktek dan latihan, ekspositori, serta demonstrasi. Ceramah adalah penyampaian informasi lisan oleh seorang pembicara kepada pendengar. Praktek dan latihan digunakan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan melalui latihan dan pengerjaan soal. Ekspositori mirip dengan ceramah, tetapi melibatkan interaksi yang lebih sedikit dari guru. Demonstrasi melibatkan pembicaraan dan tindakan oleh guru dengan frekuensi yang lebih tinggi daripada siswa.

e. Langkah-Langkah Model *Direct Instruction*

Langkah-langkah model *direct instruction*:¹¹⁷

1. Fase 1: Menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran serta mempersiapkan siswa. Perilaku Guru: Guru menjelaskan kompetensi dan tujuan pembelajaran, informasi latar belakang pengajaran, pentingnya pengajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar;
2. Fase 2: Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan. Perilaku Guru: Guru mendemonstrasikan pengetahuan/ keterampilan yang benar atau menyajikan informasi tahap demi tahap;
3. Fase 3: Membimbing pelatihan. Perilaku Guru: Guru merencanakan dan memberikan bimbingan pelatihan awal;
4. Fase 4: Mengecek pemahaman dan memberi umpan balik. Perilaku Guru: Mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik, memberikan umpan balik;
5. Fase 5: Memberikan kesempatan untuk pelaksanaan lanjutan dan penerapan. Perilaku Guru: Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada

¹¹⁶Abdul Manaf Dan Husnul Khotimah, *Belajar Dan Pembelajaran*. (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2023), hlm.119.

¹¹⁷Yoana Nurul Asri, Dkk, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Haura Utama, 2022), hlm. 6.

penerapan kepada situasi lebih kompleks dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pemaparan di atas model *direct instruction* melibatkan langkah-langkah yang terstruktur dalam proses pengajaran. langkah pertama adalah guru menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran serta mempersiapkan siswa untuk belajar. Selanjutnya, guru mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan kepada siswa dengan menjelaskannya secara bertahap. Setelah itu, guru membimbing siswa dalam melakukan latihan awal dan memberikan bimbingan yang diperlukan. Langkah selanjutnya melibatkan guru mengecek pemahaman siswa dan memberikan umpan balik terkait tugas yang telah dilakukan. Terakhir, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih dan menerapkan pengetahuan atau keterampilan dalam situasi yang lebih kompleks dalam kehidupan sehari-hari. Dengan langkah-langkah ini, model *direct instruction* memungkinkan siswa untuk memahami materi secara mendalam dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan.

f. Sintaks Model *Direct Instruction*

TABEL II.4
SINTAKS MODEL *DIRECT INSTRUCTION*

Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1	Menyapa siswa	Membalas sapaan Guru
2	Menuliskan materi pembelajaran	Menuliskan materi pembelajaran
3	Bertanya pada siswa untuk pendahuluan materi	Siswa menanggapi pertanyaan Guru
4	Menyampaikan Tujuan pembelajaran menginformasikan kerangka pelajaran dan memberi motivasi pada siswa	Mendengarkan Tujuan, informasi pembelajaran dan motivasi yang disampaikan oleh Guru
5	Menyajikan materi	Memperhatikan Guru
6	Memberikan latihan soal dan meminta respon siswa dalam menyelesaikan soal tersebut.	Memberi respon dari latihan soal yang diberikan oleh guru
7	Memberi soal dan mengajak	Mengerjakan soal

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	mengerjakan soal didepan kelas siswa dan guru memberikan bimbingan	
8	Memberikan soal latihan yang dikerjakan secara mandiri.	Mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru
9	Memberikan penghargaan bagi siswayang mengerjakan soal dengan benar	Menerima penghargaan

g. Kelebihan Dan Kekurangan Model *Direct Instruction*

Model *direct instruction* ada kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan model *direct instruction*:

1. Dengan model *direct instruction*, guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa;
2. Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil;
3. Dapat digunakan untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa sehingga hal-hal tersebut dapat diungkapkan;
4. Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual yang sangat terstruktur;
5. Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah;
6. Dapat menjadi cara untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat yang dapat diakses secara setara oleh seluruh siswa;
7. Memungkinkan guru untuk menyampaikan ketertarikan pribadi mengenai mata pelajaran (melalui presentasi yang antusias) yang dapat merangsang ketertarikan dan antusias siswa;

8. Ceramah merupakan cara yang bermanfaat untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang tidak suka membaca atau yang tidak memiliki keterampilan dalam menyusun dan menafsirkan informasi.

Kekurangan Model *Direct Instruction*:¹¹⁸

1. Model *direct instruction* bersandar pada kemampuan siswa untuk mengasimilasikan informasi melalui kegiatan mendengarkan, mengamati, dan mencatat. Karena tidak semua siswa memiliki keterampilan dalam hal-hal tersebut, guru masih harus mengajarkannya kepada siswa;
2. Dalam model *direct instruction*, sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, atau ketertarikan siswa;
3. Karena siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal mereka;
4. Karena guru memainkan peran pusat dalam model ini, kesuksesan model pembelajaran ini bergantung pada kemampuan guru. Jika guru tidak tampak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias, dan terstruktur, siswa dapat menjadi bosan, teralihkannya perhatiannya, dan pembelajaran mereka akan terhambat;
5. Terdapat beberapa bukti penelitian bahwa tingkat struktur dan kendali guru yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran, yang menjadi karakteristik model *direct instruction*, dapat berdampak negatif terhadap kemampuan penyelesaian masalah, kemandirian, dan keingintahuan siswa;
6. Model *direct instruction* sangat bergantung pada gaya komunikasi guru. Komunikator yang buruk cenderung menghasilkan pembelajaran yang buruk pula dan model *direct instruction*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

¹¹⁸Abdul Manaf Dan Husnul Khotimah, *Belajar Dan Pembelajaran*. (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2023), hlm.123.

membatasi kesempatan guru untuk menampilkan banyak perilaku komunikasi positif;

7. Jika materi yang disampaikan bersifat kompleks, rinci, atau abstrak, model *direct instruction* mungkin tidak dapat memberi siswa kesempatan yang cukup untuk memproses dan memahami informasi yang disampaikan;
8. Model *direct instruction* memberi siswa cara pandang guru mengenai bagaimana materi disusun dan disintesis, yang tidak selalu dapat dipahami atau dikuasai oleh siswa. Siswa memiliki sedikit kesempatan untuk mendebat cara pandang ini;
9. Jika model *direct instruction* tidak banyak melibatkan siswa, siswa akan kehilangan perhatian setelah 10-15 menit dan hanya akan mengingat sedikit isi materi yang disampaikan;
10. Jika terlalu sering digunakan, model *direct instruction* akan membuat siswa percaya bahwa guru akan memberitahu mereka semua yang perlu mereka ketahui. Hal ini akan menghilangkan rasa tanggung jawab mengenai pembelajaran mereka sendiri;
11. Karena model *direct instruction* melibatkan banyak komunikasi satu arah, guru sulit untuk mendapatkan umpan balik mengenai pemahaman siswa. Hal ini dapat membuat siswa tidak paham atau salah paham.
12. Demonstrasi sangat bergantung pada keterampilan pengamatan siswa. Sayangnya, banyak siswa bukanlah pengamat yang baik sehingga dapat melewatkan hal-hal yang dimaksudkan oleh guru.¹¹⁹

Berdasarkan pemaparan di atas maka model *direct instruction* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya termasuk guru dapat mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima siswa, efektif dalam kelas besar maupun kecil, mampu menekankan poin penting atau kesulitan siswa, efektif mengajarkan informasi terstruktur,

¹¹⁹Abdul Manaf Dan Husnul Khotimah, *Belajar dan Pembelajaran*. (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2023), hlm.124.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan cocok untuk mengajarkan konsep dan keterampilan eksplisit kepada siswa berprestasi rendah. Selain itu, model ini memungkinkan guru menyampaikan ketertarikan pribadi yang dapat memicu antusiasme siswa. Namun, model *direct instruction* juga memiliki kekurangan, seperti sulit mengatasi perbedaan individu siswa, minim kesempatan siswa untuk terlibat aktif, ketergantungan pada kemampuan guru dalam berkomunikasi, dan kesulitan dalam memproses materi kompleks atau abstrak. Model ini juga dapat membuat siswa tergantung pada guru dan menghilangkan tanggung jawab pribadi dalam pembelajaran.

5. Karakteristik Siswa Kelas 5 Sd

Pembelajaran yang dilaksanakan diwarnai oleh interaksi antara berbagai komponen yang saling berkaitan untuk membelajarkan siswa. Pembelajaran menempatkan siswa sebagai subyek agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang optimal.¹²⁰ Oleh karena itu, pendidik perlu memahami karakteristik siswa. Salah satu teori yang sangat terkenal yang berkaitan dengan teori belajar konstruktivisme adalah teori perkembangan kognitif oleh Piaget. Piaget yang dikutip oleh Trianto, seorang anak maju melalui empat tahap perkembangan kognitif, yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (12 tahun - masa dewasa). Teori ini menjelaskan secara terinci tahap perkembangan intelektual yang dimiliki manusia dari lahir sampai dewasa dan juga dilengkapi dengan ciri-ciri tertentu dalam kemampuan proses berpikirnya.

Siswa di kelas V sekolah dasar yang rata-rata berusia 11-13 tahun masuk ke dalam tahap operasional konkret kemampuan akhir. Kemampuan berpikirnya sudah logis dan sistematis, mampu memecahkan masalah, mampu menyusun strategi dan mampu menghubungkan. Kemampuan komunikasinya sudah berkembang seiring perkembangan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

¹²⁰Abdul Salam Hidayat, Firmansyah, Sofyan Hanief, *Pengembangan Model Pembelajaran Atlenik Nomor Lari Berbasis Permainan pada Siswa Sekolah Dasar*. (Purwodadi: Sarnu Untung, 2015), hlm. 76.

kemampuan berpikirnya sehingga sudah mampu mengungkapkan pemikiran dalam bentuk ungkapan kata yang logis dan sistematis. Berkembangnya kemampuan sosialisasi siswa kelas V yang sudah dipengaruhi oleh teman sebayanya sehingga terbentuklah kelompok-kelompok yang didasari oleh kesamaan-kesamaan tertentu.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa pendidik harus mampu menciakan pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangannya. Kegiatan pembelajaran disusun untuk membangkitkan keaktifan, kemandirian, dan kemampuan berpikir yang sistematis. Siswa berada di sekolah untuk belajar bukan berarti siswa tidak memiliki pengetahuan apapun, namun siswa sebenarnya sudah memiliki pengalaman untuk membantunya mengkonstruksi pengetahuannya pada tahap selanjutnya. Oleh karena itu, pendidik perlu mengkombinasikan kegiatan pembelajaran dengan berbagai metode dan menggunakan pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangannya sehingga mampu memberikan pemahaman yang mendalam serta mengembangkan kemampuan berpikirnya.¹²¹

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas V berada pada tahap operasional konkret, siswa sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, kecakapan berpikir logisnya terbatas pada benda-benda yang bersifat kongkret, melakukan klarifikasi dan sudah mampu untuk menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan suatu konsep

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut penjelasan singkat mengenai beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

TABEL II.5
PENELITIAN YANG RELEVAN

No	Nama	Judul	Temuan	Persamaan	Perbedaan
----	------	-------	--------	-----------	-----------

¹²¹Abdul Salam Hidayat, Firmansyah, Sofyan Hanief, *Pengembangan Model Pembelajaran Atentik Nomor Lari Berbasis Permainan pada Siswa Sekolah Dasar*. (Purwodadi: Sarnu Untung, 2015), hlm. 77.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Nama	Judul	Temuan	Persamaan	Perbedaan
1	Berti Dyah Permatasari, Gunarhadi, dan Riyadi (2019) ¹²²	<i>The influence of problem based learning towards social science learning outcomes viewed from learning interest</i>	Penelitian dilakukan untuk melihat perbandingan antara model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dan <i>Direct Instruction</i> (DI) terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model PBL lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model DI. Selain itu, penelitian ini juga mempertimbangkan variabel moderator yaitu tingkat minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan model <i>problem based learning</i> lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS baik pada siswa yang memiliki tingkat minat belajar tinggi maupun siswa yang memiliki tingkat minat belajar rendah	Persamaan dengan penelitian ini sama sama menggunakan model <i>problem based learning</i> pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan model <i>direct instruction</i> , variabel y sama sama mata pelajaran IPS.	Pada penelitian ini menggunakan variabel moderat tingkat minat belajar sedangkan pada penelitian saya menggunakan tingkat kemampuan berpikir kreatif sebagai variabel moderat. Selain itu perbedaan lainnya juga terdapat pada subjek penelitian
2	Celyna Maeni Septia Puspa dan Dadang Sindawa (2023)	<i>Implementing Problem-Based Learning in Social Studies: Fostering Students'</i>	Penelitian ini membahas tentang penggunaan Model <i>Problem-Based Learning</i> (PBL) dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar IPS dan	persamaan dengan penelitian ini sama sama menggunakan model <i>problem based learning</i> sebagai	Perbedaan dari penelitian ini adalah di bagian metode penelitian, pada penelitian ini menggunakan metode

¹²²Berti Dyah Permatasari, Gunarhadi, dan Riyadi. (2019). The influence of problem based learning towards social science learning: A quasi-experimental study. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(1), 39-46. ISSN: 2252-882.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Di larang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Nama	Judul	Temuan	Persamaan	Perbedaan
2		<i>Moral Character</i> ¹²³	<p>karakter moral siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah PBL dalam pembelajaran IPS dapat membantu membentuk karakter moral siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur (library research) dengan analisis konten. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa model PBL dalam pembelajaran IPS dapat membantu siswa mengembangkan karakter moral, yang ditunjukkan oleh kemampuan siswa untuk mengenali, memahami, dan bekerja untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh negara yang semakin kompleks dalam lingkungan global.</p>	variabel X dan sama sama menggunakan hasil belajar IPS sebagai variabel Y	kuantitatif desain faktorial sedangkan pada penelitian Celyna dan Dadang menggunakan metode kualitatif deskriptif. Pada penelitian ini menggunakan berpikir kreatif sebagai variabel moderat dan pada penelitian celyna tidak menggunakan variabel moderat
3	Made Aditya Dharma dan Nyoman Ayu Putri Lestari (2022) ¹²⁴	<i>The Impact of Problem-based Learning Models on Social Studies Learning Outcomes and Critical</i>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model <i>problem based learning</i> terhadap hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian ini menggunakan</p>	Persamaan pada penelitian ini sama sama menggunakan model problem based learning sebagai variabel X dan sama sama	Perbedaan pada penelitian ini dibagian desain penelitian, pada penelitian made menggunakan desain quasi eksperimen posttest only

¹²³Celyna Isnaeni Septia Puspa, & Dadang Sundawa. (2023). Implementing Problem-Based Learning Models In Social Studies To Improving Students Moral Character. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, Hlm. 60.

¹²⁴Made Aditya Dharma dan Nyoman Ayu Putri Lestari, (2022). The Impact of Problem-based Learning Models on Social Studies Learning Outcomes and Critical Thinking Skills for Fifth Grade Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(2), 263-269.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diizinkan mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Nama	Judul	Temuan	Persamaan	Perbedaan
		<i>Thinking Skills for Fifth Grade Elementary School Students</i>	metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen posttest only control group. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar IPS dan keterampilan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Implikasi dari penelitian ini adalah diharapkan guru-guru dapat mengimplementasikan model pembelajaran berbasis masalah dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran dan keterampilan berpikir kritis siswa	menggunakan hasil belajar IPS sebagai variabel Y	control group sedangkan pada penelitian ini menggunakan desain faktorial 2 x 2. Perbedaan lainnya pada penelitian ini menggunakan variabel moderat sedangkan pada penelitian ini menggunakan berpikir kreatif sebagai variabel moderat.
4	Jonni Sitorus, Nirwana Anas, dan Ermaliana Waruhu. ¹²⁵	<i>Creative thinking ability and cognitive knowledge: Big Five personality</i>	Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sitorus, Anas, & Waruhu (2019), terdapat keterkaitan antara kemampuan berpikir kreatif dengan hasil belajar siswa. Dalam konteks	Persamaan dari penelitian ini adalah sama sama menggunakan variabel berpikir kreatif untuk mempengaruhi	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian jonni pada penelitian ini berpikir kreatif sebagai variabel moderat dan pada

¹²⁵Jonni Sitorus, Nirwana Anas, dan Ermaliana Waruhu. (2019). Creative thinking ability and cognitive knowledge based on big five personality in fifth-grade elementary school students. *Research and Evaluation in Education*, 5(2), 91-98. <https://doi.org/10.21831/reid.v5i2.22848>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Di larang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Nama	Judul	Temuan	Persamaan	Perbedaan
			tersebut, kemampuan berpikir kreatif siswa, yang diukur berdasarkan big five personality traits, memiliki pengaruh terhadap tingkat kreativitas siswa dan kemampuan kognitif mereka. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat berdampak pada hasil belajar siswa	hasil belajar	penelitian jonni sebagai variabel X
5.	Sekar, Ni Nyoman (2020) ¹²⁶	Penggunaan Model Pembelajaran <i>Direct Instruction</i> Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS	Tujuan penulisan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui apakah model <i>Direct Instruction</i> dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. subjek penelitian tindakan ini adalah kelas IV SD. Metode pengumpulan datanya adalah tes prestasi belajar. Metode analisis datanya adalah deskriptif. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah model <i>Direct Instruction</i> dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian sekar pada variabel X sama sama menggunakan model direct instruction dan variabel Y sama sama menggunakan hasil belajar IPS	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan sekar pada bagian metode penelitian dan variabel moderat. Kemudian pada subjek penelitian.

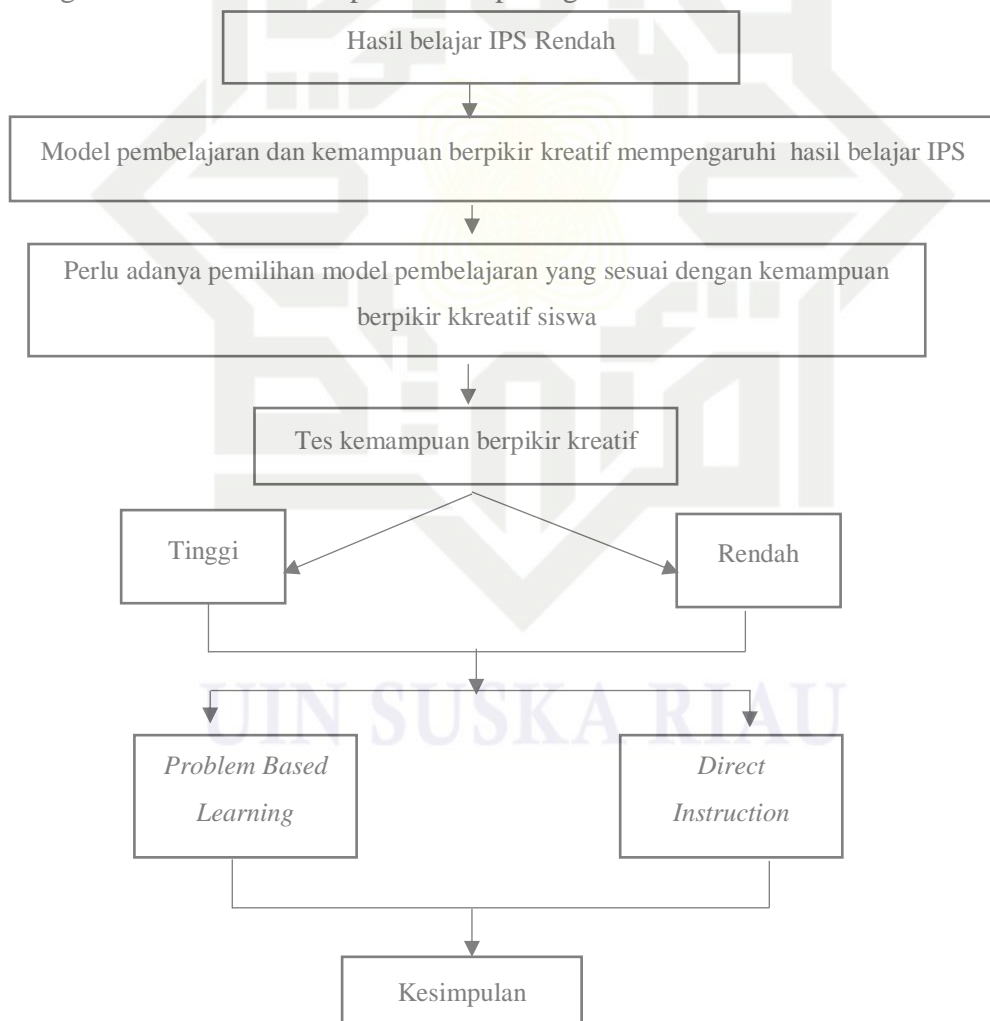
¹²⁶Sekar, Ni Nyoman, (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Direct Instruction Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), hlm. 347-353.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir yaitu model konseptual tentang bagaimana hubungan teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Jadi, kerangka berpikir adalah hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan sesuai dengan landasan teori penelitian, bahwa variabel bebas (model *problem based learning*) dan kemampuan berpikir kreatif memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap variabel terikat (Hasil belajar IPS). Untuk melihat hubungan antara variabel dapat di lihat pada gambar berikut:



Gambar II.1
Kerangka Berpikir

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Perbedaan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* dan Model *Direct Instruction*

Hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Ketiga komponen tersebut diajarkan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar pada penelitian ini meliputi keterampilan kognitif. Setiap guru harus menyadari bahwa tidak semua model pembelajaran akan menjadi efektif untuk setiap siswa. Hal ini disebabkan oleh perbedaan yang terdapat pada diri siswa. Hal ini disebabkan oleh perbedaan yang terdapat pada diri setiap siswa. Dalam sejumlah pengalaman masa lalu yang unik, proses emosional dan mental, tingkat perkembangan kognitif, dan tingkat minat terhadap topik yang berbeda.

Adapun dua diantara model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar adalah *problem based learning* dan *direct instruction*. *Problem based learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik untuk selalu berpikir kritis dan kreatif, selalu terampil dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Model *problem based learning* adalah model pembelajaran inovatif dalam dunia pendidikan yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam *problem based learning*, pembelajaran dimulai dengan mengekspos siswa pada masalah atau tantangan yang menantang dan relevan dengan dunia nyata.

Siswa kemudian diundang untuk berperan aktif dalam mengidentifikasi, menyelidiki, dan memecahkan masalah tersebut. Proses ini merangsang aktivasi pengetahuan awal siswa dan memberikan konteks yang mendalam untuk pemahaman konsep-konsep pelajaran. Melalui kolaborasi dalam kelompok, siswa belajar berkomunikasi efektif, berbagi ide, dan mengembangkan keterampilan interpersonal. *Problem based learning* juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan pemahaman konsep secara holistik.

Dengan fokus pada proyek atau tugas terintegrasi, *Problem based learning* memungkinkan siswa untuk mengaitkan pengetahuan mereka dengan situasi dunia nyata, membantu memotivasi belajar dengan memberikan konteks

yang relevan. Selain itu, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa melalui proses pembelajaran, memberikan umpan balik, dan merangsang refleksi. Dengan kombinasi semua elemen ini, *problem based learning* bukan hanya sekadar metode pembelajaran, tetapi juga suatu pengalaman pembelajaran yang menyeluruh dan mendalam, membawa dampak positif pada pemahaman, keterampilan, dan motivasi siswa.

Direct Instruction adalah model pembelajaran di mana guru memiliki peran sentral dalam menyampaikan materi kepada siswa. Guru memberikan instruksi langsung kepada seluruh kelas, menjelaskan konsep-konsep pelajaran, dan memberikan petunjuk tentang langkah-langkah yang harus diikuti oleh siswa. Tujuan pembelajaran dijelaskan dengan jelas sebelum dimulainya pelajaran, memberi siswa gambaran tentang apa yang diharapkan mereka pelajari. Setelah pemaparan, siswa diberikan kesempatan untuk berlatih melalui latihan-latihan yang berhubungan dengan materi yang diajarkan, dan umpan balik diberikan untuk memperbaiki pemahaman siswa.

Model ini menekankan struktur pembelajaran yang terorganisir, pemantapan konsep, dan penggunaan media pembelajaran untuk mendukung proses penyampaian informasi. Meskipun kontroversial karena kurang memberikan ruang untuk eksplorasi siswa, pembelajaran langsung dapat menjadi metode efektif, terutama dalam menyampaikan informasi dasar atau konsep-konsep kritis. Berdasarkan pemaparan dahulu, diduga hasil belajar siswa yang belajar dengan model *problem based learning* hasilnya lebih baik dari model *direct instruction*.

Perbedaan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* dan Model *Direct instruction* Siswa Berkemampuan Berpikir Kreatif Tinggi

Pembelajaran IPS pada siswa yang berkemampuan berpikir kreatif tinggi dengan menggunakan model *problem based learning* dilaksanakan dengan interaksi sosial yang menekankan kepada komunikasi multiarah. Dalam Model *problem based learning* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan pemecahan masalah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Guru menciptakan kerjasama yang kondusif untuk mengembangkan kompetensi masing-masing siswa. Hal ini tidak terdapat dalam kelas yang diajarkan dengan menggunakan model *direct instruction*. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi lebih mampu menyadari masalah, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, dan menentukan pilihan penyelesaian. Kemampuan ini sangat mendukung model *problem based learning*.

Bedasarkan pernyataan diatas, diduga hasil belajar IPS siswa yang diajarkan menggunakan model *problem based learning* dengan tingkat kemampuan berpikir kreatif tinggi lebih baik dari pada hasil belajar IPS kelompok siswa tingkat kemampuan berpikir kreatif tinggi yang diajarkan menggunakan model *direct instruction*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang menggunakan Model *Problem-Based Learning* dan *Model Direct Instruction*, khususnya pada siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi. PBL dikenal sebagai pendekatan pembelajaran yang menekankan pemecahan masalah dan keterlibatan siswa secara aktif, sementara *Direct Instruction* merupakan model pembelajaran yang didasarkan pada instruksi langsung oleh guru. Tinjauan pustaka mencakup pemahaman mendalam tentang karakteristik kedua model pembelajaran tersebut, dimensi kemampuan berpikir kreatif, dan penelitian terdahulu yang mengeksplorasi pengaruh keduanya terhadap hasil belajar. Fokus akan diberikan pada elemen *problem based learning* yang mungkin memengaruhi siswa berpikir kreatif tinggi, serta ciri-ciri *Direct Instruction* yang dapat memfasilitasi atau membatasi kemampuan berpikir kreatif.

Desain penelitian eksperimental untuk membandingkan hasil belajar IPS antara kedua model pada siswa berpikir kreatif tinggi. Instrumen pengumpulan data meliputi tes hasil belajar dan instrumen pengukuran kemampuan berpikir kreatif. Analisis data menggunakan metode statistik untuk mengevaluasi perbedaan hasil belajar. Dengan mendalamnya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh *problem based*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



learning dan *direct Instruction* terhadap hasil belajar siswa berpikir kreatif tinggi, serta implikasinya untuk pengembangan kurikulum dan praktik pembelajaran.

Perbedaan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* dan Model *Direct instruction* Siswa Berkemampuan Berpikir Kreatif Rendah

Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah kurang mampu menyadari masalah, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, dan menentukan pilihan penyelesaian. Kemampuan ini kurang mendukung model *problem based learning*.

Bedasarkan pernyataan diatas, diduga hasil belajar IPS siswa yang diajarkan menggunakan model *problem based learning* dengan tingkat kemampuan berpikir kreatif rendah sama saja atau bahkan lebih kecil dari pada hasil belajar IPS kelompok siswa tingkat kemampuan berpikir kreatif rendah yang diajarkan menggunakan model *direct instruction*.

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang menggunakan model *problem based learning* dan model *direct instruction*, khususnya pada siswa dengan kemampuan berpikir kreatif rendah. Model *problem based learning* dikenal dengan model pemecahan masalah yang memungkinkan keterlibatan aktif siswa, sementara *model direct instruction* lebih menekankan instruksi langsung oleh guru. Penelitian akan merinci karakteristik masing-masing model pembelajaran, serta dimensi kemampuan berpikir kreatif yang menjadi fokus pada siswa berpikir kreatif rendah.

Tinjauan literatur mencakup pemahaman mendalam tentang kedua model pembelajaran tersebut, elemen-elemen *problem based learning* yang dapat memengaruhi siswa berpikir kreatif rendah, dan ciri-ciri *direct instruction* yang dapat memfasilitasi atau membatasi kemampuan berpikir kreatif pada tingkat rendah. Metodologi penelitian akan melibatkan desain penelitian eksperimental untuk membandingkan hasil belajar IPS antara kedua model pada siswa berpikir kreatif rendah. Instrumen pengumpulan data termasuk tes hasil belajar dan instrumen pengukuran kemampuan berpikir kreatif. Analisis data

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan metode statistik untuk mengevaluasi perbedaan hasil belajar antara kedua model pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan lebih lanjut tentang efektivitas model *problem based learning* dan *direct instruction* pada siswa berpikir kreatif rendah, dengan implikasi untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih tepat dan relevan.

4. Pengaruh Interaksi Antara Model *Problem Based Learning* dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar IPS

Model *problem based learning* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan pemecahan masalah. Melalui model pembelajaran ini, siswa dapat belajar secara aktif, memperoleh pemahaman yang lebih mendalam, dan mengaitkan pengetahuan dengan konteks dunia nyata. Kemampuan berpikir kreatif dapat dikatakan kemampuan memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman jumlah dan kesesuaian serta ide-ide yang didapat dari berbagai cara. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang tidak hanya sekedar ranah mengingat, memahami, mengaplikasikan tetapi lebih kepada ranah menganalisis, mengevaluasi dan mencipta.

Berdasarkan pernyataan diatas diduga interaksi model *problem based learning* dan tingkat kemampuan berpikir kreatif mempengaruhi hasil belajar seseorang. Dengan demikian, pengaruh model *problem based learning* tergantung pada tingkat kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa.

D. Konsep Operasional

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada Pembelajaran IPS

- a. Orientasi masalah
 - 1) Guru menunjukkan gambar yang ditampilkan pada proyektor. (literasi digital) materi jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia;
 - 2) Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan secara lisan pada siswa mengenai materi jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia;
 - 3) Guru memberikan klarifikasi terhadap permasalahan yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dipecahkan siswa dan menyampaikan materi dengan memutar video pembelajaran mengenai materi jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia;

- 4) Ice breaking dengan melakukan tepuk ganda dan tunggal untuk menggugah semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya mengenai materi jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia
 - b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar
 - 1) Guru membantu peserta didik membuat kelompok diskusi kecil, tiap kelompok terdiri dari 2-3 anak;
 - 2) Guru memastikan setiap anggota kelompok memahami tugasnya masing-masing;
 - c. Membimbing penyelidikan
 - 1) Guru memantau keterlibatan siswa dan pengumpulan data/bahan selama proses diskusi;
 - d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - 1) Guru mengumpulkan diskusi dan membimbing pembuatan laporan mengenai materi jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan;
 - e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
 - 1) Guru memandu presentasi dan mendorong kelompok memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain mengenai materi jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia;
 - 2) Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi mengenai materi jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia;
- 2. Direct Instruction pada Pembelajaran IPS**
- a. Fase 1: Menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran serta mempersiapkan siswa. Perilaku Guru: Guru menjelaskan kompetensi dan tujuan pembelajaran, informasi latar belakang pengajaran, pentingnya pengajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar;

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Fase 2: Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan. Perilaku Guru: Guru mendemonstrasikan pengetahuan/keterampilan yang benar atau menyajikan informasi tahap demi tahap mengenai materi jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia;
- c. Fase 3: Membimbing pelatihan. Perilaku Guru: Guru merencanakan dan memberikan bimbingan pelatihan awal mengenai materi jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia;
- d. Fase 4: Mengecek pemahaman dan memberi umpan balik. Perilaku Guru: Mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik, memberikan umpan balik;
- e. Fase 5: Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan. Perilaku Guru: Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dalam kehidupan sehari-hari mengenai materi jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia.

3. Berpikir Kreatif

- a. Kelancaran (*fluency*): Kemampuan siswa dalam menjawab masalah secara tepat sehingga menghasilkan banyak gagasan, ide, memberikan pertanyaan dengan lancar, saran untuk melakukan berbagai hal, selalu memikirkan lebih dari satu jawaban;
- b. Kerincian (*elaboration*): Kemampuan memperluas jawaban, menambah atau merinci gagasan sehingga menjadi lebih menarik;
- c. Fleksibilitas (*Flexibility*): Kemampuan menghasilkan gagasan, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda;
- d. Orisinalitas (*originality*): Kemampuan memberikan ungkapan yang baru dan unik, kemampuan memikirkan cara yang unik untuk mengungkapkan diri, kemampuan membuat kombinasi yang tidak lazim dari bagian atau unsur;

4. Hasil belajar IPS

- a. Tes hasil belajar kognitif IPS KD 3.3 menganalisis peran ekonomi dalam upaya mensejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial

dan budaya untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang materi jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia terhadap siswa berkemampuan kreatif tinggi

- b. Tes hasil belajar kognitif IPS KD 3.3 menganalisis peran ekonomi dalam upaya mensejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang materi jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia terhadap siswa berkemampuan kreatif rendah.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir terdahulu, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

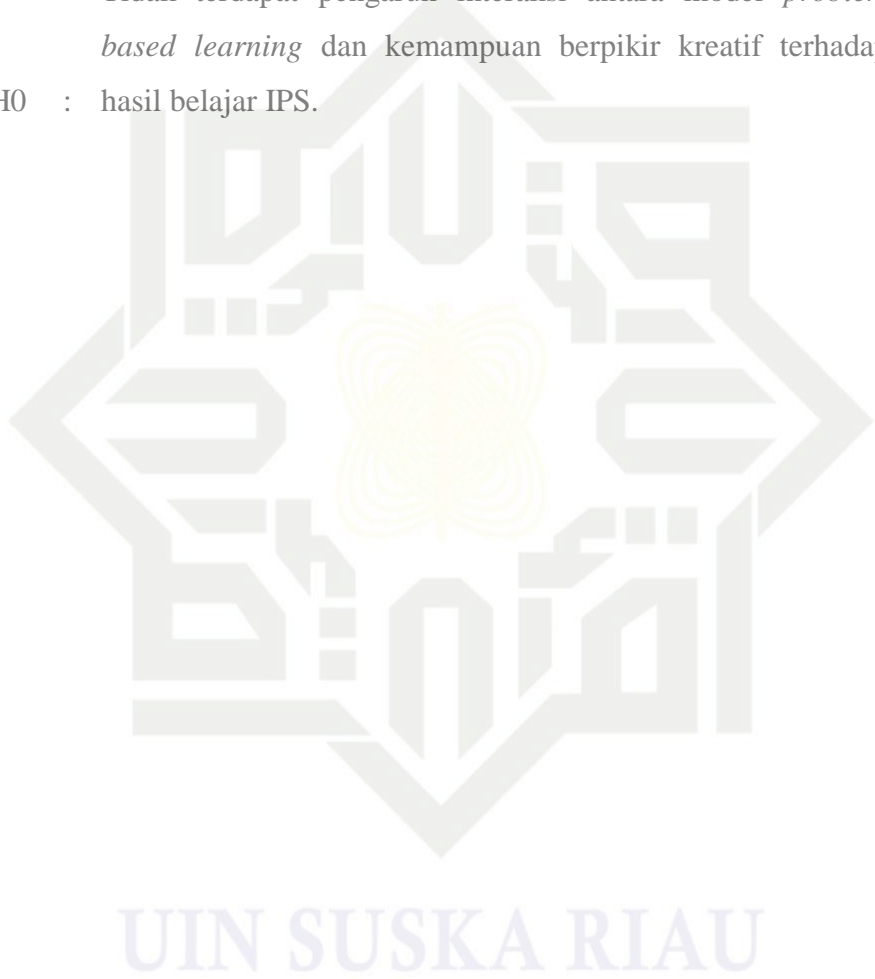
1. Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang belajar dengan *model problem based learning* dengan model *direct instruction*
 H0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang belajar dengan *model problem based learning* dengan model *direct instruction*
2. Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar IPS dengan menggunakan model *problem based learning* dan *direct instruction* pada siswa berkemampuan berpikir kreatif tinggi
 Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS dengan menggunakan model *problem based learning* dan *direct instruction* pada siswa berkemampuan berpikir kreatif tinggi
3. Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar IPS dengan menggunakan model *problem based learning* dan *direct instruction* pada siswa berkemampuan berpikir kreatif rendah
 Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS dengan
 H0 : menggunakan model *problem based learning* dan *direct*

instruction pada siswa berkemampuan berpikir kreatif rendah Terdapat pengaruh interaksi antara model *problem based learning* dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil

4. Ha : belajar IPS.

Tidak terdapat pengaruh interaksi antara model *problem based learning* dan kemampuan berpikir kreatif terhadap

H0 : hasil belajar IPS.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Perlakuan diberikan kepada dua kelas sebagai sampel penelitian yang terdiri dari kelas yang terpilih sebagai kelompok eksperimen dan kelas yang terpilih sebagai kelompok kontrol. Untuk kelas kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan model *Problem Based Learning* dan kelompok kontrol diberi perlakuan dengan model direct instruction.

Desain Penelitian ini direncanakan menggunakan rancangan faktorial sederhana 2 x 2 dengan alasan bahwa rancangan ini memiliki beberapa kelebihan di antaranya, yaitu: (1) rancangan penelitian faktorial ini dapat menyelesaikan satu kali eksperimen yang berkemungkinan membutuhkan dua atau lebih penelitian yang terpisah, (2) rancangan ini dapat digunakan untuk mengkaji interaksi-interaksi yang seringkali sangat penting dalam penelitian pendidikan, (3) melalui rancangan ini hipotesis dapat diuji secara matang.¹²⁷

Adapun model konstelasi masalah penelitian ini dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

TABEL III.1
MODEL KONSTELASI MASALAH

Variabel perlakuan Variabel Atribut		Model Pembelajaran	
		<i>Problem Based Learning</i>	<i>Direct Instructions</i>
Tingkat kemampuan berpikir kreatif	Tinggi (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
	Rendah (B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Keterangan:

Variabel terikat (Y): Hasil belajar IPS

Variabel bebas (X): Model Pembelajaran

Perlakuan (A): Model Pembelajaran

¹²⁷Putu Ade Andre Payadna, Gusti Agung Nugraha Trisna Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan Spss* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 104

A_1 : *Problem Based Learning (problem based learning)*

A_2 : *DI (Direct Instruction)*

Atribut (B): kemampuan berpikir kreatif

B_1 : Tinggi

B_2 : Rendah

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Darel Hikmah Pekanbaru Tahun ajaran 2023/2024. Pemilihan lokasi sekolah didasarkan pada kriteria sekolah dengan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam standar ketuntasan belajar IPS yang belum mencapai maksimal yaitu belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Adapun KKM di sekolah tersebut adalah 75. Adanya alasan tersebut maka dipilih menjadi lokasi penelitian.

Waktu penelitian dapat dirinci sebagai berikut: 1) bulan April 2023- Juli 2023 penyusunan proposal penelitian, 2) Agustus 2023 Seminar Proposal dan mengurus surat izin penelitian, 3) September 2023 melakukan uji coba instrumen, 4) Oktober 2023 dan 5) November menyusun hasil penelitian. melaksanakan penelitian. Perlakuan eksperimen dalam penelitian ini dilaksanakan selama 4 kali pertemuan dan setiap pertemuan terdapat 2 JP. Dengan demikian jumlah JP keseluruhannya adalah 8 JP. Jadwal perlakuan disesuaikan dengan jadwal yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Pelaksanaan penelitian dimulai setelah uji coba alat ukur yang dilakukan untuk menguji kelayakan instrumen yang akan diuji yaitu tes kemampuan berpikir kreatif dan tes hasil belajar IPS. Adapun kegiatan yang dilakukan sebelum uji coba dan pengumpulan data adalah penyusunan proposal, studi pustaka, dan penyusunan instrumen penelitian. Sementara itu, kegiatan yang dilakukan setelah uji coba dan pengumpulan data adalah pengujian persyaratan analisis data yang mencakup uji normalitas dan homogenitas, analisis data, pengujian hipotesis, penarikan kesimpulan, pemberian saran, penjelasan implikasi, dan penulisan laporan hasil penelitian.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa dan guru kelas V SD IT Al-Hikmah tahun pelajaran 2023/2024 yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 75 siswa.

2. Sampel

Kelompok kecil yang diobservasi disebut sampel.¹²⁸ Sampel adalah bagian populasi terjangkau. Adapun sampel penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik *multi stage random sampling*. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam penentuan sampel penelitian; 1) menentukan seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Darel Hikmah sebagai populasi penelitian, 2) memilih 2 kelas dari 3 kelas yang menjadi populasi terjangkau penelitian ini secara acak dengan menggunakan teknik undian, 3) 2 kelas yang terpilih sebagai sampel penelitian selanjutnya diundi lagi secara acak untuk menentukan kelas mana yang menjadi kelas eksperimen dan kelompok kontrol, 4) kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen diberi label sebagai kelas A dan yang terpilih sebagai kelas kontrol diberi label kelas B.

Kelas A dan B berjumlah 50 orang siswa masing-masing kelas terdiri dari 25 siswa. Kelas A diberi perlakuan model *problem based learning* dan kelompok B dengan *direct instruction*. Lebih lanjut kelas A dan B dikategorikan lagi dimana masing-masing kelas dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan tingkat kemampuan berpikir kreatif tinggi dan rendah berdasarkan hasil tes. Skor yang diperoleh dari tes tersebut kemudian dirangking sebanyak 30% kelompok atas yang dinyatakan sebagai kelompok yang memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif tinggi, sedangkan 30% kelompok bawah dinyatakan sebagai kelompok yang memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif rendah.

¹²⁸Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 25

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penentuan tingkat kemampuan berpikir kreatif rendah sebanyak 30% tersebut mengacu pada pendapat Nitko yang dikutip dari Zulhidah yang mengemukakan bahwa penentuan kelompok tinggi dan kelompok rendah itu berkisar antara 25% sampai 33%.¹²⁹Berikut interval skor penentuan berpikir kreatif tinggi ataupun rendah.

TABEL III.2
INTERVAL SKOR TINGKAT BERPIKIR KREATIF

No	Skor	Tingkat Berpikir Kreatif
1	13-15	Tinggi
2	11-12	Sedang
3	8-10	Rendah

Setelah dilakukan pengujian diperoleh sampel 8 orang untuk kelompok tingkat kemampuan berpikir kreatif tinggi dan 8 orang rendah dari masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penetapan perlakuan tiap-tiap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan secara undian dapat dilihat pada tabel III.3 berikut ini.

TABEL III.3
PENETAPAN PERLAKUAN KELOMPOK

Model pembelajaran	<i>Problem based learning</i>	<i>Direct Instruction</i>
Tingkat kemampuan berpikir kreatif		
Tingkat berpikir kreatif tinggi	8	8
Tingkat berpikir kreatif rendah	8	8

Keterangan:

1. Kelompok siswa yang memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif tinggi belajar dengan model *problem based learning* sebanyak 8 orang.
2. Kelompok siswa yang memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif rendah belajar dengan model *problem based learning* sebanyak 8 orang.
3. Kelompok siswa yang memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif tinggi belajar dengan model *direct instruction* sebanyak 8 orang.

¹²⁹Zulhidah, *Strategi Pembelajaran Reading Comprehension* (Pekanbaru: Lembaga Penelitian & Prngembangan, 2010), Hlm. 65

4. Kelompok siswa yang memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif rendah belajar dengan model *direct instruction* sebanyak 8 orang.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini terdiri atas 2 variabel bebas, 1 variabel moderat dan 1 variabel terikat. variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang terdiri dari *problem based learning* dan *direct instruction*, variabel moderat dalam penelitian ini adalah tingkat kemampuan berpikir kreatif. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS.

Problem Based Learning adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah melalui penyajian suatu masalah atau situasi kompleks sebagai titik awal pembelajaran. *Direct instruction* adalah suatu model pembelajaran di mana guru secara langsung menyampaikan informasi kepada siswa. Dalam model ini, guru berperan sebagai pemimpin dalam proses pembelajaran, dengan memberikan penjelasan, mendemonstrasikan, atau memberikan instruksi kepada siswa.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Proses wawancara digunakan dengan guru kelas V SD IT Darel Hikmah Pekanbaru. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang ada didalam kelas secara nyata tentang kegiatan yang ada di dalam kelas serta kebutuhan apa saja yang diperlukan di dalam kelas. Peneliti melakukan wawancara pada saat melakukan studi pendahuluan untuk menentukan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran sehingga diperlukannya model *problem based learning* ini.

b. Observasi

Obeservasi yang dilakukan di SD IT Darel Hikmah Pekanbaru bertujuan untuk mengetahui sarana dan prasarana yang ada disekolah, kondisi siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran, dan hasil

belajar siswa. Proses observasi ini dilakukan saat peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menentukan kebutuhan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga diperlukan penelitian pengaruh model *problem based learning* dan *direct instruction* ditinjau dari kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap hasil belajar IPS di kelas V.

c. Tes

Penelitian ini menggunakan jenis instrumen tes, yaitu yang digunakan untuk mengukur hasil belajar IPS siswa dan mengukur tingkat berpikir kreatif siswa. Pengumpulan data mengenai hasil belajar IPS dilakukan dengan memberikan tes kepada siswa setelah materi eksperimen selesai disajikan yang biasa disebut dengan *post tes* atau tes akhir. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengetahui terdapat tidaknya perbedaan pengaruh perlakuan yang telah diberikan kepada kedua kelas dan kelas manakah yang memperoleh hasil belajar IPS yang lebih tinggi dari kelompok yang diteliti. Dan pengumpulan data mengenai tingkat kemampuan berpikir kreatif dilakukan dengan dengan memberikan tes kepada siswa sebelum materi eksperimen selesai disajikan.

d. Dokumentasi

Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian, cendera mata, laporan, artefak, dan foto. Sifat utama data ini tidak terbatas pada ruang dan waktu sehingga memberi peluang kepada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi di waktu silam. Secara detail, bahan dokumentar terbagi beberapa macam, yaitu autobiografi, surat pribadi, buku atau catatan harian, memorial, klipping, dokumen pemerintah atau swasta, data di *server* dan *flashdisk*, dan data tersimpan di website.¹³⁰

Peneliti melakukan dokumentasi dengan cara mendokumentasikan siswa yang sedang melakukan pembelajaran

¹³⁰Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2012, hlm.141.

melalui model *problem based learning* dan model *direct instruction* ketika menjawab soal terkait pembelajaran yang dilaksanakan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif adalah tes yang dibuat sendiri oleh peneliti yang berupa tes objektif pilihan ganda. Untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa peneliti menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 16 soal berdasarkan materi IPS. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa maka butir-butir soal tersebut diberi skor untuk jawaban yang benar diberi skor 1 dan 0 untuk setiap jawaban yang salah. Adapun skor yang menggambarkan mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa adalah jumlah skor yang diperoleh dari jawaban yang benar. Berikut kisi-kisi instrumen kemampuan berpikir kreatif yang akan diujicobakan.

TABEL III.4
KISI-KISI INSTRUMEN BERPIKIR KREATIF

No	Komponen Kemampuan Berpikir Kreatif	Indikator	No. Butir Pertanyaan	Kunci Jawaban	Jumlah Butir Soal
1.	Kelancaran (<i>fluency</i>)	Kemampuan siswa dalam menjawab masalah secara tepat sehingga menghasilkan banyak gagasan, ide, memberikan pertanyaan dengan lancar, saran untuk melakukan berbagai hal, selalu memikirkan lebih dari satu jawaban	1, 5, 9, 13	B, A, D, B	4
2.	Kerincian (<i>elaboration</i>)	Kemampuan memperluas jawaban, menambah atau merinci gagasan sehingga menjadi lebih menarik.	2, 6, 10, 14	B, A, A, C	4

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Komponen Kemampuan Berpikir Kreatif	Indikator	No. Butir Pertanyaan	Kunci Jawaban	Jumlah Butir Soal
3.	Fleksibilitas (<i>Flexibility</i>)	Kemampuan menghasilkan gagasan, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda	3, 7, 11, 15	C, D, B, C	4
4.	Orisinalitas (<i>originality</i>)	Kemampuan memberikan ungkapan yang baru dan unik, kemampuan memikirkan cara yang unik untuk mengungkapkan diri, kemampuan membuat kombinasi yang tidak lazim dari bagian atau unsur	4, 8, 12, 16	C, B, C, D	4
Jumlah					16

Untuk mengukur hasil belajar IPS siswa peneliti memberikan tes objektif dengan 4 alternatif jawaban (A, B, C, D) sebanyak 30 soal yang berkaitan dengan tema lingkungan sahabat kita. Dalam hal ini siswa cukup memilih salah satu dari keempat alternatif jawaban yang disediakan yang mereka anggap benar. Untuk mengetahui hasil belajar IPS jawaban yang benar diberi skor 1 dan 0 untuk setiap jawaban yang salah. Adapun skor yang menggambarkan hasil belajar IPS siswa adalah jumlah skor yang diperoleh dari jawaban yang benar. Berikut kisi-kisi instrumen hasil belajar IPS yang diujicobakan.

TABEL III.5
KISI-KISI INSTRUMEN HASIL BELAJAR

Kompetensi Dasar	Indikator	Jenjang kognitif	Bentuk soal	Nomor soal	Jumlah soal
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.3.1 Menyebutkan jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia	C 1	PG	1, 8, 14, 24, 18	5
	3.3.2 mengelompokkan jenis usaha masyarakat Indonesia	C 2	PG	2, 9, 15, 19, 22	5
	3.3.3 Mengklasifikasikan jenis usaha masyarakat Indonesia	C 3	PG	3, 11, 13, 20, 21	5
	3.3.4 Mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dengan benar	C 4	PG	4, 10, 16, 23, 26,	5
	3.3.5 mengidentifikasi keragaman jenis-jenis usaha di lingkungan sekitarnya dengan benar.	C 5	PG	5, 7, 17, 21,25	5
	3.3.6 Mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang dikelola kelompok dengan benar	C 6	PG	6, 12, 25, 28, 30	5
	3.3.7 siswa mampu menjelaskan cara-cara menghargai kegiatan orang lain dalam usaha memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.				
Jumlah Soal					30

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F. Uji Analisis Instrumen

Sebelum digunakan untuk penelitian, dilakukan uji coba terlebih dahulu kepada siswa yang telah mendapatkan materi tema lingkungan sahabat kita. Hal ini dilakukan untuk mengukur validitas, reabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal sehingga didapatkan soal yang memenuhi syarat untuk dijadikan instrumen penelitian. Uji coba dilakukan pada bulan September 2023 dengan melibatkan 30 siswa yang sudah pernah melakukan pembelajaran IPS tema lingkungan sahabat kita.

1. Instrumen Berpikir Kreatif

a. Uji Validitas

Validitas instrumen kemampuan berpikir kreatif telah disusun dan dikembangkan berdasarkan berbagai teori yang sesuai dengan variabel yang dimaksud. Oleh karena itu, pemakaian kriteria tersebut sekaligus dapat menentukan kesahihan isi pengukuran. Validitas isi dapat digunakan pendapat para ahli. Dalam hal ini setelah instrumen di validasi isi tentang aspek-aspek yang akan diukur dan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Dalam penelitian ini peneliti melakukan validasi isi dengan 3 dosen ahli yaitu Dr. Zulhidah, M.pd, Ewin Sanjaya Gajah, M.Pd, dan Dr. Febri Giantara, M.Pd.

Data tentang berpikir kreatif diperoleh melalui tes pilihan ganda sebanyak 16 butir soal. Tes yang digunakan dalam penelitian perlu dilakukan uji validitas agar ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai, sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai. Mengukur validitas item pada tes kemampuan berpikir kreatif menggunakan rumus perhitungan statistik *korelasi product moment* dari person. Peneliti menghitung dengan bantuan program *IBM SPSS Versi 25 for windows*. Suatu soal dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan menggunakan nilai signifikan 5% atau 0.05. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut dapat dikatakan tidak valid dengan menggunakan nilai signifikan 5% atau 0.05. Tolok ukur yang digunakan untuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menginterpretasikan validitas terhadap kuatnya hubungan tersebut pada tabel III.6.

TABEL III.6
KRITERIA KOEFESIEN VALIDITAS INSTRUMEN

Koefesien korelasi	Korelasi	Interpertasi validitas
$0,90 < r_{xy} < 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tepat
$0,70 < r_{xy} < 0,89$	Tinggi	Tepat
$0,40 < r_{xy} < 0,69$	Sedang	Cukup tepat
$0,20 < r_{xy} < 0,39$	Rendah	Tidak tepat
$r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah	Sangat tidak tepat

Setelah dilakukan pengujian terhadap instrumen menggunakan bantuan program *IBM SPSS Versi 25 for windows* hasil perhitungan validitas tes berpikir kreatif diperoleh koefesien korelasi validitas yang disajikan pada tabel III.7 berikut ini:

TABEL III.7
VALIDITAS TES BERPIKIR KREATIF

No	Korelasi	r_{tabel}	Kriteria	Keterangan
1	0,275	0.361	Tidak valid	Tidak digunakan
2	0,437**	0.361	Valid	Digunakan
3	0,707**	0.361	Valid	Digunakan
4	0,702**	0.361	Valid	Digunakan
5	0,532**	0.361	Valid	Digunakan
6	0,548**	0.361	Valid	Digunakan
7	0,454*	0.361	Valid	Digunakan
8	0,554**	0.361	Valid	Digunakan
9	0,415*	0.361	Valid	Digunakan
10	0,456*	0.361	Valid	Digunakan
11	0,491**	0.361	Valid	Digunakan
12	0,456*	0.361	Valid	Digunakan
13	0,559**	0.361	Valid	Digunakan
14	0,459*	0.361	Valid	Digunakan
15	0,427*	0.361	Valid	Digunakan
16	0,496**	0.361	Valid	Digunakan

Sumber: data primer diolah Oktober 2023

Hasil uji coba instrumen tes kemampuan berpikir kreatif sebanyak 16 soal, setelah setiap soal di analisis diketahui bahwa 15 soal diterima (valid) dan 1 soal ditolak (tidak valid). Untuk menentukan setiap butir soal itu diterima atau ditolak, tiap butir dicari statistik *korelasi product moment* dari person. Kemudian r_{hitung} tersebut dikonsultasikan dengan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

r_{tabel} pada $n=30$ dan taraf signifikan $\alpha=0.05$. Jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}} = \text{Valid}$, Jika $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}} = \text{Tidak valid}$. Adapun r_{tabel} dari uji coba yang dilakukan adalah 0,361 dikarenakan sampel pada pengujian berjumlah 30 orang.¹³¹

Hasil uji coba validitas instrumen tes kemampuan berpikir kreatif diketahui bahwa dari 16 item soal yang diujicobakan, sebanyak 15 dinyatakan valid dan 1 Soal dinyatakan tidak valid. Butir soal tersebut dianggap tidak valid karena r_{hitung} nya hanya mencapai 0.275. Item soal yang tidak valid ini tidak bisa mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga item soal tersebut tidak digunakan dalam penyusunan instrumen penelitian.

b. Uji Reabilitas

Reabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Dari butir tes yang valid, kemudian diuji reliabilitasnya atau keterandalannya. Untuk mengukur reabilitas soal maka digunakan rumus Kuder Richardson (KR-20) dengan menggunakan SPSS. Rumus ini digunakan apabila butir soal dilakukan dengan skor dikotomi. Tolok ukur yang digunakan untuk menginterpretasi instrumen dapat dilihat pada tabel III.8:

TABEL III.8
KRITERIA KOEFESIEN KORELASI REABILITAS INSTRUMEN

Koefesien korelasi	Korelasi	Interpertasi Reabilitas
$0,90 < r_{xy} < 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tepat
$0,70 < r_{xy} < 0,89$	Tinggi	Tepat
$0,40 < r_{xy} < 0,69$	Sedang	Cukup tepat
$0,20 < r_{xy} < 0,39$	Rendah	Tidak tepat
$r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah	Sangat tidak tepat

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan maka 15 soal yang valid, kemudian diuji reabilitasnya atau keterandalannya. Berdasarkan hasil

¹³¹ Dapat dilihat pada lampiran 20

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perhitungan dengan menggunakan bantuan *IBM Statistic SPSS versi 25 for windows* pada tabel III.9:

TABEL III. 9
UJI REABILITAS TES BERPIKIR KREATIF

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.824	.823	15

Berdasarkan analisis yang telah dilaksanakan pada 15 butir soal pilihan ganda diperoleh nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,82 itu artinya nilai reabilitas alat tes yang digunakan termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa koefisien keterandalan dari butir tes kemampuan berpikir kreatif adalah dalam kategori tinggi.

Adapun butir tes kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 15 butir dengan bentuk jawaban pilihan ganda. Sebelum digunakan untuk menjaring data dalam penelitian ini atau data sebenarnya, instrumen tersebut diujicobakan terlebih dahulu guna mengetahui validitas dan reabilitasnya. Dari hasil uji coba instrumen tes berpikir kreatif diperoleh butir tes yang valid sehingga telah memenuhi persyaratan sebagai instrumen penelitian.

c. Daya Pembeda

Menurut Arikunto daya pembeda dihitung dengan menggunakan rumus:¹³²

$$D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb}$$

Keterangan:

J : jumlah peserta didik

Ja : banyaknya siswa kelompok atas

Jb : banyaknya siswa kelompok bawah

¹³²Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 226.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ba : banyaknya siswa kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

Bb : banyaknya siswa kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

Klasifikasi interpretasi untuk daya pembeda dapat dilihat pada tabel III.10:

TABEL III.10
KRITERIA DAYA PEMBEDA INSTRUMEN

No	Koefesien korelasi	Interpertasi Daya Pembeda
1	$0,70 < DP < 1,00$	Sangat baik
2	$0,40 < DP < 0,69$	Baik
3	$0,20 < DP < 0,39$	Cukup
4	$0,00 < DP < 0,19$	Buruk
5	$DP < 0,00$	Sangat buruk

Perhitungan daya pembeda soal melalui *output spss* pada lampiran 18. Dari pengujian yang dilakukan maka diperoleh hasil daya pembeda antara butir instrumen satu dengan yang lainnya pada tabel III.11:

TABEL III.11
HASIL UJI DAYA PEMBEDA TES BERPIKIR KREATIF

No	Daya pembeda (DP)	Kriteria
1	0,60	Baik
2	0,63	Baik
3	0,57	Baik
4	0,67	Baik
5	0,77	Sangat baik
6	0,73	Sangat baik
7	0,70	Sangat baik
8	0,67	Baik
9	0,73	Sangat baik
10	0,63	Baik
11	0,73	Sangat baik
12	0,63	Baik
13	0,70	Sangat baik
14	0,67	Baik
15	0,53	Baik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan tabel III.11 maka diperoleh perhitungan daya pembeda dari Instrumen yang dihitung menggunakan bantuan *IBM Statistic SPSS versi 25 for windows* uji coba dapat diketahui bahwa soal dalam kategori baik ada 9 soal (60%) soal kategori sangat baik sebanyak 6 soal (40%).¹³³ Adapun tindak lanjut atas hasil menganalisis daya beda item tes kemampuan berpikir kreatif tersebut adalah butir-butir soal tersebut dapat digunakan lagi untuk tes kemampuan berpikir kreatif yang akan datang.

d. Indeks Kesukaran

Soal yang baik merupakan soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Pada uji taraf kesukaran mengukur seberapa besar kesukaran suatu soal. Soal yang terlalu mudah tidak akan merangsang siswa untuk mempertinggi usaha menyelesaikannya, sebaliknya soal yang terlalu sukar akan membuat siswa menjadi putus asa.

Menurut Arikunto tingkat kesukaran tes dapat dihitung dengan menggunakan rumus tingkat kesukaran sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes

Sementara kriteria interpretasi tingkat kesukaran digunakan pendapat sudjana dalam Lestari pada tabel III.12 berikut:

TABEL III. 12
KRITERIA INTERPRETASI NILAI TINGKAT KESUKARAN

IK	Indeks Kesukaran
IK < 1,00	Terlalu mudah
0,70 < IK < 1,00	Mudah
0,30 < IK < 0,69	Sedang
0,00 < IK < 0,29	Sukar
IK < 0,00	Terlalu sukar

¹³³Hasil Perhitungan Daya Pembeda Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif , Dapat Dilihat Pada Lampiran 19

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perhitungan tingkat kesukaran soal melalui *output spss* dapat dilihat pada lampiran 19. Untuk melihat hasil perhitungan dan indeks kesukaran dapat dilihat pada tabel III.13 di bawah ini:

TABEL III.13
UJI INDEKS KESUKARAN TES BERPIKIR KREATIF

No	Indeks Kesukaran	Kriteria
1	0,36	Sedang
2	0,70	Mudah
3	0,73	Mudah
4	0,27	Sukar
5	0,40	Sedang
6	0,48	Sedang
7	0,46	Sedang
8	0,72	Mudah
9	0,24	Sukar
10	0,27	Sukar
11	0,43	Sedang
12	0,46	Sedang
13	0,48	Sedang
14	0,23	Sukar
15	0,44	Sedang

Berdasarkan tabel III.13 diperoleh perhitungan daya pembeda dari Instrumen yang dihitung menggunakan bantuan *IBM Statistic SPSS versi 25 for windows* uji coba dapat diketahui bahwa soal dalam kategori sedang ada 7 soal (46,67%) soal kategori sukar sebanyak 4 soal (26,67%) dan soal dengan kategori mudah sebanyak 4 soal (26,67%). Dapat diartikan tingkat kesukaran tes kemampuan berpikir kreatif yang digunakan peneliti relatif sedang.

2. Instrumen Hasil belajar

a. Uji Validitas

Validitas instrumen hasil belajar telah disusun dan dikembangkan berdasarkan berbagai teori yang sesuai dengan variabel yang dimaksud. Oleh karena itu, pemakaian kriteria tersebut sekaligus dapat menentukan kesahihan isi pengukuran. Validitas isi dapat digunakan pendapat para ahli. Dalam hal ini setelah instrumen di validasi isi

tentang aspek-aspek yang akan diukur dan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Dalam penelitian ini peneliti melakukan validasi isi dengan 3 dosen ahli yaitu Dr. Zulhidah, M.Pd, Dr. Aramudin, M.pd., dan Tri Indah Kusumawati, M.Hum.

Data tentang hasil belajar diperoleh melalui tes pilihan ganda sebanyak 30 soal. Tes yang digunakan dalam penelitian perlu dilakukan uji validitas agar ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai, sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai. Mengukur validitas item pada tes hasil belajar IPS muatan IPS menggunakan rumus perhitungan statistik *korelasi product moment* dari person. Peneliti menghitung dengan bantuan program IBM SPSS Versi 25 for windows. Suatu soal dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan menggunakan nilai signifikan 5% atau 0,05. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut dapat dikatakan tidak valid dengan menggunakan nilai signifikan 5% atau 0,05.

Tolok ukur yang digunakan untuk menginterpretasikan validitas terhadap kuatnya hubungan tersebut pada tabel III.14

TABEL III.14
KRITERIA KOEFESIEN KORELASI VALIDITAS
INSTRUMEN HASIL BELAJAR

Koefisien korelasi	Korelasi	Interpretasi validitas
$0,90 < r_{xy} < 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tepat
$0,70 < r_{xy} < 0,89$	Tinggi	Tepat
$0,40 < r_{xy} < 0,69$	Sedang	Cukup tepat
$0,20 < r_{xy} < 0,39$	Rendah	Tidak tepat
$r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah	Sangat tidak tepat

Hasil perhitungan validitas tes hasil belajar dengan menggunakan bantuan *IBM Statistic SPSS versi 25 for windows* dengan rumus *korelasi product moment* diperoleh koefisien korelasi validitas yang disajikan pada Lampiran 16. Dari 30 soal yang di ujicobakan maka diperoleh 27 soal yang valid dan 3 soal yang tidak valid. Adapun hasil dari pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel III.15:

TABEL III.15

UJI VALIDITAS TES HASIL BELAJAR

No	Korelasi	r_{tabel}	Kriteria	Keterangan
1	0,425*	0.361	Valid	Digunakan
2	0,397*	0.361	Valid	Digunakan
3	0,571**	0.361	Valid	Digunakan
4	0,693**	0.361	Valid	Digunakan
5	0,403*	0.361	Valid	Digunakan
6	0,459*	0.361	Valid	Digunakan
7	0,494**	0.361	Valid	Digunakan
8	0,310	0.361	Tidak Valid	Tidak Digunakan
9	0,444*	0.361	Valid	Digunakan
10	0,496**	0.361	Valid	Digunakan
11	0,491**	0.361	Valid	Digunakan
12	0,425*	0.361	Valid	Digunakan
13	0,478**	0.361	Valid	Digunakan
14	0,448*	0.361	Valid	Digunakan
15	0,561**	0.361	Valid	Digunakan
16	0,561**	0.361	Valid	Digunakan
17	0,550**	0.361	Valid	Digunakan
18	0,501**	0.361	Valid	Digunakan
19	0,311	0.361	Tidak Valid	Tidak Digunakan
20	0,654**	0.361	Valid	Digunakan
21	0,474**	0.361	Valid	Digunakan
22	0,463**	0.361	Valid	Digunakan
23	0,586**	0.361	Valid	Digunakan
24	0,459*	0.361	Valid	Digunakan
25	0,428*	0.361	Valid	Digunakan
26	0,468**	0.361	Valid	Digunakan
27	0,436*	0.361	Valid	Digunakan
28	0,423*	0.361	Valid	Digunakan
29	0,489**	0.361	Valid	Digunakan
30	0,333	0.361	Tidak Valid	Tidak Digunakan

Sumber: data primer diolah Oktober 2023

Keterangan:

*. Correlation si significant at the 0.05 level (2-tailed)

**.. Correlation si significant at the 0.01 level (2-tailed)

Berdasarkan tabel III.15 maka diperoleh hasil uji coba instrumen tes hasil belajar sebanyak 30 soal, setelah setiap soal di analisis diketahui bahwa 27 soal diterima (valid) dan 3 soal ditolak (tidak valid). Untuk menentukan setiap butir soal itu diterima atau ditolak, tiap butir dicari statistik *korelasi product moment* dari person. Kemudian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

r_{hitung} tersebut dikonsultasikan dengan r_{tabel} pada $n=30$ dan taraf signifikan $\alpha= 0.05$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel} =$ Valid, Jika $r_{hitung} < r_{tabel} =$ Tidak valid.

Hasil uji coba validitas instrumen tes hasil belajar diketahui bahwa dari 30 item soal yang diujicobakan, sebanyak 27 dinyatakan valid dan 3 Soal dinyatakan tidak valid. Butir soal tersebut dianggap tidak valid karena r_{hitung} nya hanya mencapai 0,310, 0,311, 0,333 . Ketiga butir soal tersebut tidak digunakan untuk penelitian sedangkan 27 soal tes hasil belajar dianggap valid dan digunakan dalam penelitian ini. Item soal yang tidak valid tidak bisa mengukur hasil belajar siswa sehingga item soal tersebut tidak digunakan dalam penyusunan instrumen penelitian.¹³⁴

b. Uji Reabilitas

Reabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Dari butir tes yang valid, kemudian diuji reliabilitasnya atau keterandalannya. Hasil tetap inilah yang reliabel. Untuk mengukur reabilitas soal maka digunakan perhitungan menggunakan rumus Kuder Richardson (KR-20) dengan menggunakan bantuan *IBM Statistic SPSS versi 25 for windows*. Rumus ini digunakan apabila butir soal dilakukan dengan skor dikotomi. Adapun tolak ukur yang digunakan untuk menginterpretasi instrumen mengacu pada pendapat Guilford (1956) dalam Lestari dan Yudhanegara pada tabel III.16:

TABEL III.16
KRITERIA REABILITAS INSTRUMEN HASIL BELAJAR

Koefesien korelasi	Korelasi	Interpertasi Reabilitas
$0,90 < r_{xy} < 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tepat
$0,70 < r_{xy} < 0,89$	Tinggi	Tepat
$0,40 < r_{xy} < 0,69$	Sedang	Cukup tepat
$0,20 < r_{xy} < 0,39$	Rendah	Tidak tepat

¹³⁴ Hasil Perhitungan Validitas Tes Hasil Belajar Pada Lampiran 4

$r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah	Sangat tidak tepat
-----------------	---------------	--------------------

Keseluruhan soal yang valid berjumlah 27, kemudian diuji reabilitasnya atau keterandalannya. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh 0,82 dapat dilihat pada tabel III.17 berikut:

TABEL III.17
UJI REABILITAS TES HASIL BELAJAR

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.882	.881	27

Berdasarkan analisis yang telah dilaksanakan pada 27 butir soal pilihan ganda diperoleh nilai *cronbach's alpha* 0,88 itu artinya nilai reabilitas alat tes yang digunakan termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa koefisien keterandalan dari butir tes kemampuan berpikir kreatif adalah dalam kategori tinggi.

Adapun butir tes kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 27 butir dengan bentuk jawaban pilihan ganda. Sebelum digunakan untuk menjaring data dalam penelitian ini atau data sebenarnya, instrumen tersebut diujicobakan terlebih dahulu guna mengetahui validitas dan reabilitasnya. Dari hasil uji coba instrumen tes berpikir kreatif diperoleh butir tes yang valid sehingga telah memenuhi persyaratan sebagai instrumen penelitian.

c. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai dengan siswa yang kurang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pandai. Menurut Arikunto daya pembeda dihitung dengan menggunakan rumus:¹³⁵

$$D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb}$$

Keterangan:

- J = Jumlah peserta didik
 Ja = Banyaknya siswa kelompok atas
 Jb = Banyaknya siswa kelompok bawah
 Ba = Banyaknya siswa kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar
 Bb = banyaknya siswa kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

Klasifikasi interpretasi untuk daya pembeda dapat dilihat pada tabel III. 18 dibawah ini:

TABEL III.18
KRITERIA DAYA PEMBEDA INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR

No	Koefesien korelasi	Interpertasi Daya Pembeda
1	0,70 < DP < 1,00	Sangat baik
2	0,40 < DP < 0,69	Baik
3	0,20 < DP < 0,39	Cukup
4	0,00 < DP < 0,19	Buruk
5	DP < 0,00	Sangat buruk

Perhitungan daya pembeda soal melalui *output spss* dapat dilihat pada lampiran 18. Berdasarkan perhitungan daya pembeda dari Instrumen yang dihitung menggunakan bantuan *IBM Statistic SPSS versi 25 For windows* dapat di lihat pada tabel III.19:

TABEL III.19
UJI DAYA PEMBEDA TES HASIL BELAJAR

No	Daya pembeda (DP)	Kriteria
1	0, 73	Sangat baik
2	0, 60	Baik

¹³⁵Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 226

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Daya pembeda (DP)	Kriteria
3	0,63	Baik
4	0,57	Baik
5	0,73	Sangat baik
6	0,67	Baik
7	0,77	Sangat baik
8	0,50	Baik
9	0,70	Sangat baik
10	0,67	Baik
11	0,73	Sangat baik
12	0,63	Baik
13	0,60	Baik
14	0,63	Baik
15	0,63	Baik
16	0,70	Sangat baik
17	0,67	Baik
18	0,50	Baik
19	0,70	Sangat baik
20	0,70	Sangat baik
21	0,67	Baik
22	0,73	Sangat baik
23	0,60	Baik
24	0,63	Baik
25	0,73	Sangat baik
26	0,77	Sangat baik
27	0,63	Baik

Berdasarkan tabel III.19 maka diperoleh hasil uji daya pembeda tes hasil belajar dapat diketahui bahwa soal dalam kategori baik ada 16 soal (59%) soal kategori sangat baik sebanyak 11 soal (41%).¹³⁶ Adapun tindak lanjut atas hasil menganalisis daya beda item tes hasil belajar tersebut adalah butir-butir soal tersebut dapat digunakan lagi untuk tes hasil belajar yang akan datang.

d. Indeks Kesukaran

Soal yang baik merupakan soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Pada uji taraf kesukaran mengukur seberapa besar kesukaran

¹³⁶ Hasil Perhitungan Daya Pembeda Instrumen Tes Hasil Belajar, Dapat Dilihat Pada Lampiran 7

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

suatu soal. Soal yang terlalu mudah tidak akan merangsang siswa untuk mempertinggi usaha menyelesaikannya, sebaliknya soal yang terlalu sukar akan membuat siswa menjadi putus asa. Menurut Arikunto tingkat kesukaran tes dapat dihitung dengan menggunakan rumus tingkat kesukaran sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes

Sementara kriteria interpretasi tingkat kesukaran digunakan pendapat sudjana dalam Lestari pada tabel III.20

TABEL III. 20
KRITERIA INTERPRETASI NILAI TINGKAT KESUKARAN

IK	Tingkat Kesukaran
IK < 1,00	Terlalu mudah
0,70 < IK < 1,00	Mudah
0,30 < IK < 0,69	Sedang
0,00 < IK < 0,29	Sukar
IK < 0,00	Terlalu sukar

Perhitungan tingkat kesukaran soal tes hasil belajar melalui *output spps* dapat dilihat pada lampiran 18. Berdasarkan perhitungan daya pembeda dari Instrumen yang dihitung menggunakan bantuan SPSS uji coba dapat diketahui bahwa seluruh soal dalam kategori sedang. Untuk melihat hasil dari uji Indeks Kesukaran tes hasil belajar dapat dilihat pada tabel III.21:

TABEL III. 21
UJI INDEKS KESUKARAN TES HASIL BELAJAR

No	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	0,38	Sedang
2	0,74	Mudah
3	0,73	Mudah
4	0,72	Mudah
5	0,44	Sedang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Tingkat Kesukaran	Kriteria
6	0, 21	Sukar
7	0, 43	Sedang
8	0, 28	Sukar
9	0, 44	Sedang
10	0, 74	Mudah
11	0, 28	Sukar
12	0, 29	Sukar
13	0, 39	Sedang
14	0, 72	Mudah
15	0, 48	Sedang
16	0, 51	Sedang
17	0, 45	Sedang
18	0, 79	Mudah
19	0, 28	Sukar
20	0, 39	Sedang
21	0, 75	Mudah
22	0, 38	Sedang
23	0, 27	Sukar
24	0, 41	Sedang
25	0, 40	Sedang
26	0, 26	Sukar
27	0, 40	Sedang

Berdasarkan tabel III.21 diperoleh perhitungan indeks kesukaran dari Instrumen yang dihitung menggunakan bantuan *IBM Statistic SPSS versi 25 for windows* uji coba dapat diketahui bahwa soal dalam kategori sukar ada 7 soal (25,93%) soal kategori sedang sebanyak 13 soal (48,15%) dan soal dengan kategori mudah sebanyak 7 soal (25,93%).¹³⁷

G. Teknik Analisis Data

1. Uji prasyarat Analisis

Sebelum analisis data dilakukan, maka terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis terhadap data yang terkumpul dengan melakukan uji normalitas dengan menggunakan uji liliefors. Dan homogenitas populasi dengan menggunakan uji *Barlett* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Setelah

¹³⁷ Interpretasi Perhitungan Tingkat Kesukaran Instrumen Tes Hasil Belajar, Dapat Dilihat Pada Lampiran 9

memenuhi kedua persyaratan itu, data penelitian dianalisis dengan teknik analisis varians dua jalur (ANOVA 2x2) untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Keputusan pengujian dilakukan dengan membandingkan hasil analisis dengan kriteria uji dari masing-masing jenis pengujian.

a. Uji Normalitas Data

Untuk menguji apakah sampel penelitian berdistribusi normal, dapat dilakukan dengan uji statistik non-parametrik *kolmogrov smirnov*. Caranya adalah menentukan terlebih dahulu hipotesis pengujiannya yaitu: H_0 : data tidak terdistribusi secara normal. H_a : data berdistribusi secara normal. Dasar dari pengambilan keputusan di atas kemudian dihitung menggunakan program *SPSS versi 25* dengan metode *kolmogrov smirnov* berdasarkan pada besaran probabilitas atau nilai *asyp.sig (2-tiled)* , nilai α yang digunakan adalah 0.05 dengan pedoman pengambilan keputusan adalah:

- 1) Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai *probabilitas* < 0,05 maka H_0 diterima dengan artian bahwa data tidak terdistribusi secara normal.
- 2) Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai *probabilitas* > 0,05 maka H_a diterima dengan artian bahwa data terdistribusi normal.¹³⁸

b. Uji Homogenitas

Dalam analisis statistik, uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah beberapa variasi data dari populasi memiliki varian yang sama atau tidak. Uji ini umumnya berfungsi sebagai syarat (walaupun bukan merupakan syarat mutlak) dalam analisis komparatif seperti uji independen sampel t-test dan ujia anova. Asumsi yang mendasari dalam *analisis of varians* (anova) yaitu bahwa varians dari beberapa populasi adalah sama atau homogen.

Pengujian homogenitas varians dilakukan terhadap empat kelompok data. Keempat kelompok data tersebut harus memenuhi asumsi bahwa variansinya homogen agar dapat dilakukan pengujian terhadap nilai rata-rata antara kelompok perlakuan. Hasil pengujian menggunakan

¹³⁸Putu Ade Andre Payadna, Gusti Agung Nugraha Trisna Jayantika, Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan Spss (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 113

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

spss 25 dengan uji Bartlett pada $\alpha = 0.05$. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi atau Sig. lebih kecil dari 0.05, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data tidak sama (tidak homogen)
- 2) Jika nilai signifikansi atau Sig. lebih besar dari 0,05, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen).¹³⁹

2. Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan desain faktorial 2x2, maka digunakanlah analisis varians dua arah (*Two Way ANOVA*), yaitu cara yang digunakan untuk menguji perbedaan variansi dua variabel atau lebih. Unsur utama dalam analisis variansi adalah variansi antar kelompok dan variansi di dalam kelompok. Variansi antar kelompok dapat dikatakan sebagai pembilang dan variansi di dalam kelompok sebagai penyebut.

Menurut Supardi dalam ANAVA dua jalur, ada 3 jenis hipotesis penelitian yang perlu di uji yaitu:¹⁴⁰

a. Hipotesis *main effect*

Hipotesis *main effect* yaitu: hipotesis tentang pengaruh variabel *treatment* (X_1) terhadap variabel terikat (Y)

b. Hipotesis *interaction effect*

Hipotesis *interaction effect* hanya ada satu buah, yaitu hipotesis dari pengaruh interaksi variabel *treatment* (X_1) dengan variabel atribut (X_2) terhadap variabel terikat (Y).

c. Hipotesis *simple effect*

Hipotesis *simple effect* tergantung banyaknya kelompok data atau teori dari variabel atribut, karena hipotesis ini merupakan hipotesis yang membandingkan antar 2 kelompok data. Untuk desain eksperimen 2x2, banyaknya hipotesis *simple effect* maksimal 4 buah. Analisis *simple effect*

¹³⁹Putu Ade Andre Payadna, Gusti Agung Nugraha Trisna Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan Spss* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 114

¹⁴⁰Sudibyo Supardi Surahman, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: CV. Trans Info Media, 2014), hlm. 349

merupakan uji lanjut dari hipotesis pengaruh interaksi (*interaction effect*). Oleh karenanya, jika dalam pengujian hipotesis pengaruh interaksi tidak teruji secara signifikan, maka analisis *simple effect* disarankan tidak perlu dilakukan/dilanjutkan.

Tahapan-tahapan yang di ambil dalam pengujian menggunakan ANOVA adalah:

a. Hipotesis *main effect*

Hipotesis pertama

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang belajar dengan *model problem based learning* dengan model *direct instruction*

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang belajar dengan *model problem based learning* dengan model *direct instruction*

Kriteria Uji:

Jika nilai $Sig.>0,05$ maka H_0 diterima. Hal ini berarti tidak terdapat perbedaan pengaruh antara model *problem based learning* dan model *direct instruction* terhadap hasil belajar IPS. Kemudian jika $Sig.<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima berarti terdapat perbedaan pengaruh antara model *problem based learning* dan model *direct instruction* terhadap hasil belajar IPS.

b. Hipotesis *simple effect*

Hipotesis kedua dan ketiga

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar IPS dengan menggunakan model *problem based learning* dan *direct instruction* pada siswa berkemampuan berpikir kreatif tinggi

H_0 : Terdapat perbedaan hasil belajar IPS dengan menggunakan model *problem based learning* dan *direct instruction* pada siswa berkemampuan berpikir kreatif tinggi

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar IPS dengan menggunakan model *problem based learning* dan *direct instruction* pada siswa berkemampuan berpikir kreatif tinggi

H_0 : Terdapat perbedaan hasil belajar IPS dengan menggunakan model *problem based learning* dan *direct instruction* pada siswa berkemampuan berpikir kreatif tinggi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Uji lanjut dilakukan untuk mengetahui perbedaan rerata skor variable terikat antara dua kelompok data/sampel dan merupakan pengujian hipotesis *simple effect*. Uji lanjut *simple effect* dapat dilakukan dengan menggunakan uji *Tuckey*. dalam eksperimen dengan desain factorial 2x2, dalam penelitian ini akan di uji 2 hipotesis yaitu antara A_1B_1 dan A_2B_1 , hipotesis A_1B_2 dan A_2B_2 .

c. Hipotesis *interaction effect*

Hipotesis keempat

- H_a : Terdapat pengaruh interaksi antara model *problem based learning* dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar IPS
- H_0 : Tidak terdapat pengaruh interaksi antara model *problem based learning* dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar IPS

Jika nilai *Sig.* interaksi Model Pembelajaran*berpikir kreatif > 0,05 maka H_0 diterima. Hal ini berarti Tidak terdapat interaksi model pembelajaran dan berpikir kreatif terhadap hasil belajar IPS. Kemudian jika *Sig.*<0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima berarti terdapat interaksi model pembelajaran dan berpikir kreatif terhadap hasil belajar IPS siswa.

H. Hipotesis Statistik

Rumusan hipotesis statistik penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. $H_0 : \mu A_1 = \mu A_2$
 $H_1 : \mu A_1 > \mu A_2$
2. $H_0 : \mu A_1 B_1 = \mu A_2 B_1$
 $H_1 : \mu A_1 B_1 \geq \mu A_2 B_1$
3. $H_0 : \mu A_1 B_2 = \mu A_2 B_2$
 $H_1 : \mu A_1 B_2 \geq \mu A_2 B_2$
4. $H_0 : \text{Int. } A \times B = 0$
 $H_1 : \text{Int. } A \times B \neq 0$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan:

μA_1 : Skor rata-rata hasil belajar IPS kelompok dengan model *problem based learning*

μA_2 : Skor rata-rata hasil belajar IPS kelompok dengan model *direct instruction*

$\mu A_1 B_1$: Skor rata-rata hasil belajar IPS dengan *problem based learning* pada kelompok siswa berkemampuan berpikir kreatif tinggi.

$\mu A_2 B_1$: Skor rata-rata hasil belajar IPS dengan *problem based learning* pada kelompok siswa berkemampuan berpikir kreatif tinggi.

$\mu A_1 B_2$: Skor rata-rata hasil belajar IPS dengan *problem based learning* pada kelompok siswa berkemampuan berpikir kreatif rendah.

$\mu A_2 B_2$: Skor rata-rata hasil belajar IPS dengan *direct instruction* pada kelompok siswa berkemampuan berpikir kreatif rendah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis penelitian pada bab sebelumnya membuktikan bahwa:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar antara model pembelajaran (*problem based learning* dan *direct instruction*) tanpa melihat kemampuan berpikir kreatif. Hal ini dibuktikan dengan uji *Tuckey* yang dilakukan dan memperoleh nilai signifikansi $0.01 < 0.05$ pada taraf nyata 0.05. Secara keseluruhan, hasil belajar pada kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran *problem based learning* lebih baik jika dibandingkan dengan kelompok siswa yang belajar dengan model *direct instruction*. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata siswa yang belajar dengan model *problem based learning* 22.08 sedangkan siswa yang belajar dengan model *direct instruction* adalah 19.40.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar antara model pembelajaran (*problem based learning* dan *direct instruction*) pada siswa yang berkemampuan berpikir kreatif tinggi. Hal ini dibuktikan dengan uji *Tuckey* yang dilakukan dan memperoleh nilai signifikansi $0.006 < 0.05$ pada taraf nyata 0.05. Bagi kelompok siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif tinggi model *problem based learning* lebih baik dari pada *direct instruction*. Hal ini dibuktikan dengan rata rata pada kelompok siswa yang belajar dengan model *problem based learning* adalah 26.00 sedangkan kelompok siswa yang belajar dengan model *direct instruction* adalah 23.50.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar antara model pembelajaran (*problem based learning* dan *direct instruction*) pada siswa yang berkemampuan berpikir kreatif rendah. Hal ini dibuktikan dengan uji *Tuckey* yang dilakukan dan memperoleh nilai signifikansi $0.006 < 0.05$ pada taraf nyata 0.05. Bagi kelompok siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif rendah model *direct instruction* lebih baik dari pada *problem based learning*. Hal ini dibuktikan dengan rata rata pada kelompok siswa yang belajar dengan

Model *direct instruction* adalah 19.25 sedangkan kelompok siswa yang belajar dengan model *direct instruction* adalah 17.00

4. Terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran (*problem based learning* dan *direct instruction*) serta kemampuan berpikir kreatif (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar IPS. Hal ini dibuktikan dengan uji ANOVA 2x2 yang dilakukan dan memperoleh nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ pada taraf nyata 0.05.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS selain ditentukan oleh penggunaan model pembelajaran didukung juga oleh kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa. Hasil belajar IPS dengan menggunakan model *problem based learning* yang tepat akan memberikan hasil belajar yang lebih baik. Bagi siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi dapat digunakan model *problem based learning*, sedangkan bagi siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah dapat digunakan model pembelajaran *direct instruction*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *problem based learning* dan model pembelajaran *direct instruction* (tanpa memperhatikan tingkat berpikir kritis). Dalam hal ini hasil belajar siswa yang belajar dengan model pembelajaran *problem based learning* lebih baik daripada yang belajar dengan model pembelajaran *direct instruction* dan terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi yang belajar dengan model pembelajaran *problem based learning* dan model pembelajaran *direct instruction*. Dalam hal ini hasil belajar siswa yang belajar dengan model pembelajaran *problem based learning* lebih baik daripada yang belajar dengan model pembelajaran *direct instruction*, maka kepada guru disarankan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *problem based learning* dapat dijadikan sebagai model pembelajaran alternatif dalam mengajarkan pembelajaran IPS, kecuali kepada siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah. Dengan penggunaan model *problem based learning* tersebut diharapkan hasil belajar siswa akan lebih meningkat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Bagi para guru yang belum memahami pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* diharapkan dapat meningkatkan pengetahuannya melalui pelatihan-pelatihan mengenai model *problem based learning* dan penambahan wawasan melalui membaca buku-buku yang berisi tentang model pembelajaran sehingga hasil pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan.
3. Bagi para guru yang akan memberikan pembelajaran selain harus memilih model pembelajaran yang digunakan, juga harus mempertimbangkan kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa karena berdasarkan hasil penelitian, siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah lebih baik belajar dengan model pembelajaran *direct instruction*.
4. Bagi peneliti lain, disarankan mengadakan penelitian sejenis dengan sampel yang lebih banyak untuk melihat seberapa besar pengaruh model pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar IPS.

C. Keterbatasan Penelitian

Proses penelitian ini telah dilaksanakan secara maksimal dengan mengedepankan kaidah kaidah penelitian yang ilmiah. Akan tetapi apabila dikaji secara mendalam baik dari spek teoritis maupun praktis masih terdapat keterbatasan yang diduga berpengaruh terhadap hasil penelitian ini. Penelitian ini tidak terlepas dari berbagai keterbatasan dan kelemahan. Untuk dapat memperoleh data empirik dan pengetahuan yang lebih luas tentang model *problem based learning* dan *direct Instruction* dalam proses pembelajaran, maka perlu dilakukan penelitian lanjutan. Untuk dapat menggeneralisasikan hasil penelitian pada sampel yang lebih luas, maka penelitian ini dapat diperluas lagi dengan menggunakan sampel yang diambil dari beberapa SD/MI yang ada di Pekanbaru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR PUSTAKA

- Chris Griffiths, Melina Costi. (2020) *The Creative Thinking Handbook*. Ukraina: Elex Media Komputindo.
- Abidin, Zaenal. (2020). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Berbasis Proyek Literasi, Dan Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis. *Profesi Pendidikan Dasar*, 2020.
- Abidin. (2019). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Aditya Made Dharma dan Ayu, Nyoman A Putri Lestari. (2022). The Impact of Problem-based Learning Models on Social Studies Learning Outcomes and Critical Thinking Skills for Fifth Grade Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- Ahyar. Bayu, Dasep, dkk. (2021). *Model-Model Pembelajaran*. Semarang: Pradina Pustaka.
- Al-Abnani. Muhammad, Nashiruddin. (2007). *Shahih Ibnu Majah*. Jakarta: Pustaka Azam.
- Aldowah, Hanan, dkk. (2020). Factors affecting student dropout in a cause and effect decision-making model. *Journal of Computing in Higher Education*.
- Alshammari, Mohammad T (2020). Evaluation of gamification in e-learning systems for elementary school students. *TEM Journal*.
- Alves, Tanure. Luiza, Maria. et al (2021). The invisible student in physical education classes: voices from Deaf and hard of hearing students on inclusion. *International Journal of Inclusive Education*.
- Anitah, Dkk. (2019). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Antika, Dkk. (2017). Pengaruh Model Project Based Learning Pada Mata Kuliah Seminar Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 3(2).
- Apriliana, Dkk. (2018). Pengembangan Soft Skills Peserta Didik Melalui Integrasi Pendekatan Science, Technology, Engineering, Arts, And Mathematics (STEAM) Dalam Pembelajaran Asam Basa, *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 8(2).
- Arifin, Samsul. (2020). Model PBL (Problem Based Learning) Berbasis Kognitif Dalam Pembelajaran MaIPSa. Indra Mayu: CV. Adanu Abinata).
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Aris, Shimin. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Arisanti, Dkk. (2017). Analisis Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sd Melalui Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1).

Aryanto, Sudirman Rizki, dkk. (2020). Practical Learning Innovation: Real Condition Video-Based Direct Instruction Model in Vocational Education. Online Submission.

Asri, Y. N, Dkk. (2022). Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Haura Utama.

Bahri, Syaiful . Djamarah, (2019). Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta

Chen, Shih-Yeh, et al (2022). Effect of project-based learning on development of students' creative thinking. *The International Journal of Electrical Engineering & Education*.

Chen, Shuo, et al, (2020). A review of internal and external influencing factors on energy efficiency design of buildings. *Energy and Buildings*.

Damşa, Crina, Lise Toft Henriksen, And Hege Christensen. (2023). Dialogue And Artefacts As Instruments In Peer Group Mentoring And Supervision Of Problem-Based Learning In Higher Education." *Faculty Peer Group Mentoring In Higher Education: Developing Collegiality Through Organised Supportive Collaboration*. Cham: Springer International Publishing.

Daryanto dan Karim. (2017). Pembelajaran Abad 21. Yogyakarta: Gava Media.

Departemen Agama RI. (2009). Mushaf Al-Qur'an dan Terjemah. Jakarta: Pustaka AlKautsar.

Devitasari, Widiya. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Upaya Penguatan Nilai-Nilai Anti Korupsi Pada Mata Pelajaran Ppkn, Penelitian Eksperimen Di Sma Negeri 27 Kota Bandung, Doctoral Dissertation, Fkip Unpas.

Dewi, Candra. Fauzatul, Ma'rufah Rohmanurmeta. (2019) Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar. Jakarta: Depublish.

Dyah, Berti Permatasari, Gunarhadi, dan Riyadi. (2019). The influence of problem based learning towards social science learning: A quasi-experimental study. *International Journal of Evaluation and Research in Education*.

Edison, Alfa. (2023). Problem Based Learning Solusi Meningkatkan Prestasi Belajar. NTB: P4I.

Elhabasy, Sameh. (2017). Formulate Consequential Student Learning Outcomes. United States: Lulu.com

Elvinawati, S. Amir, Lesson. (2012) Study Pada Mata Kuliah Kimia Sekolah I Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dan Pembangunan Karakter (Character Building), *Jurnal Exacta*. ISSN. 1412-3617 Vol. 2.

- Ernawati. (2022). Learning Model Problem-Based Learning in Increasing Learning Concentration of Elementary School Students in Integrated Thematic Lessons Reviewing from Learning Outcomes. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*.
- Hanoni, Dkk. (2018). Mathematically Creative Thinking Abilities Students Of Elementary School On Learning Inquiry Training Based On Learningstyle, *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2).
- Hanoni, Dkk. (2020). STEM: Inovasi Dalam Pembelajaran Vokasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1).
- Gumnah, Mathias, and John Rafafy. (2021). Manajemen pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Indonesia (JPPGI)*.
- Indo, Ronny Pakpahan,.dkk. (2022). Analisis Penerapan Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran IPS dengan Tema Suku Bangsa di SD Negeri 091578 Dolok Sinumbah, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Griffiths, Chris. Costi, Melina. (2020). *The Creative Thinking Handbook*. Ukraina: Elex Media Komputindo.
- Harahap, Muhammad Rifai. (2021). Pengembangan Model/Strategi//Metode Pembelajaran. *Jurnal Literasiologi*, 7(1).
- Harisuddin. Iqbal, Muhammad. (2019). *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*. Jakarta: Pantera Publishing.
- Hasanah, Uswatun. (2023). Media dan Sumber Belajar IPS bagi Anak Usia SD/MI, *Jurnal Ijma'iyah*.
- Hendarwati, Endah, Luthfiah Nurlaela, and Bachtiar Syaiful Bachri, (2021). The collaborative problem based learning model innovation. *Journal of Educational and Social Research*.
- Hendrapta, Nana. (2021). *Model Model Pembelajaran SD*. Bandung: Multikreasi Press.
- Hidayat, Rusly, et al. (2021). Collaborative problem based learning model for creative thinking ability. *Journal of Asian Multicultural Research for Educational Study*.
- Hurit, Robweta Uron. Dkk. (2021). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia Slameto.
- Ibnu, Trianto Badar Al-Tabany. (2014). *Mendesain Model pembelajaran inovatif. progresi, dan kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Indayani, Yuki dan Sagala, P. N. (2023) Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Di Ms Citra Abdi Negoro. *Journal Of Student Research*, 1(3).

- Iryna, Demchenko, et al. (2021). Training future physical education teachers for professional activities under the conditions of inclusive education. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*.
- Hamah, Raudhatul. (2021). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Juliansyah Noor, Juliansyah. (2021). *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Kencana Purnada Media Group.
- Retati, Dkk. (2023). *Model & Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital*. (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia).
- Sosasih, E. (2013). *Strategi Belajar Dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Kumar, Deepak, and Kumar, Pradeep Choudhury. (2021). Determinants of private school choice in India: All about the family backgrounds?. *Journal of School Choice*.
- Kusumawati, Nanik. Maruti, Endang Sri. (2019). *Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. Makassar: Cv. Ae Media Grafika.
- Lismaya, Lilis. (2019). *Berpikir Kritis & PBL (Problem Based Learning)*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Rubis, Maulana Arafat . (2018). *Pembelajaran IPS SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Magdalena, Ina. Kadziyah, Siti. Rosiha, Siti (2024). *Konsep Model Desain Pembelajaran Sd*. Sindoro: Cendikia Pendidikan.
- Mahanah, Susriyanti dan Zubaidah, Siti. (2017). *Model Pembelajaran Ricosre Yang Berpotensi Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*.
- Makransky, Guido, Gustav, B. Petersen.Sara Klingenberg, Sara. (2020). Can an immersive virtual reality simulation increase students' interest and career aspirations in science?. *British Journal of Educational Technology*.
- Manaf, Abdul dan Khotimah H. (2023). *Belajar Dan Pembelajaran*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Mardianto. (2022). *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Mirdana, Arsy. (2019). *Mengelola Aktivitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kalbar: PGRI Kalbar Dan Yudha English Gallery.
- Munandar, Utami. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Munna, Afzal Sayed, and Md Abul Kalam, (2021). Teaching and learning process to enhance teaching effectiveness: a literature review. *International Journal of Humanities and Innovation (IJHI)*, 4(1),
- Niigrun, Restia. (2021). *Seni Berpikir Dan Bertindak Kreatif: Kiat-Kiat Berpikir Kreatif Kaum Muda Milenial*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Prak, Ji Hoon . Li, Yitian. Niu, Weihua (2023) Revisiting creativity and critical thinking through content analysis. *Journal of Creativity*.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2018.
- Prastowo, Andi. (2019). *Analisis Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: Prenada Media.
- Purwanto, Ngalim. (2012). *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suspa, Celyna Isnaeni Septia. Sundawa, Dadang. (2023). Implementing Problem-Based Learning Models In Social Studies To Improving Students Moral Character. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*.
- Tabanos, Larraz- N. (2021). Development of creative thinking skills in the teaching-learning process. *Teacher education-New perspectives*.
- Tahmaniah, Neli. Dkk. (2023). *Berpikir Kritis dan Kreatif: Teori dan Implementasi Praktis dalam Pembelajaran*. Jakarta: Publica Indonesia Utama.
- Widwan, Sani Abdullah. (2022). *Penilaian autentik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zhofiq, Muhammad Aunur. (2020). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Berorientasi HOTS (Higher Order Thinking Skills) untuk Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD)*. Jakarta: Pilar Nisantara.
- Rohmah, Nafiah. Shofia, Nur. Narimo, Sabar. Widiyadari, Choiriyah. (2023). Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Berkebhinekaan Global Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*.
- Rukajat, Ajat.(2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. Jakarta: Deepublish.
- Sahertian, Pieter. (2020). Lingkungan Keluarga, Lingkungan Sosial dan Pergaulan Teman Sebaya terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*.
- Salam, Abdul Hidayat. Firmansyah. Hanief, Sofyan. (2015). *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan pada Siswa Sekolah Dasar*. Perwodadi: Sarnu Untung.
- Sapriya (2016). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: UPI Press.

- Saputra, Budiyo. (2020). Pengembangan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Ilmiah Calon Guru IPA Era Revolusi Industri 4.0. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Chandrawati, Peter. (2013). Problem-Based Learning. Francis: Britania Raya.
- Dehar, Ni Nyoman, (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Direct Instruction Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru.
- Shi, Yinghui, et al.. (2023). Effects of mind mapping-based instruction on student cognitive learning outcomes: a meta-analysis. Asia Pacific Education Review.
- Siedentop, Dary, Peter Hastie, and Hans Van der Mars. (2019). Complete guide to sport education, New Zelan: Human Kinetics.
- Sitorus, Ani. Anas, Nirwana. Waruhu. (2019). Creative thinking ability and cognitive knowledge based on big five personality in fifth-grade elementary school students. Research and Evaluation in Education.
- Sofroniou, Andreas, and Sofroniou, Professor Andreas, Processes of Thinking. (2017). Creativity and Ideologies. Lulu.com.
- Solissa, Everhard Markiano, et al (2023). Components of Contextual Teaching and Learning as The Basis for Developing a Character Education Model. JED (Jurnal Etika Demokrasi).
- Sri, Ayu Menda. (2019). Pengembangan Kreativitas Siswa. Bogor: Guepedia.
- Sujidono, Anas. (2017). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sunaringtyas, dkk. (2023) Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif, Journal Of Primary Education, 2(2).
- Supuwingsih, N. Y. (2017). E-Learning Untuk Pembelajaran Abad 21 Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Jakarta: Media Sains Indonesia.
- Susanto, Adi. (2016). Teori Belajar Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenada Media Group.
- Susanto, Ahmad (2016). Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar. Jakarta: Kencana
- Taula, Herdiawan, S. F. Palilingan, V. R, Olii, D. (2021). "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Prakarya SMA." Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi 1.2.
- Ulinnulis, Dkk. (2017). Creative Thinking Ability With Open-Ended Problems Based On Self-Efficacy In Gnomio Blended Learning, Unnes Journal Of Mathematics Education Research, 10(1).

- Wahono, Bevo, Pei-Ling Lin, and Chun-Yen Chang. (2020). Evidence of STEM enactment effectiveness in Asian student learning outcomes. *International Journal of STEM Education*.
- Yuliani, Sri. Hartanto, Dicky dan Tohirin. (2023). Strategi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolahh Menengah Pertama pada Masa Pandemi Covid-19. *Tsaqifa Nusantara*.
- Uchida, H. (2010). *Strategi Pembelajaran Reading Chomprehension*. Pekanbaru: Lembaga Penelitian & Prngembangan.
- Nurkifli. (2018). Analisis Bentuk Evaluasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Arab di MI, Al-Madrasah: *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN

©
 Lampiran 1
 Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas V SD IT Darel Hikmah

NO.	SISWA	NILAI UH I	NILAI UH II
1.	Siswa 1	68	68
2.	Siswa 2	68	70
3.	Siswa 3	70	72
4.	Siswa 4	66	64
5.	Siswa 5	76	78
6.	Siswa 6	68	74
7.	Siswa 7	58	68
8.	Siswa 8	74	80
9.	Siswa 9	64	72
10.	Siswa 10	78	76
11.	Siswa 11	68	70
12.	Siswa 12	80	80
13.	Siswa 13	58	70
14.	Siswa 14	72	72
15.	Siswa 15	68	68
16.	Siswa 16	68	74
17.	Siswa 17	70	72
18.	Siswa 18	81	80
19.	Siswa 19	68	70
20.	Siswa 20	70	71
21.	Siswa 21	65	66
22.	Siswa 22	54	63
23.	Siswa 23	66	67
24.	Siswa 24	72	80
25.	Siswa 25	69	73
	Jumlah	1719	1797
	rata-rata	68.76	71,92¹⁴⁸

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 2

DRAFT WAWANCARA KEBUTUHAN SISWA

PEDOMAN WAWANCARA

1. Wawancara dengan waka kurikulum
 - Kurikulum apa yang diterapkan di SD IT Darel Hikmah?
 - Bentuk dukungan apa yang diberikan sekolah terhadap pelaksanaan kurikulum tersebut
 - Apakah ada kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan kurikulum?
2. Wawancara dengan guru IPS
 - Model/metode/strategi/pendekatan apa yang sering digunakan dalam pembelajaran IPS?
 - Kenapa menggunakan model tersebut
 - Media apa yang Ibu gunakan dalam pembelajaran IPS?
 - Motivasi apa yang ibu berikan kepada siswa dalam pembelajaran?
 - Nilai-nilai apa saja yang muncul dalam pembelajaran ips
 - Jenis tugas seperti apa yang sering ibu berikan kepada siswa
3. Wawancara dengan siswa
 - a. Bagaimana cara mengajar guru IPS
 - b. Media apa yang sering digunakan guru dalam pembelajaran IPS
 - c. Kegiatan apa yang sering dilakukan guru saat pembelajaran berlangsung?
 - d. Tugas apa saja yang sering di berikan guru IPS

2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

TRANSKRIP WAWANCARA

Informan 1:

Subjek Penelitian : Herin Fitri, S.pd
Sabatan : Waka Kurikulum SD IT Darel Hikmah
Tempat : kantor Guru SD IT Darel Hikmah
Hari/Tanggal : Senin 21 Agustus 2023
Waktu : 10.30-11.00

Peneliti : Kurikulum apa yang diterapkan di SD IT Darel Hikmah?
 Bu HF : di SD IT Darel Hikmah ini mengampu 2 kurikulum pada kelas 1, 3, 5, dan 6 masih melaksanakan kurikulum 2013 sedangkan pada kelas 2 dan 4 sudah melaksanakan kurikulum merdeka
 Peneliti : Bentuk dukungan apa yang diberikan sekolah terhadap pelaksanaan kurikulum tersebut?
 Bu HF : sekolah mengadakan pelatihan baik didalam lembaga maupun keluar lembaga. Kemudian kepala sekolah juga melakukan supervisi setiap bulan agar pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku
 Peneliti : Apakah ada kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan kurikulum?
 Bu HF : kendalanya mungkin ada pada masing-masing guru, semangat guru dalam pelaksanaan kurikulum tidak stabil sehingga kadang baik kadang menurun

Informan 2

Subjek Penelitian : Nur Azizah, S.pd
Sabatan : Guru IPS kelas 5 SD IT Darel Hikmah
Tempat : kantor Guru SD IT Darel Hikmah
Hari/Tanggal : Senin 21 Agustus 2023
Waktu : 08.30-09.15.00

Peneliti : Model/metode/strategi/pendekatan apa yang sering digunakan dalam pembelajaran IPS?
 Bu NA : kalau metode yang spesifik tidak ada. Tapi yang sering saya gunakan ceramah, tanya jawab, pengamatan langsung. Lebih tepatnya saya lebih sering menggunakan model pembelajaran langsung.
 Peneliti : Kenapa menggunakan model tersebut?
 Bu NA : dikarenakan jam yang sudah ditetapkan di masing-masing pelajaran pembelajaran IPS
 Peneliti : Media apa yang Ibu gunakan dalam pembelajaran IPS?
 Bu NA : terkadang saya menggunakan video, buku guru, lingkungan sekitar
 Peneliti : Motivasi apa yang ibu berikan kepada siswa dalam pembelajaran?
 Bu NA : Saya memberikan pujian dan penghargaan atas pencapaian mereka, sekecil apapun itu. Ini dapat meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi
 Peneliti : Nilai-nilai apa saja yang muncul dalam pembelajaran ips?

Bu NA : Dalam pembelajaran IPS, siswa dapat mengembangkan nilai-nilai seperti toleransi, kepedulian sosial, kewarganegaraan aktif, etika, keterampilan berpikir kritis, keterampilan penelitian, keterampilan komunikasi, pengembangan karakter, keterlibatan sosial,

Peneliti : Jenis tugas seperti apa yang sering ibu berikan kepada siswa?

Bu NA : Menjawab pertanyaan dan berdiskusi

Informan 3

Subjek Penelitian : Nafisah Nailal Husna

Jabatan : Siswa kelas A SD IT Darel Hikmah

Tempat : ruang kelas SD IT Darel Hikmah

Hari/Tanggal : Selasa 21 Agustus 2023

Waktu : 09.15-09.30

Peneliti : Bagaimana cara mengajar guru IPS?

Siswa : Mengajar dengan tepat waktu dan sesuai dengan yang akan dipelajari

Peneliti : Media apa yang sering digunakan guru dalam pembelajaran IPS

Siswa : Seseekali vidio, kadang gambar

Peneliti : Kegiatan apa yang sering dilakukan guru saat pembelajaran?

Siswa : Membaca dan mengerjakan latihan

Peneliti : Tugas apa saja yang sering di berikan guru IPS?

Siswa : Latihan

Peneliti : Apakah kamu senang belajar IPS?

Siswa : Terkadang

Peneliti : Apakah kamu bertanya kepada guru ketika tidak memahami materi?

Siswa : Tidak

Peneliti : Apakah kamu sering berbicara dalam pembelajaran ips?

Siswa : Tidak

Peneliti : Apakah kamu sering menanggapi pernyataan temanmu ketika proses pembelajaran?

Siswa : Tidak



LAMPIRAN 3

SILABUS

SILABUS KELAS V SD IT DAREL HIKMAH

1. Nama : Lingkungan Sahabat Kita

2. Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

KOMPETENSI INTI

1. Mengetahui, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru tetangga, dan negara.

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.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.3.1 Menyebutkan jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia 3.3.2 mengelompokkan jenis usaha masyarakat Indonesia 3.3.3 Mengklasifikasikan jenis usaha masyarakat Indonesia 3.3.4 Mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dengan benar 3.3.5 mengidentifikasi keragaman jenis- jenis usaha di lingkungan sekitarnya dengan benar. 3.3.6 Mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang dikelola kelompok dengan benar 3.3.7 siswa mampu menjelaskan cara-cara menghargai kegiatan orang lain dalam usaha memperkuat kesatuan dan	Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi peran ekonomi dan jenis-jenis usaha • Melakukan diskusi mengenai jenis-jenis usaha • Melakukan diskusi untuk mengetahui kegiatan ekonomi di Indonesia • Melakukan diskus mengenai cara menghargai usaha ekonomi orang lain 	Pengetahuan tes tertulis	24 JP



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau

	persatuan bangsa.				
Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat	4.3.1 Mempresentasikan jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia 4.3.2 menyajikan jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dengan tepat 4.3.3 Menyajikan jenis-jenis usaha yang dikelola kelompok dengan tepat 4.3.4 Cara-cara menghargai kegiatan orang lain dalam usaha memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa			<ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan hasil identifikasi jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia • Menuliskan hasil analisis pengaruh kegiatan ekonomi terhadap tingkat kesejahteraan • Menuliskan hasil cara menghargai usaha ekonomi orang lain 	

Guru kelas V

Nur Azizah, S.Pd

Pekanbaru, Oktober 2023
 Peneliti

Nurhabibah

LAMPIRAN 4 JADWAL PELAJARAN IPS

JADWAL MATA PELAJARAN TEMATIK MUATAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS V SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU

Hari (10)	Muatan (11)	Jam (12)	Materi (13)	Sub Materi (14)	Minggu (15)
Senin	Tema - PKn - Bahasa Indonesia - SBdP	10:00-11:10 WIB (2 JP)			
	Tema - Bahasa Indonesia - IPA - SBdP	13:35-14:45 WIB (2 JP)			
Selasa	Tema - Bahasa Indonesia - PKn - IPS	08:30-09:40 WIB (2 JP)	- jenis usaha masyarakat Indonesia	1.Perindustrian 2.Perdagangan Jasa	Minggu II (10 Oktober 2023)
	Tema - Bahasa Indonesia - IPA - SBdP	13:35-14:45 WIB (2 JP)			
Rabu	Tema - PKn - Bahasa Indonesia - SBdP	13:35-14:45 WIB (2 JP)			
Kamis	Tema - Bahasa Indonesia - PKn - IPS	13:35-14:45 WIB (2 JP)	- jenis usaha masyarakat Indonesia	1.	Minggu II (12 Oktober 2023)
Jum'at	Tema - PKn - Bahasa Indonesia - SBdP	08.30-09.00 WIB 09.00-09.30 WIB			
	Tema - Bahasa Indonesia - IPA - SBdP	10.45-11.15 WIB 13.15-13.45 WIB			
Senin	Tema - PKn - Bahasa Indonesia	10.00-11.10 WIB (2 JP)			

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska F



Hari (10)	Muatan (11)	Jam (12)	Materi (13)	Sub Materi (14)	Minggu (15)
	- SBdP Tema - Bahasa Indonesia - IPA - SBdP	13.35-14.45 WIB (2 JP)			
Selasa	Tema - Bahasa Indonesia - PKn - IPS Tema - Bahasa Indonesia - IPA - SBdP	08.30-09.40 WIB (2 JP) 13.35-14.45 WIB (2 JP)	- Jenis Usaha Masyarakat Indonesia	1. Perindustrian dan Perdagangan	Minggu III (17 Oktober 2023)
Rabu	Tema - PKn - Bahasa Indonesia - SBdP	13.35-14.45 WIB (2 JP)			
Kamis	Tema - Bahasa Indonesia - PKn - IPS	13.35-14.45 WIB (2 JP)	- Jenis Usaha Masyarakat Indonesia	1. Jasa	Minggu III (19 Oktober 2023)
Jum'at	Tema - PKn - Bahasa Indonesia - SBdP Tema - Bahasa Indonesia - IPA - SBdP	08.30-09.00 WIB 09.00-09.30 WIB 10.45-11.15 WIB 13.15-13.45 WIB			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska F



LAMPIRAN 6 RPP

RPP 1 (kelas eksperimen)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD IT Darel Hikmah
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas : V (Lima)
 Lingkungan : Lingkungan sahabat kita
 Tema : Manusia dan Lingkungan
 Materi pokok : Jenis Usaha dengan Mengolah Sumber Daya Alam
 Lokasi waktu : 70 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru tetangga, dan negara.
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

Kompetensi dasar	Indikator
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.3.1 Menyebutkan jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia 3.3.2 mengelompokkan jenis usaha masyarakat Indonesia 3.3.3 Mengklasifikasikan jenis usaha masyarakat Indonesia
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	4.3.1 Mempresentasikan jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui mengamati gambar peserta didik mampu menyebutkan Jenis usaha masyarakat Indonesia dengan benar.
2. Melalui kegiatan menonton video, peserta didik mampu mengelompokkan jenis usaha masyarakat Indonesia dengan benar
3. Melalui diskusi peserta didik mampu mengklasifikasikan jenis usaha masyarakat Indonesia dengan benar.
4. Melalui kegiatan mempresentasikan hasil diskusi, peserta didik mampu menyajikan jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia dengan tepat.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

10. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

11. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

12. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

13. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

14. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

15. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

16. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

17. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

18. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

19. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

20. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

21. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

22. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

23. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

24. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

25. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

26. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

27. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

28. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

29. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

30. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Materi Pembelajaran

Jenis usaha masyarakat Indonesia bermacam-macam. Berikut beberapa jenis usaha:

1. **Perindustrian**
Industri adalah kegiatan memproses atau mengolah barang dengan menggunakan sarana dan peralatan. Ada industri yang mengolah bahan baku atau mentah menjadi produk olahan
2. **Perdagangan**
Perdagangan adalah semua hal yang berhubungan dengan kegiatan jual beli. Contoh jenis usaha perdagangan: pakaian, bahan pokok, dan barang elektronika.
3. **Jasa**
Jasa adalah segala aktivitas atau manfaat yang ditawarkan kepada orang lain (konsumen). Contoh pekerjaan yang menjual jasa adalah guru, pengacara, dokter, montir.

E. MODEL PEMBELAJARAN

Model : *Problem Based Learning*

Metode : Diskusi

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan dilanjutkan dengan berdoa (religius) 2. Guru mengecek kehadiran dan mengkondisikan peserta didik untuk kesiapan mengikuti pembelajaran (disiplin) 3. Guru memandu peserta didik untuk menyanyikan lagu Berkibarlah Benderaku (Nasionalisme) 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa. (communication) 5. Guru membantu siswa membentuk kelompok 4-5 siswa (collaboration) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>Orientasi masalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru menunjukkan gambar yang ditampilkan pada proyektor. (literasi digital) 7. Siswa mengamati gambar, kemudian Guru memberikan pertanyaan kepada siswa <ul style="list-style-type: none"> -Aktifitas apa yang ada pada gambar tersebut -Apa jenis-jenis usaha dalam masyarakat? -Apa ciri-ciri setiap jenis usaha tersebut? -Apa keuntungan setiap pelaku jenis usaha tersebut? 8. Siswa saling mengemukakan pendapatnya tentang gambar yang ditampilkan oleh guru. (Collaboration and communication) 9. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan secara lisan kepada siswa 10. Siswa saling mengemukakan pendapatnya terkait pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru secara klasikal. (Collaboration and Communication) 11. Guru memberikan klarifikasi terhadap permasalahan yang dipecahkan siswa dan menyampaikan materi dengan memutar video pembelajaran. 12. Siswa Siswa mencatat poin penting di buku catatan mereka terkait kegiatan ekonomi pada video pembelajaran. (Mandiri, critical thinking) 	40 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p style="text-align: center;">© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p> <p style="text-align: center;">State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau</p> <p>Hak Cipta Diindungi Undang-Undang</p> <p>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p> <p>2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</p>	<p>13. Guru menunjukkan beberapa gambar kegiatan ekonomi masyarakat pada power point. (Literasi digital)</p> <p>14. Setelah siswa mengamati gambar yang ada pada power point, siswa mengelompokkan kegiatan ekonomi tersebut sesuai jenisnya usahanya. (Saintifik)</p> <p>15. Siswa mempresentasikan hasil dari jawabannya, teman lain dan guru menanggapi jawaban siswa sekaligus memberikan penegasan/klarifikasi terkait jawaban siswa dari materi kegiatan ekonomi. (Communication, collaboration)</p> <p>16. <i>Ice breaking</i> dengan melakukan tepuk ganda dan tunggal untuk menggugah semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya.</p> <p>Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar:</p> <p>17. Guru membantu peserta didik membuat kelompok diskusi kecil, tiap kelompok terdiri dari 2-3 anak. (collaboration)</p> <p>18. Siswa membagi tugas dengan teman satu kelompok untuk mencari data dalam kegiatan berdiskusi. (collaboration)</p> <p>19. Guru memastikan setiap anggota kelompok memahami tugasnya masing-masing.</p> <p>Membimbing penyelidikan</p> <p>20. Siswa secara berkelompok mengamati jenis-jenis usaha disekitar lingkungan mereka. (Saintifik)</p> <p>21. Guru memantau keterlibatan siswa dan pengumpulan data/bahan selama proses diskusi.</p> <p>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <p>22. Bersama teman satu kelompok siswa membuat peta konsep tentang jenis-jenis usaha masyarakat berdasarkan video yang diputar.</p> <p>23. Guru memantau diskusi dan membimbing proses diskusi</p> <p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <p>24. Tiap-tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi . (communication)</p> <p>25. Teman dari kelompok lain menanggapi hasil diskusi. (Collaboration)</p> <p>26. Siswa dan guru membuat kesimpulan dari materi pembelajaran yang telah dipelajari dengan membuat teks tentang usaha ekonomi.</p> <p>27. Siswa mengerjakan lembar evaluasi untuk mengetahui ketuntasan dalam pembelajaran. (Mandiri)</p>	
<p>Penutup</p>	<p>28. Guru meminta siswa untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan</p> <p>29. Kegiatan refleksi berikut ini: -Apa yang telah kita pelajari hari ini? -Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran hari ini? -Apa yang belum kalian pahami dari pembelajaran hari ini?</p> <p>30. Siswa melakukan analisis kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran. (Critical thinking and communication)</p>	<p>15 menit</p>

31. Kegiatan belajar ditutup dengan berdoa. (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) (*Religius*)

Sumber Belajar/Media, Alat, dan Bahan belajar

Buku siswa Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)
 Buku Guru Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)
 Gambar kegiatan ekonomi
 Vidio pembelajaran youtube
 Internet

Assesment (Penilaian)

No	Aspek	Instrumen penilaian	Bentuk
	Sikap	Lembar Observasi	Angket
	Pengetahuan	Tes tertulis	Soal pilihan ganda
	Keterampilan	Rubrik penilaian	Unjuk kerja

Guru kelas V

Pekanbaru, Oktober 2023
 Peneliti

Nur Azizah, S.Pd

Nurhabibah

b. RPP 1 (Kelas Kontrol)
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

: SD IT Darel Hikmah
 : V (Lima)
 : Lingkungan sahabat kita
 : Manusia dan Lingkungan
 : Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi
 : 70 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru tetangga, dan negara.
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

Kompetensi dasar	Indikator
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.3.1 Menyebutkan jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia 3.3.2 mengelompokkan jenis usaha masyarakat Indonesia 3.3.3 Mengklasifikasikan jenis usaha masyarakat Indonesia
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	4.3.1 Mempresentasikan jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui mengamati gambar peserta didik mampu menyebutkan jenis usaha masyarakat Indonesia dengan benar
2. Melalui kegiatan menonton video, peserta didik mampu mengelompokkan jenis usaha masyarakat Indonesia dengan benar
3. Melalui diskusi peserta didik mampu mengklasifikasikan jenis usaha masyarakat Indonesia dengan benar.
4. Melalui kegiatan mempresentasikan hasil diskusi, peserta didik mampu menyajikan jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

Jenis usaha masyarakat Indonesia bermacam-macam. Berikut beberapa jenis usaha:

1. Perindustrian

Industri adalah kegiatan memproses atau mengolah barang dengan menggunakan sarana dan peralatan. Ada industri yang mengolah bahan baku atau mentah menjadi produk olahan

Perdagangan

Perdagangan adalah semua hal yang berhubungan dengan kegiatan jual beli. Contoh jenis usaha perdagangan: pakaian, bahan pokok, dan barang elektronika.

Jasa

Jasa adalah segala aktivitas atau manfaat yang ditawarkan kepada orang lain (konsumen). Contoh pekerjaan yang menjual jasa adalah guru, pengacara, dokter, montir.

MODEL PEMBELAJARAN

Model : *direct instruction*
Metode : Ceramah

Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan dilanjutkan dengan berdoa 2. Guru mengecek kehadiran dan mengkondisikan peserta didik untuk kesiapan mengikuti pembelajaran 3. Guru memandu peserta didik untuk menyanyikan lagu Berkibarlah Benderaku 4. guru bertanya pada siswa untuk pendahuluan materi 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran menginformasikan kerangka pelajaran dan memberi motivasi pada siswa. 	15 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru menjelaskan dan melakukan tanya jawab materi jenis usaha dengan mengolah sumber daya alam 7. Guru menyuruh siswa membaca jenis usaha dengan mengolah 8. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi bacaan 9. Guru memberikan soal latihan yang dikerjakan oleh masing-masing siswa 10. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan latihan soal 11. Guru memeriksa soal yang telah dikerjakan siswa 12. Guru menilai tugas siswa 	40 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 13. Guru meminta siswa untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan 14. Kegiatan refleksi berikut ini: <ul style="list-style-type: none"> -Apa yang telah kita pelajari hari ini? -Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran hari ini? -Apa yang belum kalian pahami dari pembelajaran hari ini? 15. Siswa melakukan analisis kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran 16. Kegiatan belajar ditutup dengan berdoa. (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

G. Sumber Belajar/Media, Alat, dan Bahan belajar

1. Buku siswa Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)
2. Buku Guru Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

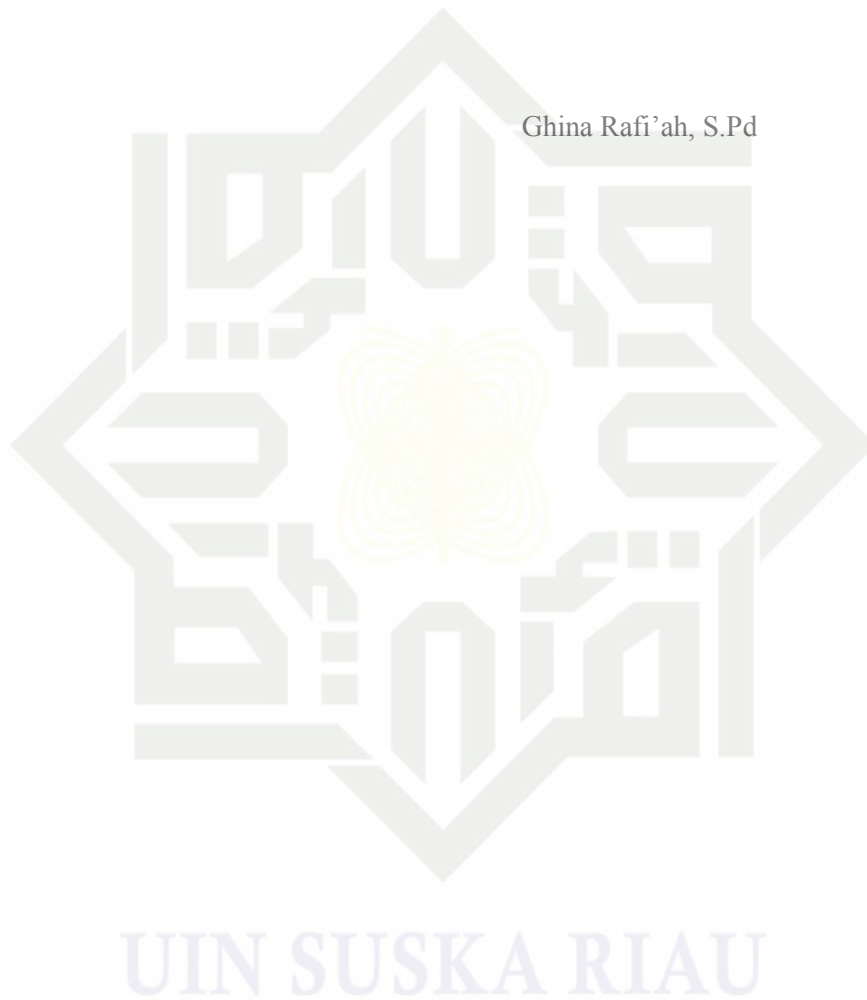
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

H. Assessment (Penilaian)

No	Aspek	Instrumen penilaian	Bentuk
1	Sikap	Lembar Observasi	Angket
2	Pengetahuan	Tes tertulis	Soal pilihan ganda
3	Keterampilan	Rubrik penilaian	Unjuk kerja

Pekanbaru, Oktober 2023
Guru IPS kelas V

Ghina Rafi'ah, S.Pd



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



c. RPP 2 (kelas eksperimen)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

1. Diklat Pendidikan : SD IT Darel Hikmah
 2. Mata Pelajaran : IPS
 3. Kelas : V (Lima)
 4. Tema : Lingkungan sahabat kita
 5. Materi pokok : Perubahan Lingkungan
 6. Alokasi waktu : Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi
 7. : 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru tetangga, dan negara.
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

Kompetensi dasar	Indikator
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.3.4 Mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dengan benar 3.3.5 mengidentifikasi keragaman jenis- jenis usaha di lingkungan sekitarnya dengan benar.
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	4.3.2 mampu menyajikan jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dengan tepat

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan pembelajaran peserta didik mampu menjelaskan jenis usaha yang dikelola sendiri.
2. Melalui kegiatan pengamatan peserta didik mampu mengidentifikasi keragaman jenis-jenis usaha di lingkungan sekitarnya dengan benar.
3. Melalui kegiatan membuat kliping, siswa mampu menyajikan jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Usaha yang dikelola sendiri disebut usaha perorangan. Usaha ekonomi ini memiliki modal terbatas dan biasanya dikelola secara sederhana. Contohnya:

1. Usaha pertanian
Sebagian besar usaha pertanian dikelola secara perorangan. Usaha ini memiliki modal terbatas. Lahan yang digarap petani biasanya terbatas, lahan persawahan dan tegalan. Namun, ada juga usaha pertanian yang dilakukan secara besar-besaran.
2. Usaha Perdagangan
Usaha perdagangan secara perorangan biasanya berskala kecil dan sedang. Contoh usaha perdagangan antara lain, pedagang asongan, pedagang keliling, pedagang kaki lima, pedagang di pasar, warung, dan toko kelontong.
3. Usaha Jasa
Secara umum, banyak usaha jasa yang dikelola secara perorangan, contohnya usaha salon, fotokopi, bengkel, potong rambut, dan penjualan pulsa.
4. Industri kecil
Sektor industri yang dikelola perorangan merupakan industri rumahan. Contoh industri rumahan antara lain usaha kerajinan tangan berupa pembuatan keramik, souvenir, tembikar, anyaman, dan mebel.

PEDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN

Model : *Problem Based Learning*

Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan

Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan dilanjutkan dengan berdoa (religius) 2. Guru mengecek kehadiran dan mengkondisikan peserta didik untuk kesiapan mengikuti pembelajaran (disiplin) 3. Guru memandu peserta didik untuk menyanyikan lagu Berkibarlah Benderaku (Nasionalisme) 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa. (communication) 5. Guru membantu siswa membentuk kelompok 4-5 siswa (collaboration) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>Orientasi masalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampilkan Vidio tentang jenis usaha masyarakat Indonesia yang dikelola sendiri. (literasi digital) 2. Siswa mengamati Vidio, kemudian Guru memberikan pertanyaan kepada siswa <ul style="list-style-type: none"> -Apa yang dimaksud usaha ekonomi yang dikelola sendiri? -Apa ciri-ciri usaha ekonomi yang dikelola sendiri? -Apa contoh-contoh jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri? 3. Siswa saling mengemukakan pendapatnya tentang vidio yang ditampilkan oleh guru. (Collaboration and communication) 4. Siswa saling mengemukakan pendapatnya terkait pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru secara klasikal. (Collaboration and Communication) 5. Guru memberikan klarifikasi terhadap permasalahan yang dipecahkan siswa dan menyampaikan materi dengan memutar video pembelajaran. 6. Siswa Siswa mencatat poin penting di buku catatan mereka terkait kegiatan ekonomi pada video pembelajaran. (Mandiri, critical) 	40 menit

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

thinking)

7. Guru menunjukkan beberapa gambar usaha ekonomi masyarakat pada power point. (**Literasi digital**)
8. Setelah siswa mengamati gambar yang ada pada power point, siswa mengelompokkan kegiatan ekonomi tersebut sesuai jenisnya usahanya.
9. Siswa mempresentasikan hasil dari jawabannya, teman lain dan guru menanggapi jawaban siswa sekaligus memberikan penegasan/klarifikasi terkait jawaban siswa dari materi kegiatan ekonomi. (**Communication, collaboration**)
10. *Ice breaking* dengan melakukan tepuk ganda dan tunggal untuk menggugah semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya.

Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar:

11. Guru membantu peserta didik membuat kelompok diskusi kecil, tiap kelompok terdiri dari 2-3 anak. (**collaboration**)
12. Siswa membagi tugas dengan teman satu kelompok untuk mencari data tentang jenis usaha yang dikelola secara perorangan di lingkungan tempat tinggalnya dalam kegiatan berdiskusi. (**collaboration**)
13. Guru memastikan setiap anggota kelompok memahami tugasnya masing-masing.

Membimbing penyelidikan

14. Siswa secara berkelompok mengamati jenis usaha yang dikelola secara perorangan di lingkungan sekitar nilai. (**Saintifik**)
15. Guru memantau keterlibatan siswa dan pengumpul data/bahan selama proses diskusi.

Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

16. Bersama teman satu kelompok, siswa menganalisis jenis usaha perorangan dengan menyebutkan macam-macam usaha seperti berikut ini: (**Critical thinking, menganalisis (C4)**).

No	Jenis usaha	Macam usaha
1	Pertanian	Pertanian padi, perkebunan sayur, perkebunan palawija, peternakan ayam, budidaya lele
2	Perdagangan	
3	Jasa	
4	Industri kecil	

17. Guru memantau diskusi dan membimbing proses diskusi

Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

18. Tiap-tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi . (**communication**)
19. Teman dari kelompok lain menanggapi hasil diskusi. (**Collaboration**)
20. Siswa membuat kliping tentang jenis-jenis usaha yang dikelola

<p>perorangan. Kliping memuat gambar dan keterangan dari setiap jenis usaha yang dikelola perorangan</p>	<p>21. Siswa dan guru membuat kesimpulan dari materi pembelajaran yang telah dipelajari dengan membuat teks usaha ekonomi.</p>	
<p>22. Guru meminta siswa untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan Kegiatan refleksi berikut ini: -Apa yang telah kita pelajari hari ini? -Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran hari ini? -Apa yang belum kalian pahami dari pembelajaran hari ini?</p> <p>23. Siswa melakukan analisis kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran .(<i>Critical thinking and communication</i>)</p> <p>24. Kegiatan belajar ditutup dengan berdoa. (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) (<i>Religius</i>)</p>		15 menit

G. Sumber Belajar/Media, Alat, dan Bahan belajar

1. Buku siswa Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)
2. Buku Guru Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)
3. Gambar kegiatan ekonomi
4. Vidio pembelajaran youtube
5. Internet

H. Assessment (Penilaian)

No	Aspek	Instrumen penilaian	Bentuk
1	Sikap	Lembar Observasi	Angket
2	Pengetahuan	Tes tertulis	Soal pilihan ganda
3	Keterampilan	Rubrik penilaian	Unjuk kerja

Guru kelas V

Pekanbaru, Oktober 2023
Peneliti

Nur Azizah, S.Pd

Nurhabibah



c. RPP 2 (kelas kontrol)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

1. Tempat pendidikan : SD IT Darel Hikmah
 2. Mata Pelajaran : IPS
 3. Kelas : V (Lima)
 4. Lingkungan : Lingkungan sahabat kita
 5. Tema : Perubahan Lingkungan
 6. Materi pokok : Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi
 7. Alokasi waktu : 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru tetangga, dan negara.
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

Kompetensi dasar	Indikator
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.3.4 Mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dengan benar 3.3.5 mengidentifikasi keragaman jenis- jenis usaha di lingkungan sekitarnya dengan benar.
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	4.3.2 mampu menyajikan jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dengan tepat

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan pembelajaran Peserta didik mampu menjelaskan jenis usaha yang dikelola sendiri.
2. Peserta didik mampu mengidentifikasi keragaman jenis-jenis usaha di lingkungan sekitarnya dengan benar.
3. Melalui kegiatan membuat klipng, siswa mampu menyajikan jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

Usaha yang dikelola sendiri disebut usaha perorangan. Usaha ekonomi ini memiliki modal terbatas dan biasanya dikelola secara sederhana. Contohnya:

1. Usaha pertanian
Sebagian besar usaha pertanian dikelola secara perorangan. Usaha ini memiliki modal terbatas. Lahan yang digarap petani biasanya terbatas, lahan persawahan dan tegalan. Namun, ada juga usaha pertanian yang dilakukan secara besar-besaran.
2. Usaha Perdagangan
Usaha perdagangan secara perorangan biasanya berskala kecil dan sedang. Contoh usaha perdagangan antara lain, pedagang asongan, pedagang keliling, pedagang kaki lima, pedagang di pasar, warung, dan toko kelontong.
3. Usaha Jasa
Secara umum, banyak usaha jasa yang dikelola secara perorangan, contohnya usaha salon, fotokopi, bengkel, potong rambut, dan penjualan pulsa.
4. Industri kecil
Sektor industri yang dikelola perorangan merupakan industri rumahan. Contoh industri rumahan antara lain usaha kerajinan tangan berupa pembuatan keramik, souvenir, tembikar, anyaman, dan mebel.

PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN

- Model : *Problem based learning*
Metode : Diskusi, penugasan

Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu															
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan dilanjutkan dengan berdoa 2. Guru mengecek kehadiran dan mengkondisikan peserta didik untuk kesiapan mengikuti pembelajaran 3. Guru memandu peserta didik untuk menyanyikan lagu Berkibarlah Benderaku 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa. 5. Guru membantu siswa membentuk kelompok 4-5 siswa 	15 menit															
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru menampilkan Vidio tentang jenis usaha masyarakat Indonesia yang dikelola sendiri. 7. Guru menjelaskan tentang jenis usaha masyarakat Indonesia yang dikelola sendiri. 8. Siswa Siswa mencatat poin penting di buku catatan mereka terkait kegiatan ekonomi pada video pembelajaran dan penjelasan guru. 9. Guru mengarahkan siswa intuk mengerjakan latihan mengelompokkan jenis usaha seperti berikut ini. <table border="1" data-bbox="521 1535 1304 1780"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Jenis usaha</th> <th>Macam usaha</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Pertanian</td> <td>Pertanian padi, perkebunan sayur, perkebunan palawija, peternakan ayam, budidaya lele</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Perdagangan</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Jasa</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Industri kecil</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> 10. Siswa dan guru membuat kesimpulan dari materi pembelajaran yang telah dipelajari dengan membuat teks usaha ekonomi. 	No	Jenis usaha	Macam usaha	1	Pertanian	Pertanian padi, perkebunan sayur, perkebunan palawija, peternakan ayam, budidaya lele	2	Perdagangan		3	Jasa		4	Industri kecil		40 menit
No	Jenis usaha	Macam usaha															
1	Pertanian	Pertanian padi, perkebunan sayur, perkebunan palawija, peternakan ayam, budidaya lele															
2	Perdagangan																
3	Jasa																
4	Industri kecil																

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penutup © Hak cipta milik UIN Suska Riau	11. Guru meminta siswa untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Kegiatan refleksi berikut ini: -Apa yang telah kita pelajari hari ini? -Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran hari ini? -Apa yang belum kalian pahami dari pembelajaran hari ini? 12. Kegiatan belajar ditutup dengan berdoa. (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)	15 menit
---	---	-------------

G. Sumber Belajar/Media, Alat, dan Bahan belajar

1. Buku siswa Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)
2. Buku Guru Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)
3. Gambar kegiatan ekonomi

H. Assessment (Penilaian)

No	Aspek	Instrumen penilaian	Bentuk
1	Sikap	Lembar Observasi	Angket
2	Pengetahuan	Tes tertulis	Soal pilihan ganda
3	Keterampilan	Rubrik penilaian	Unjuk kerja

Pekanbaru, Oktober 2023
Guru IPS kelas V

Ghina Rafiah, S.Pd

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



e. RPP 3 (Kelas Eksperimen)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Hak Ciptaan Pendidikan	: SD IT Darel Hikmah
Mata Pelajaran	: IPS
Kelas	: V (Lima)
Uraian Tema	: Lingkungan sahabat kita
Materi pokok	: Perubahan Lingkungan
Alokasi waktu	: Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi
	: 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru tetangga, dan negara.
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

Kompetensi dasar	Indikator
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.3.6 Mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dengan benar 3.3.7 mengidentifikasi keragaman jenis-jenis usaha di lingkungan sekitarnya dengan benar.
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	4.3.3 mampu menyajikan jenis-jenis usaha yang dikelola kelompok dengan tepat

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan kegiatan pembelajaran peserta didik mampu menjelaskan jenis usaha yang dikelola sendiri.
2. Melalui kegiatan pengamatan peserta didik mampu mengidentifikasi keragaman jenis-jenis usaha di lingkungan sekitarnya dengan benar.
3. Melalui kegiatan membuat klipng, siswa mampu menyajikan jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

Usaha ekonomi kelompok ini dikelola secara bersama, baik modal, pengelolaan, maupun keuntungannya. Bentuk usaha ekonomi bersama sebagai berikut.

1. Badan Usaha Milik Negara (BUMN)

Badan Usaha Milik Negara (BUMN) atau perusahaan negara yaitu sebuah perusahaan yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki negara. BUMN dapat berbentuk perusahaan umum

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta UIN Suska Riau

(perum) dan perseroan terbatas (persero). BUMN bergerak di bidang usaha yang bersifat strategis atau vital, misalnya bidang energi listrik dan telekomunikasi.

Badan Usaha Milik Swasta (BUMS)

Badan Usaha Milik Swasta merupakan perusahaan yang seluruh sahamnya dimiliki oleh swasta. Ada beberapa macam BUMS sebagai berikut.

a. Firma

Firma adalah usaha ekonomi bersama yang didirikan oleh sekurangnya dua sekutu. Pendiri firma biasanya orang-orang yang saling kenal satu dengan yang lain. Setiap anggota firma memiliki hak untuk bertindak atas nama firma. Anggota firma juga bertanggung jawab secara penuh atas risiko kerugian firma. Usaha berbentuk firma biasa bergerak di bidang layanan konsultasi hukum dan keuangan.

b. Persekutuan Komanditer

Persekutuan komanditer (CV) didirikan oleh sekurangnya dua orang yang menyetorkan modal. Pada CV terdapat dua jenis sekutu, yaitu sekutu aktif dan sekutu pasif. Sekutu aktif berperan sebagai investor dan pengelola CV. Sekutu pasif berperan sebagai investor tanpa terlibat dalam pengelolaan CV. Usaha berbentuk CV dapat dikembangkan dari firma. Ini dimungkinkan jika firma ingin memperluas usahanya dan membutuhkan banyak modal.

c. Perseroan Terbatas

Perseroan terbatas (PT) adalah usaha bersama yang modalnya berupa kumpulan saham. Saham diartikan sebagai bukti kepemilikan suatu perusahaan atas penyeteroran modal. Setiap saham memiliki nilai nominal tertentu. Pemilik saham akan memperoleh keuntungan berupa dividen. Bagi perseroan yang ingin mengembangkan dan memperluas usaha, sahamnya dapat diperdagangkan di pasar modal.

d. Koperasi

Ada berapa bentuk koperasi yang berkembang di Indonesia? Bentuk-bentuk Koperasi di Indonesia sebagai berikut.

Koperasi konsumsi, yaitu koperasi yang menyediakan berbagai barang konsumsi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Contohnya beras, gula, minyak, sabun, peralatan rumah tangga, dan barang elektronik. Tujuan koperasi ini adalah memenuhi kebutuhan konsumsi sehari-hari bagi anggota dengan harga dan mutu layak.

Koperasi simpan pinjam, yaitu koperasi yang menyediakan layanan simpan dan pinjam. Koperasi jenis ini menerima simpanan dari anggota. Selanjutnya, uang yang telah terkumpul dipinjamkan kepada anggota.

Koperasi produksi, yaitu koperasi yang menyediakan bahan baku produksi dan menyalurkan hasil produksi anggotanya. Koperasi ini beranggotakan para produsen atau pengusaha, misalnya pengusaha batik, tahu dan tempe, dan sapi perah.

d. Koperasi jasa, yaitu koperasi yang menyediakan layanan atau jasa tertentu bagi anggotanya. Contohnya, koperasi angkutan.

e. Koperasi serbausaha, yaitu koperasi mengelola berbagai jenis usaha, misalnya penyediaan barang konsumsi, simpan pinjam, penyediaan bahan baku, dan penyaluran hasil produksi. Contohnya, koperasi unit desa (KUD)

E. MODEL PEMBELAJARAN

Model : *direct instruction*

Metode : penugasan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang


1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
◎ Kegiatan Hak cipta milik UIN Suska Riau	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan dilanjutkan dengan berdoa (<i>religius</i>) 2. Guru mengecek kehadiran dan mengkondisikan peserta didik untuk kesiapan mengikuti pembelajaran (disiplin) 3. Guru memandu peserta didik untuk menyanyikan lagu Berkibarlah Benderaku (Nasionalisme) 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa. (<i>communication</i>) 4. Guru membantu siswa membentuk kelompok 4-5 siswa (<i>collaboration</i>)	15 menit
Kegiatan Inti Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	Orientasi masalah: 25. Guru menampilkan Vidio tentang jenis usaha masyarakat Indonesia yang dikelola kelompok. (<i>literasi digital</i>) 26. Siswa mengamati Vidio, kemudian Guru memberikan pertanyaan kepada siswa -Apa yang dimaksud usaha ekonomi yang dikelola kelompok? -Apa ciri-ciri usaha ekonomi yang dikelola kelompok? -Apa contoh-contoh jenis usaha ekonomi yang dikelola kelompok? 27. Siswa saling mengemukakan pendapatnya tentang vidio yang ditampilkan oleh guru. (<i>Collaboration and communication</i>) 28. Siswa saling mengemukakan pendapatnya terkait pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru secara klasikal. (<i>Collaboration and Communication</i>) 29. Guru memberikan klarifikasi terhadap permasalahan yang dipecahkan siswa dan menyampaikan materi dengan memutar video pembelajaran. 30. Siswa Siswa mencatat poin penting di buku catatan mereka terkait kegiatan ekonomi pada video pembelajaran. (<i>Mandiri, critical thinking</i>) 31. Guru menunjukkan beberapa gambar usaha ekonomi masyarakat pada power point. (<i>Literasi digital</i>) 32. Setelah siswa mengamati vidio, siswa membuat peta fikiran dengan format sebagai berikut:  33. Siswa mempresentasikan hasil dari jawabannya, teman lain dan guru menanggapi jawaban siswa sekaligus memberikan penegasan/klarifikasi terkait jawaban siswa dari materi kegiatan ekonomi. (<i>Communication, collaboration</i>) 34. <i>Ice breaking</i> dengan melakukan tepuk ganda dan tunggal untuk menggugah semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran	40 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p> <p>State Islamic University of Sultan Saif Kasim Riau</p>	<p>selanjutnya.</p> <p>Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar:</p> <p>35. Guru membantu peserta didik membuat kelompok diskusi kecil, tiap kelompok terdiri dari 2-3 anak. (Kerjasama)</p> <p>36. Siswa membagi tugas dengan teman satu kelompok untuk mencari data tentang jenis usaha yang dikelola secara kelompok dilingkungan tempat tinggalnya dalam kegiatan berdiskusi. (Kerjasama)</p> <p>37. Guru memastikan setiap anggota kelompok memahami tugasnya masing-masing.</p> <p>Membimbing penyelidikan</p> <p>38. Siswa secara berkelompok mengamati jenis usaha yang dikelola secara kelompok di lingkungan sekitar. (Saintifik)</p> <p>39. Guru memantau keterlibatan siswa dan pengumpulan data/bahan selama proses diskusi.</p> <p>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <p>40. Bersama teman satu kelompok, siswa menganalisis jenis usaha yang dikelola kelompok dengan menyebutkan nama perusahaan, jenis usaha, dan tempat kedudukan usaha.</p> <p>41. Guru memantau diskusi dan membimbing proses diskusi</p> <p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <p>42. Tiap-tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi. (communication)</p> <p>43. Teman dari kelompok lain menanggapi hasil diskusi. (Collaboration)</p> <p>44. Siswa membuat klipng tentang jenis-jenis usaha yang dikelola kelompok. Kliping memuat gambar dan keterangan dari setiap jenis usaha yang dikelola kelompok.</p> <p>45. Siswa dan guru membuat kesimpulan dari materi pembelajaran yang telah dipelajari dengan membuat tepuk usaha ekonomi.</p>	
<p>Penutup</p>	<p>46. Guru meminta siswa untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan</p> <p>Kegiatan refleksi berikut ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Apa yang telah kita pelajari hari ini? -Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran hari ini? -Apa yang belum kalian pahami dari pembelajaran hari ini? <p>47. Siswa melakukan analisis kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran. (Critical thinking and communication)</p> <p>48. Kegiatan belajar ditutup dengan berdoa. (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) (Religius)</p>	<p>15 menit</p>

G. Sumber Belajar/Media, Alat, dan Bahan belajar

- Buku siswa Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)
- Buku Guru Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)
- Gambar kegiatan ekonomi
- Vidio pembelajaran youtube

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

10. Internet

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau Assessment (Penilaian)

No	Aspek	Instrumen penilaian	Bentuk
	Sikap	Lembar Observasi	Angket
	Pengetahuan	Tes tertulis	Soal pilihan ganda
	Keterampilan	Rubrik penilaian	Unjuk kerja

Guru kelas IPS V

Pekanbaru, Oktober 2023
Peneliti

Nur Azizah, S.Pd

Nurhabibah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



f. RPP 3 (Kelas kontrol)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Hak Ciptaan Pendidikan	: SD IT Darel Hikmah
Mata Pelajaran	: IPS
Kelas	: V (Lima)
Uraian Tema	: Lingkungan sahabat kita
Materi pokok	: Perubahan Lingkungan
Lokasi waktu	: Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi
	: 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru tetangga, dan negara.
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

Kompetensi dasar	Indikator
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.3.6 Mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dengan benar 3.3.7 mengidentifikasi keragaman jenis-jenis usaha di lingkungan sekitarnya dengan benar.
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	4.3.3 mampu menyajikan jenis-jenis usaha yang dikelola kelompok dengan tepat

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan pembelajaran peserta didik mampu menjelaskan jenis usaha yang dikelola kelompok.
2. Melalui kegiatan pengamatan peserta didik mampu mengidentifikasi keragaman jenis-jenis usaha lingkungan sekitarnya dengan benar.
3. Melalui kegiatan membuat klipings, siswa mampu menyajikan jenis-jenis usaha yang dikelola kelompok dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

Usaha ekonomi kelompok ini dikelola secara bersama, baik modal, pengelolaan, maupun keuangan. Bentuk usaha ekonomi bersama sebagai berikut.

1. Badan Usaha Milik Negara (BUMN)

Badan Usaha Milik Negara (BUMN) atau perusahaan negara yaitu sebuah perusahaan yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki negara. BUMN dapat berbentuk perusahaan umum (perum) dan perseroan terbatas (persero). BUMN bergerak di bidang usaha yang bersifat strategis atau vital, misalnya bidang energi listrik dan telekomunikasi.

Badan Usaha Milik Swasta (BUMS)

Badan Usaha Milik Swasta merupakan perusahaan yang seluruh sahamnya dimiliki oleh swasta. Ada beberapa macam BUMS sebagai berikut.

Firma

Firma adalah usaha ekonomi bersama yang didirikan oleh sekurangnya dua sekutu. Pendiri firma biasanya orang-orang yang saling kenal satu dengan yang lain. Setiap anggota firma memiliki hak untuk bertindak atas nama firma. Anggota firma juga bertanggung jawab secara penuh atas risiko kerugian firma. Usaha berbentuk firma biasa bergerak di bidang layanan konsultasi hukum dan keuangan.

Persekutuan Komanditer

Persekutuan komanditer (CV) didirikan oleh sekurangnya dua orang yang menyetorkan modal. Pada CV terdapat dua jenis sekutu, yaitu sekutu aktif dan sekutu pasif. Sekutu aktif berperan sebagai investor dan pengelola CV. Sekutu pasif berperan sebagai investor tanpa terlibat dalam pengelolaan CV. Usaha berbentuk CV dapat dikembangkan dari firma. Ini dimungkinkan jika firma ingin memperluas usahanya dan membutuhkan banyak modal.

c. Perseroan Terbatas

Perseroan terbatas (PT) adalah usaha bersama yang modalnya berupa kumpulan saham. Saham diartikan sebagai bukti kepemilikan suatu perusahaan atas penyeteroran modal. Setiap saham memiliki nilai nominal tertentu. Pemilik saham akan memperoleh keuntungan berupa dividen. Bagi perseroan yang ingin mengembangkan dan memperluas usaha, sahamnya dapat diperdagangkan di pasar modal.

d. Koperasi

Ada berapa bentuk koperasi yang berkembang di Indonesia? Bentukbentuk

Koperasi di Indonesia sebagai berikut.

Koperasi konsumsi, yaitu koperasi yang menyediakan berbagai barang konsumsi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Contohnya beras, gula, minyak, sabun, peralatan rumah tangga, dan barang elektronik. Tujuan koperasi ini adalah memenuhi kebutuhan konsumsi sehari-hari bagi anggota dengan harga dan mutu layak.

1. Koperasi simpan pinjam, yaitu koperasi yang menyediakan layanan simpan dan pinjam. Koperasi jenis ini menerima simpanan dari anggota. Selanjutnya, uang yang telah terkumpul dipinjamkan kepada anggota.
2. Koperasi produksi, yaitu koperasi yang menyediakan bahan baku produksi dan menyalurkan hasil produksi anggotanya. Koperasi ini beranggotakan para produsen atau pengusaha, misalnya pengusaha batik, tahu dan tempe, dan sapi perah.
3. Koperasi jasa, yaitu koperasi yang menyediakan layanan atau jasa tertentu bagi anggotanya. Contohnya, koperasi angkutan.
4. Koperasi serbausaha, yaitu koperasi mengelola berbagai jenis usaha, misalnya penyediaan barang konsumsi, simpan pinjam, penyediaan bahan baku, dan penyaluran hasil produksi. Contohnya, koperasi unit desa (KUD)

Hak Cipta Dikindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. MODEL PEMBELAJARAN

Model : *Direct Instruction*

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan dilanjutkan dengan berdoa. 2. Guru mengecek kehadiran dan mengkondisikan peserta didik untuk kesiapan mengikuti pembelajaran. 3. Guru memandu peserta didik untuk menyanyikan lagu Berkibarlah Benderaku. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa. 	15 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menampilkan Vidio tentang jenis usaha masyarakat Indonesia yang dikelola kelompok. 6. Guru menjelaskan jenis usaha masyarakat indonesia berdasarkan vidio yang telah di tonton. memutarakan video pembelajaran. 7. Siswa Siswa mencatat poin penting di buku catatan mereka terkait kegiatan ekonomi pada video pembelajaran 8. Ice breaking dengan melakukan tepuk ganda dan tunggal untuk menggugah semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya. 9. Siswa secara mansiri mengamati jenis usaha yang dikelola secara kelompok di lingkungan sekitar. 10. siswa menganalisis jenis usaha yang dikelola kelompok dengan menyebutkan nama perusahaan, jenis usaha, dan tempat kedudukan usaha. 11. Siswa membuat klipng tentang jenis-jenis usaha yang dikelola kelompok. Kliping memuat gambar dan keterangan dari setiap jenis usaha yang dikelola kelompok. 12. Siswa dan guru membuat kesimpulan dari materi pembelajaran yang telah dipelajari dengan membuat tepuk usaha ekonomi. 	40 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 13. Guru meminta siswa untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan Kegiatan refleksi berikut ini: -Apa yang telah kita pelajari hari ini? -Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran hari ini? 14. -Apa yang belim kalian pahami dari pembelajaran hari ini? Kegiatan belajar ditutup dengan berdoa. (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) (Religius) 	15 menit

F. Sumber Belajar/Media, Alat, dan Bahan belajar

5. Buku siswa Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)
6. Buku Guru Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)
7. Gambar kegiatan ekonomi
8. Vidio pembelajaran youtube
9. Internet

2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

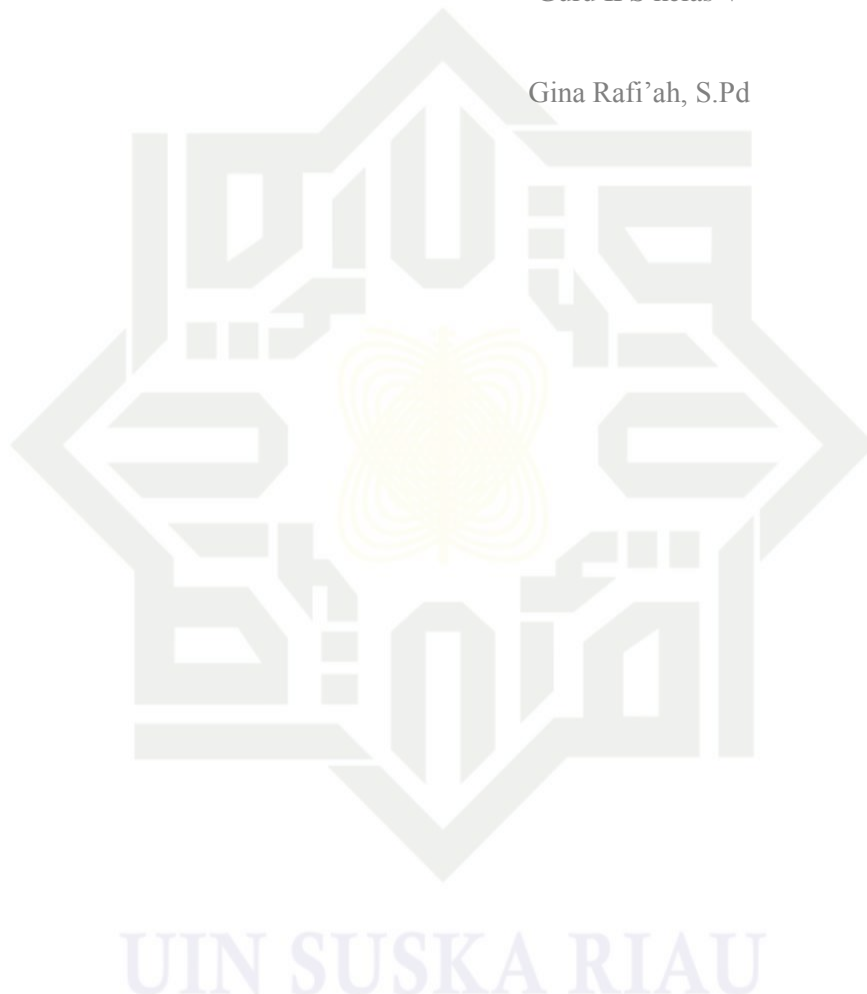
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

G. Assessment (Penilaian)

No	Aspek	Instrumen penilaian	Bentuk
	Sikap	Lembar Observasi	Angket
	Pengetahuan	Tes tertulis	Soal pilihan ganda
	Keterampilan	Rubrik penilaian	Unjuk kerja

Pekanbaru, Oktober 2023
Guru IPS kelas V

Gina Rafi'ah, S.Pd



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

50. RPP 4 (kelas eksperimen)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

- 50.1. Dikembangkan oleh : SD IT Darel Hikmah
 50.2. Mata Pelajaran : IPS
 50.3. Kelas : V (Lima)
 50.4. Tema : Lingkungan sahabat kita
 50.5. Materi pokok : Usaha Pelestarian Lingkungan
 50.6. Alokasi waktu : Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi
 50.7. : 35 menit

A. Kompetensi Inti

- 50.1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- 50.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru tetangga, dan negara.
- 50.3. 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
- 50.4. 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

Kompetensi dasar	Indikator
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.3.8 siswa mampu menjelaskan cara-cara menghargai kegiatan orang lain dalam usaha memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.
4.3 Menajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	4.3.4 Mempresentasikan cara-cara menghargai kegiatan orang lain dalam usaha memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa

C. Tujuan Pembelajaran

- 50.1. Melalui kegiatan mengamati lingkungan sekitar, menonton video, dan berdiskusi peserta didik mampu menjelaskan cara-cara menghargai kegiatan orang lain dalam usaha memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.
- 50.2. Melalui diskusi dan membuat peta konsep peserta didik mampu mempresentasikan cara-cara menghargai kegiatan orang lain dalam usaha memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

D. Materi Pembelajaran

Menghargai Kegiatan Usaha Ekonomi Orang Lain

Kegiatan ekonomi yang dilakukan setiap orang melibatkan orang lain. Keterlibatan orang lain dapat dilihat dari kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Pada kegiatan produksi, orang yang terlibat adalah tenaga kerja. Pemakaian tenaga kerja dimaksudkan untuk memperlancar kegiatan produksi. Tenaga kerja akan memperoleh balas jasa dari produsen berupa upah atau gaji dari produsen. Selanjutnya, barang hasil produksi akan disalurkan kepada konsumen atau masyarakat oleh distributor. Dari kegiatan penyaluran barang tersebut, distributor akan memperoleh keuntungan. Contoh distributor adalah agen, pedagang besar, dan pedagang eceran.

Konsumen adalah pihak yang mengonsumsi barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Barang dan jasa diperoleh dari produsen secara langsung atau melalui perantara (distributor). Ketiga pelaku kegiatan ekonomi tersebut (produsen, distributor, dan konsumen) akan saling berhubungan membentuk arus diagram ekonomi.

Setiap pelaku kegiatan ekonomi memiliki peran yang saling menguntungkan. Menurut kodratnya, manusia berperan sebagai makhluk sosial dan makhluk ekonomi. Sebagai makhluk sosial, manusia akan berhubungan atau berinteraksi dengan manusia lain. Sebagai makhluk ekonomi, manusia akan melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai makhluk sosial maupun makhluk ekonomi, manusia hendaknya memiliki etika moral. Dengan etika moral, manusia dapat menghargai setiap kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh orang lain.

4. PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan	: Saintifik
Model	: <i>Problem Based Learning</i>
Metode	: Diskusi, tanya jawab, penugasan

4. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	32. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan dilanjutkan dengan berdoa (religius) 33. Guru mengecek kehadiran dan mengkondisikan peserta didik untuk kesiapan mengikuti pembelajaran (disiplin) 34. Guru memandu peserta didik untuk menyanyikan lagu Berkibarlah Benderaku (Nasionalisme) 35. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa. (communication) 36. Guru membantu siswa membentuk kelompok 4-5 siswa (collaboration)	15 menit
Kegiatan Inti	Orientasi masalah: 37. Siswa membaca pengantar tentang keragaman sosial masyarakat karena adanya keragaman usaha ekonomi. 38. Guru menampilkan video tentang keragaman sosial masyarakat karena adanya keragaman usaha ekonomi (Literasi digital) 39. Siswa mengamati Video, kemudian Guru memberikan pertanyaan kepada siswa <ul style="list-style-type: none"> - Apakah di antara para pelaku usaha terjalin sikap saling menghargai satu sama lain? - Apakah para pelaku usaha saling bersaing dengan ketat hingga terjadi permusuhan? - Bagaimana seharusnya sikap antara para pelaku usaha dalam usaha memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa? 	40 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

40. Siswa saling mengemukakan pendapatnya tentang video yang ditampilkan oleh guru. (*Collaboration and communication*)
41. Siswa saling mengemukakan pendapatnya terkait pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru secara klasikal. (*Collaboration and Communication*)
42. Guru memberikan klarifikasi terhadap permasalahan yang dipecahkan siswa dan menyampaikan materi dengan memutar video pembelajaran.
43. Siswa Siswa mencatat poin penting di buku catatan mereka terkait kegiatan keragaman sosial masyarakat karena adanya keragaman usaha ekonomi. (**Mandiri, critical thinking**)
44. *Ice breaking* dengan melakukan tepuk ganda dan tunggal untuk menggugah semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya.

Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar:

45. Guru membantu peserta didik membuat kelompok diskusi kecil, tiap kelompok terdiri dari 2-3 anak. (*Collaboration*)
46. Siswa membagi tugas dengan teman satu kelompok untuk menuliskan butir-butir penting dari bacaan “Menghargai Kegiatan Usaha Ekonomi Orang Lain” dalam bentuk diagram alir. (*Collaboration*)
47. Secara bergantian siswa membacakan hasil tulisannya. Siswa lain dan guru dapat memberikan tanggapan dan masukan.
48. Guru memastikan setiap anggota kelompok memahami tugasnya masing-masing.

Membimbing penyelidikan

49. Siswa secara berkelompok mengamati keragaman sosial masyarakat karena adanya keragaman usaha ekonomi di lingkungan sekitar. (**Saintifik**)
50. Setiap kelompok mengidentifikasi peran dan keuntungan yang diperoleh dari setiap pihak dalam proses produksi pakaian: petani kapas, pemintal benang, pemilik pabrik tekstil, pegawai pabrik tekstil, dan penjahit.
51. Setiap kelompok menuliskan hasil identifikasinya dalam bentuk tabel berikut ini:

Kegiatan	Jenis	Orang yang diuntungkan	Keuntungan yang diperoleh
Pabrik kerupuk	produksi	Masyarakat yang suka makan kerupuk	Makan lebih lahap
Menjual pasir	Distribusi	Masyarakat yang sedang membangun rumah	Pembangunan rumah lancar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<p>52. Setiap kelompok membacakan hasil diskusinya di depan guru dan kelompok lain.</p> <p>53. Jika ada perbedaan jawaban dari setiap kelompok, semua kelompok mendiskusikan bersama-sama.</p> <p>54. Guru memantau keterlibatan siswa dan pengumpulan data/bahan selama proses diskusi.</p> <p>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <p>55. Bersama teman satu kelompok, siswa menganalisis Produksi pakaian melibatkan peran banyak pihak: petani kapas, pemintal benang, pabrik tekstil, dan penjahit. Setiap kelompok menuliskan dalam bentuk tabel berikut:</p> <table border="1" data-bbox="516 625 1317 869"> <thead> <tr> <th>Jenis usaha</th> <th>Peran</th> <th>Keuntungan yang dioeroleh</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Petani kapas</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Pemilik pabrik tekstil</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Pegawai pabrik tekstil</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Penjahit</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>56. Guru memantau diskusi dan membimbing proses diskusi</p> <p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <p>57. Tiap-tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi . (<i>communication</i>)</p> <p>58. Teman dari kelompok lain menanggapi hasil diskusi. (<i>Collaboration</i>)</p> <p>59. Siswa dan guru membuat kesimpulan dari materi pembelajaran yang telah dipelajari dengan membuat tepuk usaha ekonomi.</p>	Jenis usaha	Peran	Keuntungan yang dioeroleh	Petani kapas			Pemilik pabrik tekstil			Pegawai pabrik tekstil			Penjahit			
Jenis usaha	Peran	Keuntungan yang dioeroleh															
Petani kapas																	
Pemilik pabrik tekstil																	
Pegawai pabrik tekstil																	
Penjahit																	
Penutup	<p>60. Guru meminta siswa untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan Kegiatan refleksi berikut ini: -Apa yang telah kita pelajari hari ini? -Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran hari ini? -Apa yang belum kalian pahami dari pembelajaran hari ini?</p> <p>61. Siswa melakukan analisis kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran .(<i>Critical thinking and communication</i>)</p> <p>62. Kegiatan belajar ditutup dengan berdoa. (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) (<i>Religius</i>)</p>	15 menit															

G. Sumber Belajar/Media, Alat, dan Bahan belajar

1. Buku siswa Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)
2. Buku Guru Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)
3. Gambar kegiatan ekonomi
4. Vidio pembelajaran youtube
5. Internet

H. Assessment (Penilaian)

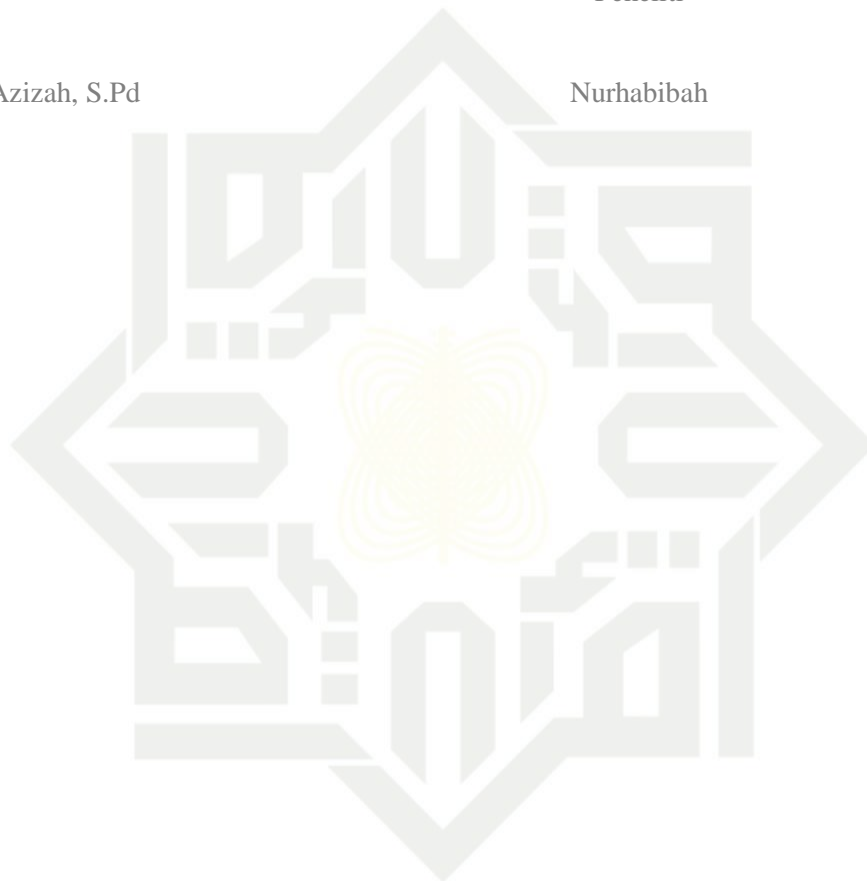
No	Aspek	Instrumen penilaian	Bentuk
	Sikap	Lembar Observasi	Angket
	Pengetahuan	Tes tertulis	Soal pilihan ganda
	Keterampilan	Rubrik penilaian	Unjuk kerja

Guru kelas V

Pekanbaru, Oktober 2023
Peneliti

Nur Azizah, S.Pd

Nurhabibah



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menghargai Kegiatan Usaha Ekonomi Orang Lain

© Kegiatan ekonomi yang dilakukan setiap orang melibatkan orang lain. Keterlibatan orang lain dapat dilihat dari kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Pada kegiatan produksi, orang yang terlibat adalah tenaga kerja. Pemakaian tenaga kerja dimaksudkan untuk memperlancar kegiatan produksi. Tenaga kerja akan memperoleh balas jasa dari produsen berupa upah atau gaji dari produsen. Selanjutnya, barang hasil produksi akan disalurkan kepada konsumen atau masyarakat oleh distributor. Dari kegiatan penyaluran barang tersebut, distributor akan memperoleh keuntungan. Contoh distributor adalah agen, pedagang besar, dan pedagang eceran.

Konsumen adalah pihak yang mengonsumsi barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Barang dan jasa diperoleh dari produsen secara langsung atau melalui perantara (distributor). Ketiga pelaku kegiatan ekonomi tersebut (produsen, distributor, dan konsumen) akan saling berhubungan membentuk arus diagram ekonomi.

Setiap pelaku kegiatan ekonomi memiliki peran yang saling menguntungkan. Menurut kodratnya, manusia berperan sebagai makhluk sosial dan makhluk ekonomi. Sebagai makhluk sosial, manusia akan berhubungan atau berinteraksi dengan manusia lain. Sebagai makhluk ekonomi, manusia akan melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai makhluk sosial maupun makhluk ekonomi, manusia hendaknya memiliki etika moral. Dengan etika moral, manusia dapat menghargai setiap kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh orang lain.

PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan	: Saintifik
Model	: <i>Problem Based Learning</i>
Metode	: Diskusi, tanya jawab, penugasan

Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	63. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan dilanjutkan dengan berdoa 64. Guru mengecek kehadiran dan mengkondisikan peserta didik untuk kesiapan mengikuti pembelajaran 65. Guru memandu peserta didik untuk menyanyikan lagu Berkibarlah Benderaku 66. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa. 67. Guru membantu siswa membentuk kelompok 4-5 siswa	15 menit
Kegiatan Inti	68. Siswa membaca pengantar tentang keragaman sosial masyarakat karena adanya keragaman usaha ekonomi. 69. Guru menampilkan video tentang keragaman sosial masyarakat karena adanya keragaman usaha ekonomi 70. Guru menjelaskan materi dengan memutar video pembelajaran. 71. Siswa mencatat poin penting di buku catatan mereka terkait kegiatan keragaman sosial masyarakat karena adanya keragaman usaha ekonomi. 72. <i>Ice breaking</i> dengan melakukan tepuk ganda dan tunggal untuk menggugah semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya. 73. Siswa secara mandiri mengamati keragaman sosial masyarakat karena adanya keragaman usaha ekonomi di lingkungan sekitar. 74. Setiap siswa mengidentifikasi peran dan keuntungan yang diperoleh	40 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<p>dari setiap pihak dalam proses produksi pakaian: petani kapas, pemintal benang, pemilik pabrik tekstil, pegawai pabrik tekstil, dan penjahit.</p> <p>75. Setiap siswa menuliskan hasil identifikasinya dalam bentuk tabel berikut ini:</p> <table border="1" data-bbox="513 359 1317 699"> <thead> <tr> <th>Kegiatan</th> <th>Jenis</th> <th>Orang yang diuntungkan</th> <th>Keuntungan yang diperoleh</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pabrik kerupuk</td> <td>produksi</td> <td>Masyarakat yang suka makan kerupuk</td> <td>Makan lebih lahao</td> </tr> <tr> <td>Menjual pasir</td> <td>Distribusi</td> <td>Masyarakat yang sedang membangun rumah</td> <td>Pembangunan rumah lancar</td> </tr> </tbody> </table> <p>76. Siswa dan guru membuat kesimpulan dari materi pembelajaran yang telah dipelajari dengan membuat tepuk usaha ekonomi.</p>	Kegiatan	Jenis	Orang yang diuntungkan	Keuntungan yang diperoleh	Pabrik kerupuk	produksi	Masyarakat yang suka makan kerupuk	Makan lebih lahao	Menjual pasir	Distribusi	Masyarakat yang sedang membangun rumah	Pembangunan rumah lancar	
Kegiatan	Jenis	Orang yang diuntungkan	Keuntungan yang diperoleh											
Pabrik kerupuk	produksi	Masyarakat yang suka makan kerupuk	Makan lebih lahao											
Menjual pasir	Distribusi	Masyarakat yang sedang membangun rumah	Pembangunan rumah lancar											
Penutup	<p>77. Guru meminta siswa untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan Kegiatan refleksi berikut ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Apa yang telah kita pelajari hari ini? -Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran hari ini? -Apa yang belum kalian pahami dari pembelajaran hari ini? <p>78. Kegiatan belajar ditutup dengan berdoa. (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) (<i>Religius</i>)</p>	15 menit												

H. Sumber Belajar/Media, Alat, dan Bahan belajar

- 1. Buku siswa Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)
- 2. Buku Guru Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)
- 3. Gambar kegiatan ekonomi
- 4. Vidio pembelajaran youtube
- 5. Internet

I. Assessment (Penilaian)

No	Aspek	Instrumen penilaian	Bentuk
1	Sikap	Lembar Observasi	Angket
2	Pengetahuan	Tes tertulis	Soal pilihan ganda
3	Keterampilan	Rubrik penilaian	Unjuk kerja

Pekanbaru, Oktober 2023
Peneliti

Gina Rafi'ah

LAMPIRAN 9 BAHAN AJAR *PROBLEM BASED LEARNING*

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN 10 BAHAN AJAR *DIRECT INSTRUCTION*

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jika kamu mengalami kejadian seperti gambar di atas, maka kamu akan....

- a. membiarkan saja dan abaikan kejadian tersebut
- b. membiarkan mencari uang kembalian sendiri
- c. membantu mencari uang kembalian dengan menukarkan uang di tempat lain
- d. meminta inta uang kembalian atas nama temanmu dan berkomitmen untuk menggantinya nanti

Kamu dan teman-temanmu mencari dana untuk membantu korban bencana kebakaran, temanmu sebagai produsen membuat puding dan kamu sebagai distributor. Agar pudingnya laku terjual maka kamu akan mendistribusikannya dengan cara....

- a. Memasarkan puding secara online melalui platform e-commerce.
- b. Menyebarkan puding ke tetangga dan teman-teman di sekitar tempat tinggalmu.
- c. Menyumbang puding ke toko-toko atau restoran setempat yang bersedia menjualnya.
- d. Membuang puding karena sulit menjualnya

Ibumu meminta mu untuk membeli kue yang jaraknya lumayan jauh dari rumah. Kamu membawa uang Rp. 50.000 dan membeli kue seharga Rp. 25.000 namun ketika kamu sampai rumah kamu sadar uang kembaliannya berjumlah Rp. 30.000. sebagai konsumen yang baik hal yang seharusnya dilakukan adalah...

- a. Mengembalikan uang ke penjual kue karena merasa bersalah
- b. Menyimpan uang kembalian sebagai untung
- c. Membeli kue tambahan dengan uang kembalian
- d. Mengabaikan uang kembalian dan tidak melakukan apa-apa

7. Suatu hari kamu mengunjungi nenekmu yang berada di luar pulau. Kamu dan keluargamu memiliki pesawat. Jika tidak ada pesawat, agar kamu tetap bisa mengunjungi nenek maka kamu...

- a. Menggunakan kereta api
- b. Menggunakan mobil
- c. Berjalan kaki
- d. Menggunakan perahu

8. Ekonomi dapat berperan dalam mengatasi masalah sosial seperti kemiskinan dengan cara...

- a. Mengurangi jumlah penduduk.
- b. Menciptakan peluang ekonomi bagi masyarakat yang kurang beruntung.
- c. Menghilangkan seluruh program bantuan sosial.
- d. Dengan mengurangi pajak bagi orang kaya.

9. Dampak positif dari pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan terhadap masyarakat dalam hal budaya adalah...

- Pertumbuhan ekonomi selalu mengurangi keanekaragaman budaya.
- Pertumbuhan ekonomi tidak memiliki dampak apa pun pada budaya masyarakat.
- Pertumbuhan ekonomi hanya mendukung budaya tertentu dan mengabaikan yang lain
- Pertumbuhan ekonomi dapat meningkatkan pendapatan masyarakat dan mendukung praktik budaya.

10. Perhatikan gambar di bawah ini!



Apabila tempat tersebut tidak ada maka yang terjadi adalah...

- Pasokan BBM menjadi tidak stabil
 - Ketersediaan BBM menjadi lebih baik
 - Penurunan harga BBM
 - Kualitas lingkungan yang lebih baik
11. Setiap pulang sekolah kamu menggunakan layanan jasa yaitu angkutan umum. Namun ketika kamu akan membayar ongkosnya, ternyata uangmu hilang sehingga kamu tidak dapat membayar ongkosnya. Solusi yang akan kamu lakukan adalah...
- Mencoba naik angkutan umum tanpa membayar dan berharap tidak ketahuan.
 - Meminta bantuan teman sekelas untuk meminjamkan uang agar kamu dapat membayar ongkos.
 - Menunggu angkutan umum berikutnya dan mencari uang yang hilang.
 - Berjalan pulang kaki ke rumah tanpa menggunakan angkutan umum
12. Ekonomi dapat memainkan peran dalam memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa dengan cara...
- Mengizinkan setiap wilayah memiliki mata uangnya sendiri.
 - Mengurangi perdagangan luar negeri.
 - Mendukung distribusi kekayaan yang lebih merata di seluruh negara.
 - Membatasi pergerakan penduduk antar wilayah

13. Perhatikan gambar dibawah ini!



Peran pada gambar tersebut dalam bidang ekonomi adalah...

- a. Konsumen
- b. Produsen
- c. Distribusi
- d. Pemasok

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

4. Ayah Raka adalah seorang penjual roti. Raka sering membantu ayahnya berjualan roti. Namun raka adalah orang yang pemalu dan tidak memiliki kemampuan berjualan. Sebagai sahabat Raka maka kamu akan...

- a. Memaksa Raka untuk mengatasi sifat pemalunya
- b. Memncontohkan Raka berbicara dengan keras dan tegas kepada pelanggan
- c. Mengajarkan cara berjualan yang baik
- d. Menyarankan Raka untuk berhenti berjualan

5.

Di depan sekolahmu terdapat 2 tukang ojek. Namun, kedua tukang ojek tersebut suka berpacu untuk mendapat penumpang. Kamu menginginkan tukang ojek tersebut bersaing secara sehat, maka yang kamu lakukan adalah...

- a. Membujuk salah satu tukang ojek untuk berhenti beroperasi.
- b. Membuat peraturan yang melarang mereka bersaing.
- c. Mendorong mereka untuk berlomba dalam memberikan layanan yang lebih baik kepada penumpang.
- d. Menyuruh teman-temanmu untuk selalu menggunakan satu tukang ojek saja.

6.

Di kantin sekolahmu terdapat seorang penjaga kantin yang tidak bersekolah. Penjaga kantin tersebut tidak bisa menghitung uang, sehingga sering dibohongi oleh pembelinya. Kamu kasihan kepada Ibu kantin, maka yang kamu lakukan adalah...

- a. Meminta ibu penjaga kantin untuk memberikan makanan secara gratis.
- b. Berbicara dengan guru atau kepala sekolah untuk menggantinya dengan penjaga kantin lain.
- c. Membantu ibu penjaga kantin dalam menghitung uang
- d. Membelikan ibu kantin kalkulator

LAMPIRAN 11

Tes Berpikir kreatif untuk siswa

Tes Kemampuan Berpikir Kreatif IPS

Nama sekolah : SD IT Darel Hikmah

Mata pelajaran : IPS

Bentuk soal : Pilihan Ganda

Nama :

Kelas :

Lain/Tanggal :

Penulis :

Ingkarilah jawaban yang benar!

1. Ketika kamu pulang ke kampung halaman, kamu melihat bagaimana cara petani menghasilkan padi, kamu melihat bagaimana susahnya padi didapatkan, dan kamu teringat kamu suka menyisahkan makanan. Sebagai masyarakat yang baik kita harus saling menghargai usaha seseorang. Dalam menghargai usaha orang maka yang kamu lakukan adalah....

e. Menyisihkan sebagian uang atau sumber daya untuk mendukung petani setempat dalam bentuk donasi.

f. Membeli lebih banyak produk lokal dan hasil pertanian dari petani.

g. Memberikan hadiah kepada petani sebagai tanda terima kasih.

h. Menceritakan pengalamanmu kepada teman-teman sebagai bentuk apresiasi kepada petani

Temanmu di sekolah berjualan keripik berbagai rasa. Dia berjualan karena membutuhkan uang. Namun dagangannya tidak laku karena keripik yang dijualnya tidak begitu enak. Sebagai temannya saya akan....

e. Membeli semua keripiknya

f. Memberi tahu bahwa keripiknya tidak enak

g. Membantu cara membuat keripik yang lebih enak

h. Tidak melakukan apa-apa

i. Perhatikan gambar di bawah ini!



Jika kamu mengalami kejadian seperti gambar di atas, maka kamu akan....

e. membiarkan saja dan abaikan kejadian tersebut

f. membiarkan mencari uang kembalian sendiri

g. membantu mencari uang kembalian dengan menukarkan uang di tempat lain

Hak Cipta dilindungi undang-undang
 1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

h. meminta inta uang kembalian atas nama temanmu dan berkomitmen untuk menggantinya nanti

Kamu dan teman-temanmu mencari dana untuk membantu korban bencana kebakaran, temanmu sebagai produsen membuat puding dan kamu sebagai distributor. Agar pudingnya laku terjual maka kamu akan mendistribusikannya dengan cara....

- Memasarkan puding secara online melalui platform e-commerce.
- Menyebarkan puding ke tetangga dan teman-teman di sekitar tempat tinggalmu.
- Menyumbang puding ke toko-toko atau restoran setempat yang bersedia menjualnya.
- Membuang puding karena sulit menjualnya

8. Kamu meminta mu untuk membeli kue yang jaraknya lumayan jauh dari rumah. Kamu membawa uang Rp. 50.000 dan membeli kue seharga Rp. 25.000 namun ketika kamu sampai rumah kamu sadar uang kembaliannya berjumlah Rp. 30.000. sebagai konsumen yang baik hal yang seharusnya dilakukan adalah...

- Mengembalikan uang ke penjual kue karena merasa bersalah
- Menyimpan uang kembalian sebagai untung
- Membeli kue tambahan dengan uang kembalian
- Mengabaikan uang kembalian dan tidak melakukan apa-apa

9. Suatu hari kamu mengunjungi nenekmu yang berada di luar pulau. Kamu dan keluargamu menaiki pesawat. Jika tidak ada pesawat, agar kamu tetap bisa mengunjungi nenek maka kamu...

- Menggunakan kereta api
- Menggunakan mobil
- Berjalan kaki
- Menggunakan perahu

10. Ekonomi dapat berperan dalam mengatasi masalah sosial seperti kemiskinan dengan cara...

- Mengurangi jumlah penduduk.
- Menciptakan peluang ekonomi bagi masyarakat yang kurang beruntung.
- Menghilangkan seluruh program bantuan sosial.
- Dengan mengurangi pajak bagi orang kaya.

11. Dampak positif dari pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan terhadap masyarakat dalam hal budaya adalah...

- Pertumbuhan ekonomi selalu mengurangi keanekaragaman budaya.
- Pertumbuhan ekonomi tidak memiliki dampak apa pun pada budaya masyarakat.
- Pertumbuhan ekonomi hanya mendukung budaya tertentu dan mengabaikan yang lain
- Pertumbuhan ekonomi dapat meningkatkan pendapatan masyarakat dan mendukung praktik budaya.

12. Perhatikan gambar di bawah ini!



Apabila tempat tersebut tidak ada maka yang terjadi adalah....

- Pasokan BBM menjadi tidak stabil

- c. Mendorong mereka untuk berlomba dalam memberikan layanan yang lebih baik kepada penumpang.
- d. Menyuruh teman-temanmu untuk selalu menggunakan satu tukang ojek saja.
5. Di kantin sekolahmu terdapat seorang penjaga kantin yang tidak bersekolah. Penjaga kantin tersebut tidak bisa menghitung uang, sehingga sering dibohongi oleh pembelinya. Kamu kasihan kepada Ibu kantin, maka yang kamu lakukan adalah...
- Meminta ibu penjaga kantin untuk memberikan makanan secara gratis.
 - Berbicara dengan guru atau kepala sekolah untuk menggantinya dengan penjaga kantin lain.
 - Membantu ibu penjaga kantin dalam menghitung uang
 - Membelikan ibu kantin kalkulator

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN 12

Instrumen tes Hasil belajar IPS

Instrumen Tes Hasil Belajar IPS

Nama sekolah : SD IT Darel Hikmah
 Mata pelajaran : IPS
 Bentuk soal : Pilihan Ganda
 Tema : Lingkungan sahabat kita
 Subtema : 3.3 menganalisis peran ekonomi dalam upaya mensejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Nama :
 Kelas :
 Sekolah :
 Hari/ tanggal :

Ingkarilah jawaban yang benar!

4. Menghasilkan barang dan jasa merupakan tujuan khusus dari kegiatan...

- Konsumsi
- Distribusi
- Produksi
- Pembelian

5. Perhatikan gambar dibawah!



Kegiatan yang dilakukan dalam gambar tersebut merupakan...

- Distribusi
- Konsumsi
- Produksi

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang menyalin atau seluruh karya tulis ini tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Sultan Syarif Kasim II Riau



d. Konsumen

jenis usaha yang umumnya dilakukan oleh masyarakat di daerah pedesaan Indonesia untuk memenuhi kebutuhan pangan dan penghidupan sehari-hari adalah...

- Jasa kesehatan
- Perdagangan online
- Pertanian
- Manufaktur teknologi

Riadh sering membawa pensil yang unik dan cantik ke sekolah. Ia seringkali menawarkan teman sekelas untuk membeli pensil yang dibawanya. Kegiatan yang dilakukan santi merupakan...

- Konsumsi
- Distribusi
- Produksi
- Jasa

Karet, kelapa sawit, dan tebu merupakan sumber daya alam yang berkaitan dengan usaha masyarakat bidang...

- Perkebunan
- Pertanian
- Pertambangan
- Kehutanan

Jika para petani gagal panen, maka akan berdampak pada kegiatan ekonomi konsumsi masyarakat yaitu...

- Susah mendapatkan bahan mentah untuk di produksi
- Susah mendapatkan barang yang akan dijual kepada konsumen
- Susah mendapatkan barang yang akan didistribusikan ke pedagang
- Susahnya mendapatkan beras dan sayur-sayuran untuk dikonsumsi

Jika minat masyarakat terhadap tas kulit cukup tinggi, maka akan memberi pengaruh terhadap kegiatan ekonomi produksi yaitu...

- Menurunnya jumlah produksi tas kulit
- Tingkat produksi tas kulit akan semakin banyak
- Menurunnya penghasilan dalam produksi tas
- Mengalami kerugisn akibat rendahnya minat beli terhadap tas

8. Usaha kelompok yang modalnya berasal dari penjualan saham adalah...

- Koperasi
- Persekutuan komanditer (CV)
- Perseroan terbatas (PT)
- Badan Usaha Milik Negara (BUMN)

9. Perhatikan tabel berikut!

No	Jenis ikan	Tempat budidaya
1	Bendeng	Air payau
2	Lele	Air tawar

2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Halimatussalamah, dkk. | UIN Suska Riau | 2019

3	Ikan mas	Keramba
	Mujahir	Mina padi

Dasar-budidaya usaha ikan pada tabel di atas yang tepat ditunjukkan oleh nomor...

- (1) dan (3)
 (2) dan (4)
 (3) dan (2)
 (4) dan (4)

Perhatikan pernyataan berikut!

- (1) Pak Ali mengolah kedelai menjadi susu
 (2) Pak Ali menjualnya ke warung-warung
 (3) Ani membeli susu kedelai
 (4) Bu tuti menerima titipan susu kedelai di warungnya untuk di jual kembali

Dari pernyataan di atas, yang termasuk kegiatan ekonomi produksi adalah...

- a. (1)
 b. (2)
 c. (3)
 d. (4)

11. Memanfaatkan kayu jati untuk membuat mebel, bangunan rumah. Hal tersebut untuk memanfaatkan hasil pengolahan sumber daya...

- a. Pertanian
 b. Perdagangan
 c. Perhutanan
 d. Perkebunan

12. Salah satu ciri usaha perdagangan adalah...

- a. Mempunyai tempat penyimpanan barang yang dibeli dari produsen sebelum dijual lagi
 b. Memiliki barang dagangan yang baik dan menarik bagi konsumen
 c. Menyediakan kemudahan layanan bagi konsumen
 d. Memperoleh dan membayar barang dagangan

13. Tanah yang subur merupakan sumber daya alam yang cocok digunakan untuk...

- a. Bercocok tanam
 b. Menggali tambang
 c. Menambang pasir
 d. Membuat garam

14. Jenis usaha yang memanfaatkan secara langsung sumber daya alam adalah...

- a. Peternakan
 b. Pertanian
 c. Perkebunan
 d. Pertambangan

15. jenis usaha dibidang jasa adalah...

- a. Pedagang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hak Cipta: Dilindungi Undang-Undang
6. Hasil jenis usaha pertambangan yang dimanfaatkan sebagai sumber energi adalah...
 - a. minyak bumi
 - b. logam
 - c. batu kapur
 - d. pasir
 7. Kegiatan yang dilakukan di daerah laut adalah...
 - a. perhutanan
 - b. pertanian
 - c. perikanan
 - d. perkebunan
 8. usaha yang dikelola secara perorangan termasuk di bawah ini adalah...
 - a. memiliki modal yang terbatas
 - b. memiliki modal bersama
 - c. memiliki pengelolaan bersama
 - d. memiliki pembagian keuntungan
 9. Berikut ini yang termasuk ciri badan usaha milik swasta perorangan adalah....
 - a. Wewenang pengelolaan badan usaha ditetapkan berdasarkan musyawarah
 - b. Maju mundurnya badan usaha tergantung pada pengurus badan usaha
 - c. Maju mundurnya badan usaha tergantung pada pemilik badan usaha
 - d. Kegiatan usahanya diarahkan untuk mencapai keuntungan bersama
 10. Peranan BUMD terhadap peningkatan kemakmuran rakyat Indonesia antara lain....
 - a. Mencegah timbulnya monopoli swasta
 - b. Membantu pemerintah dalam ekspor nonmigas
 - c. Meningkatkan perekonomian dan perkembangan daerah
 - d. Memberikan pelayanan kebutuhan masyarakat terutama yang menyangkut orang banyak
 11. Dampak positif dari pertumbuhan sektor pariwisata bagi ekonomi masyarakat lokal adalah...
 - a. Peningkatan kesenjangan sosial
 - b. Peningkatan tingkat pengangguran
 - c. Peningkatan pendapatan dan peluang pekerjaan
 - d. Penurunan kunjungan wisatawan
 22. Perbedaan usaha mikro dan usaha makro dalam hal dampak ekonomi dan sosial yaitu...
 - a. Usaha mikro memiliki dampak lebih besar pada ekonomi.
 - b. Usaha mikro memiliki lebih sedikit karyawan.
 - c. Usaha makro lebih sering berkembang di daerah pedesaan.
 - d. Usaha makro cenderung mengurangi kesenjangan sosial.
 23. Petani, nelayan dan peternak adalah usaha yang menghasilkan...
 - a. Barang
 - b. Jasa
 - c. Konsumsi
 - d. produksi



24. Perhatikan gambar berikut!



Jenis usaha yang terdapat dalam gambar tersebut adalah...

- a. Jasa pendidikan
- b. Jasa kesehatan
- c. Usaha manufaktur
- d. Jasa transportasi

25. Sektor jasa pendidikan dianggap sebagai aset penting dalam perkembangan masyarakat karena...

- a. Karena sektor jasa pendidikan selalu menguntungkan secara finansial.
- b. Karena sektor jasa pendidikan menciptakan pekerjaan bagi semua lapisan masyarakat.
- c. Karena sektor jasa pendidikan hanya menguntungkan individu.
- d. Karena sektor jasa pendidikan tidak memiliki dampak sosial.

26. Berikut ini peran BUMN, BUMS, dan koperasi dalam perekonomian Indonesia!

1. Mengelola kelayakan milik rakyat
2. Mendorong kegiatan ekonomi di bidang lain
3. Memperkukuh perekonomian rakyat
4. Memenuhi kewajiban keuangan pada Negara
5. Mensejahterakan masyarakat, khususnya anggota

Yang termasuk peran BUMN adalah....

- a. 1, 2, dan 3
- b. 1, 2, dan 4
- c. 1, 3, dan 5
- d. 2, 4, dan 5

27. Menyayani kepentingan umum dan memupuk keuntungan yaitu tujuan BUMN yang berbentuk....

- a. Koperasi
- b. Perjan
- c. Persero
- d. Perum

28. Usaha mikro dapat berperan dalam meningkatkan kesejahteraan ekonomi dan sosial masyarakat lokal karena...

- a. Usaha mikro cenderung tidak memiliki dampak sosial.
- b. Usaha mikro dapat menciptakan lapangan kerja dan mengurangi pengangguran.
- c. Usaha mikro hanya menguntungkan pemiliknya.
- d. Usaha mikro tidak memiliki dampak ekonomi yang signifikan.

29. Usaha pertanian sering kali menjadi tulang punggung ekonomi di daerah pedesaan Indonesia karena...

- Pertanian tidak memerlukan sumber daya manusia.
- Pertanian tidak memiliki dampak ekonomi yang signifikan.
- Pertanian menciptakan lapangan kerja dan menyediakan makanan.
- Pertanian hanya menguntungkan pemerintah.

30. Cara menghadapi keberagaman ekonomi yang ada di masyarakat adalah...

- Memberi upah seadanya kepada pekerja kasar
- Berhati-hati kepada pesaing
- Saling menghargai apapun pekerjaan yang dimiliki
- Mengejek kelompok pesaing

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU



- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 13

Tes hasil belajar IPS siswa

TES HASIL BELAJAR IPS

Nama :

Alamat :

Sekolah :

hari/ tanggal :

Ingkarilah jawaban yang benar!

1. Menghasilkan barang dan jasa merupakan tujuan khusus dari kegiatan...

- Konsumsi
- Distribusi
- Produksi
- Pembelian

Perhatikan gambar dibawah!



Kegiatan yang dilakukan dalam gambar tersebut merupakan...

- Distribusi
- Konsumsi
- Produksi
- Konsumen

3. Jenis usaha yang umumnya dilakukan oleh masyarakat di daerah pedesaan Indonesia untuk memenuhi kebutuhan pangan dan penghidupan sehari-hari adalah...

- Jasa kesehatan
- Perdagangan online
- Pertanian
- Manufaktur teknologi

4. Riadh sering membawa pensil yang unik dan cantik ke sekolah. Ia seringkali menawarkan teman sekelas untuk membeli pensil yang dibawanya. Kegiatan yang dilakukan santi merupakan...

- Konsumsi
- Distribusi
- Produksi

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

d. Jasa

Karet, kelapa sawit, dan tebu merupakan sumber daya alam yang berkaitan dengan usaha masyarakat bidang...

- Perkebunan
- Pertanian
- Pertambangan
- Kehutanan

Jika para petani gagal panen, maka akan berdampak pada kegiatan ekonomi konsumsi masyarakat yaitu...

- Susah mendapatkan bahan mentah untuk di produksi
- Susah mendapatkan barang yang akan dijual kepada konsumen
- Susah mendapatkan barang yang akan didistribusikan ke pedagang
- Susahnya mendapatkan beras dan sayur-sayuran untuk dikonsumsi

Jika minat masyarakat terhadap tas kulit cukup tinggi, maka akan memberi pengaruh terhadap kegiatan ekonomi produksi yaitu...

- Menurunnya jumlah produksi tas kulit
- Tingkat produksi tas kulit akan semakin banyak
- Menurunnya penghasilan dalam produksi tas
- Mengalami kerugisan akibat rendahnya minat beli terhadap tas

Perhatikan tabel berikut!

No	Jenis ikan	Tempat budidaya
1	Bendeng	Air payau
2	Lele	Air tawar
3	Ikan mas	Keramba
4	Mujahir	Mina padi

Pasangan budidaya usaha ikan pada tabel di atas yang tepat ditunjukkan oleh nomor...

- (2) dan (3)
- (2) dan (4)
- (1) dan (2)
- (1) dan (4)

9. Perhatikan pernyataan berikut!

- Pak Ali mengolah kedelai menjadi susu
- Pak Ali menjualnya ke warung-warung
- Ani membeli susu kedelai
- Bu tuti menerima titipan susu kedelai di warungnya untuk di jual kembali

Dari pernyataan di atas, yang termasuk kegiatan ekonomi produksi adalah...

- (1) dan (2)
- (1) dan (3)
- (2) dan (4)
- (1) dan (4)

10. Memanfaatkan kayu jati untuk membuat mebel, bangunan rumah. Hal tersebut untuk memanfaatkan hasil pengolahan sumber daya...

- a. Pertanian
- b. Perdagangan
- c. Perhutanan
- d. Perkebunan

11. Salah satu ciri usaha perdagangan adalah...

- a. Mempunyai tempat penyimpanan barang yang dibeli dari produsen sebelum dijual lagi
- b. Memiliki barang dagangan yang baik dan menarik bagi konsumen
- c. Menyediakan kemudahan layanan bagi konsumen
- d. Memperoleh dan membayar barang dagangan

12. Tanah yang subur merupakan sumber daya alam yang cocok digunakan untuk...

- a. Bercocok tanam
- b. Menggali tambang
- c. Menambang pasir
- d. Membuat garam

13. Jenis usaha yang memanfaatkan secara langsung sumber daya alam adalah...

- a. Peternakan
- b. Pertanian
- c. Perkebunan
- d. pertambangan

14. Jenis usaha dibidang jasa adalah...

- a. pedagang
- b. petani
- c. sopir bus
- d. peternak

15. Hasil jenis usaha pertambangan yang dimanfaatkan sebagai sumber energi adalah...

- a. minyak bumi
- b. logam
- c. batu kapur
- d. pasir

16. Kegiatan yang dilakukan di daerah laut adalah...

- a. perhutanan
- b. pertanian
- c. perikanan
- d. perkebunan

17. Usaha yang dikelola secara perorangan termasuk di bawah ini adalah...

- e. memiliki modal yang terbatas
- f. memiliki modal bersama
- g. memiliki pengelolaan bersama
- h. memiliki pembagian keuntungan

18. Peranan BUMD terhadap peningkatan kemakmuran rakyat Indonesia antara lain....

- a. Mencegah timbulnya monopoli swasta

- b. Membantu pemerintah dalam ekspor nonmigas
 c. Meningkatkan perekonomian dan perkembangan daerah
 d. Memberikan pelayanan kebutuhan masyarakat terutama yang menyangkut orang banyak
9. Dampak positif dari pertumbuhan sektor pariwisata bagi ekonomi masyarakat lokal adalah...

- a. Peningkatan kesenjangan sosial
 b. Peningkatan tingkat pengangguran
 c. Peningkatan pendapatan dan peluang pekerjaan
 d. Penurunan kunjungan wisatawan

10. Perbedaan usaha mikro dan usaha makro dalam hal dampak ekonomi dan sosial yaitu...

- e. Usaha mikro memiliki dampak lebih besar pada ekonomi.
 f. Usaha mikro memiliki lebih sedikit karyawan.
 g. Usaha makro lebih sering berkembang di daerah pedesaan.
 h. Usaha makro cenderung mengurangi kesenjangan sosial.

11. Petani, nelayan dan peternak adalah usaha yang menghasilkan...

- a. Barang
 b. Jasa
 c. konsumsi
 d. produksi

12. Perhatikan gambar berikut!



Jenis usaha yang terdapat dalam gambar tersebut adalah...

- a. Jasa pendidikan
 b. Jasa kesehatan
 c. Usaha manufaktur
 d. Jasa transportasi

23. Sektor jasa pendidikan dianggap sebagai aset penting dalam perkembangan masyarakat karena...

- a. Karena sektor jasa pendidikan selalu menguntungkan secara finansial.
 b. Karena sektor jasa pendidikan menciptakan pekerjaan bagi semua lapisan masyarakat.
 c. Karena sektor jasa pendidikan hanya menguntungkan individu.
 d. Karena sektor jasa pendidikan tidak memiliki dampak sosial.

24. Berikut ini peran BUMN, BUMS, dan koperasi dalam perekonomian Indonesia!

1. Mengelola kelayakan milik rakyat
2. Mendorong kegiatan ekonomi di bidang lain
3. Memperkukuh perekonomian rakyat
4. Memenuhi kewajiban keuangan pada Negara
5. Mensejahterakan masyarakat, khususnya anggota



Yang termasuk peran BUMN adalah....

- a. 1, 2, dan 3
- b. 1, 2, dan 4
- c. 2, 3, dan 5
- d. 3, 4, dan 5

5. Melayani kepentingan umum dan memupuk keuntungan yaitu tujuan BUMN yang berbentuk....

- a. Koperasi
- b. Perjan
- c. Persero
- d. Perum

6. Usaha mikro dapat berperan dalam meningkatkan kesejahteraan ekonomi dan sosial masyarakat lokal karena...

- a. Usaha mikro cenderung tidak memiliki dampak sosial.
- b. Usaha mikro dapat menciptakan lapangan kerja dan mengurangi pengangguran.
- c. Usaha mikro hanya menguntungkan pemiliknya.
- d. Usaha mikro tidak memiliki dampak ekonomi yang signifikan.

7. Usaha pertanian sering kali menjadi tulang punggung ekonomi di daerah pedesaan Indonesia karena...

- a. Pertanian tidak memerlukan sumber daya manusia.
- b. Pertanian tidak memiliki dampak ekonomi yang signifikan.
- c. Pertanian menciptakan lapangan kerja dan menyediakan makanan.
- d. Pertanian hanya menguntungkan pemerintah.

LAMPIRAN 14

Hasil Perhitungan Uji Validitas INSTRUMEN

Berpikir Kreatif

No	Korelasi	r_{tabel}	Kriteria	Keterangan
1	0,275	0.361	Tidak valid	Tidak digunakan
2	0,437**	0.361	Valid	Digunakan
3	0,707**	0.361	Valid	Digunakan
4	0,702**	0.361	Valid	Digunakan
5	0,532**	0.361	Valid	Digunakan
6	0,548**	0.361	Valid	Digunakan
7	0,454*	0.361	Valid	Digunakan
8	0,554**	0.361	Valid	Digunakan
9	0,415*	0.361	Valid	Digunakan
10	0,456*	0.361	Valid	Digunakan
11	0,491**	0.361	Valid	Digunakan
12	0,456*	0.361	Valid	Digunakan
13	0,559**	0.361	Valid	Digunakan
14	0,459*	0.361	Valid	Digunakan
15	0,427*	0.361	Valid	Digunakan
16	0,496**	0.361	Valid	Digunakan

Sumber: data primer diolah Oktober 2023

Keterangan:

*Correlation si significant at the 0.05 level (2-tailed)

**Correlation si significant at the 0.01 level (2-tailed)

Hasil Belajar

No	Korelasi	r_{tabel}	Kriteria	Keterangan
1	0,425*	0.361	Valid	Digunakan
2	0,397*	0.361	Valid	Digunakan
3	0,571**	0.361	Valid	Digunakan
4	0,693**	0.361	Valid	Digunakan
5	0,403*	0.361	Valid	Digunakan
6	0,459*	0.361	Valid	Digunakan
7	0,494**	0.361	Valid	Digunakan
8	0,310	0.361	Tidak Valid	Tidak Digunakan
9	0,444*	0.361	Valid	Digunakan
10	0,496**	0.361	Valid	Digunakan
11	0,491**	0.361	Valid	Digunakan
12	0,425*	0.361	Valid	Digunakan
13	0,478**	0.361	Valid	Digunakan
14	0,448*	0.361	Valid	Digunakan

2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan cara menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

15	0,561**	0.361	Valid	Digunakan
16	0,561**	0.361	Valid	Digunakan
17	0,550**	0.361	Valid	Digunakan
18	0,501**	0.361	Valid	Digunakan
19	0,311	0.361	Tidak Valid	Tidak Digunakan
20	0,654**	0.361	Valid	Digunakan
21	0,474**	0.361	Valid	Digunakan
22	0,463**	0.361	Valid	Digunakan
23	0,586**	0.361	Valid	Digunakan
24	0,459*	0.361	Valid	Digunakan
25	0,428*	0.361	Valid	Digunakan
26	0,468**	0.361	Valid	Digunakan
27	0,436*	0.361	Valid	Digunakan
28	0,423*	0.361	Valid	Digunakan
29	0,489**	0.361	Valid	Digunakan
30	0,333	0.361	Tidak Valid	Tidak Digunakan

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN 15

Output Spss Hasil Perhitungan Reabilitas Instrumen Tes

a. Berpikir Kreatif

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Standardized Items	Alpha Based on N of Items
.824	.823	15

b. Hasil Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Standardized Items	Alpha Based on N of Items
.882	.881	27

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 16

Output SPSS Daya Pembeda Instrumen Tes

a. Berpikir Kreatif

	Item Statistics		
	Mean	Std. Deviation	N
soal_1	.60	.498	30
soal_2	.63	.490	30
soal_3	.57	.504	30
soal_4	.67	.479	30
soal_5	.77	.430	30
soal_6	.73	.450	30
soal_7	.70	.466	30
soal_8	.67	.479	30
soal_9	.73	.450	30
soal_10	.63	.490	30
soal_11	.63	.490	30
soal_12	.63	.490	30
soal_13	.70	.466	30
soal_14	.67	.479	30
soal_15	.53	.507	30

b. Hasil Belajar

	Item Statistics		
	Mean	Std. Deviation	N
soal_1	.73	.450	30
soal_2	.60	.498	30
soal_3	.63	.490	30
soal_4	.57	.504	30
soal_5	.73	.450	30
soal_6	.67	.479	30
soal_7	.77	.430	30
soal_9	.50	.509	30
soal_10	.70	.466	30
soal_11	.67	.479	30
soal_12	.73	.450	30
soal_13	.63	.490	30
soal_14	.60	.498	30
soal_15	.63	.490	30
soal_16	.63	.490	30
soal_17	.70	.466	30
soal_18	.67	.479	30
soal_20	.50	.509	30
soal_21	.70	.466	30
soal_22	.70	.466	30
soal_23	.67	.479	30
soal_24	.73	.450	30
soal_25	.60	.498	30
soal_26	.63	.490	30
soal_27	.73	.450	30
soal_28	.77	.430	30
soal_29	.63	.490	30

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 17

OUTPUT SPSS Indeks Kesukaran Instrumen Tes Berpikir Kreatif

	Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal_1	9.27	13.306	.364	.	.819
Soal_2	9.23	12.806	.522	.	.808
Soal_3	9.30	12.217	.683	.	.797
Soal_4	9.20	13.338	.374	.	.818
Soal_5	9.10	13.403	.409	.	.816
Soal_6	9.13	13.085	.489	.	.811
Soal_7	9.17	13.109	.460	.	.813
Soal_8	9.20	12.855	.522	.	.808
Soal_9	9.13	13.844	.249	.	.825
Soal_10	9.23	13.289	.378	.	.818
Soal_11	9.23	13.082	.439	.	.814
Soal_12	9.23	13.013	.460	.	.813
Soal_13	9.17	13.040	.481	.	.811
Soal_14	9.20	13.476	.333	.	.821
Soal_15	9.33	12.989	.446	.	.814

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Disarankan untuk mengutip sebagai berikut atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumber:

b. Hasil Belajar

c. Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal_1	17.10	38.300	.382	.	.879
soal_2	17.23	38.254	.745	.	.880
soal_3	17.20	37.200	.533	.	.875
soal_4	17.27	36.547	.628	.	.873
soal_5	17.10	38.507	.443	.	.880
soal_6	17.17	37.937	.216	.	.878
soal_7	17.07	38.133	.434	.	.878
soal_9	17.33	37.954	.385	.	.879
soal_10	17.13	37.844	.447	.	.878
soal_11	17.17	37.799	.441	.	.878
soal_12	17.10	38.300	.382	.	.879
soal_13	17.20	38.028	.390	.	.879
soal_14	17.23	37.978	.391	.	.879
soal_15	17.20	37.269	.521	.	.876
soal_16	17.20	37.476	.485	.	.877
soal_17	17.13	37.499	.510	.	.876
soal_18	17.17	37.730	.453	.	.877
soal_20	17.33	36.713	.593	.	.874
soal_21	17.13	38.189	.385	.	.879
soal_22	17.13	38.120	.398	.	.879
soal_23	17.17	37.178	.550	.	.875
soal_24	17.10	38.300	.382	.	.879
soal_25	17.23	38.047	.279	.	.879
soal_26	17.20	37.890	.414	.	.878
soal_27	17.10	38.162	.407	.	.879
soal_28	17.07	38.478	.368	.	.879
soal_29	17.20	37.959	.402	.	.879

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 18

Distribusi Nilai r tabel signifikansi 5%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
38	0.997	0.999	38	0.320	0.413
39	0.950	0.990	39	0.316	0.408
40	0.878	0.959	40	0.312	0.403
41	0.811	0.917	41	0.308	0.398
42	0.754	0.874	42	0.304	0.393
43	0.707	0.834	43	0.301	0.389
44	0.666	0.798	44	0.297	0.384
45	0.632	0.765	45	0.294	0.380
46	0.602	0.735	46	0.291	0.376
47	0.576	0.708	47	0.288	0.372
48	0.553	0.684	48	0.284	0.368
49	0.532	0.661	49	0.281	0.364
50	0.514	0.641	50	0.279	0.361
55	0.497	0.623	55	0.266	0.345
60	0.482	0.606	60	0.254	0.330
65	0.468	0.590	65	0.244	0.317
70	0.456	0.575	70	0.235	0.306
75	0.444	0.561	75	0.227	0.296
80	0.433	0.549	80	0.220	0.286
85	0.432	0.537	85	0.213	0.278
90	0.413	0.526	90	0.207	0.267
95	0.404	0.515	95	0.202	0.263
100	0.396	0.505	100	0.195	0.256
125	0.388	0.496	125	0.176	0.230
150	0.381	0.487	150	0.159	0.210
175	0.374	0.478	175	0.148	0.194
200	0.367	0.470	200	0.138	0.181
300	0.361	0.463	300	0.113	0.148
400	0.355	0.456	400	0.098	0.128
500	0.349	0.449	500	0.088	0.115
600	0.344	0.442	600	0.080	0.105
700	0.339	0.436	700	0.074	0.097
800	0.334	0.430	800	0.070	0.091
900	0.329	0.424	900	0.065	0.086
1000	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 20

Skor Hasil Belajar Dengan Model *Problem Based Learning* (A_1)

Skor Tingkat Berpikir Kreatif	Skor Hasil Belajar
15	15
14	16
14	16
14	16
14	16
13	17
13	17
13	19
13	20
12	22
12	22
12	22
12	22
12	24
12	24
12	24
12	24
12	24
12	24
11	24
10	25
10	25
10	26
9	26
9	26
9	26
8	27
8	27
jumlah (A_2)	552
jumlah (A_2^2)	12.188
SD	22.08
VAR	3.93
Maks	15.49
Min	27
	15

Tinggi

Rendah

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki oleh mahasiswa UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 21

Skor Hasil Belajar Dengan Model *Direct Instruction* (A₂)

Skor Tingkat Berpikir Kreatif	Skor Hasil Belajar
15	27
14	25
14	24
13	24
13	24
13	22
13	21
13	21
12	18
12	16
12	19
12	15
12	15
11	15
11	15
11	15
11	15
11	15
10	21
10	21
10	21
9	19
9	19
9	17
9	19
8	17
Jumlah (Σ A ₂)	485
Jumlah (Σ A ²)	9.409
SD	19.40
VAR	3.61
Maks	13.08
Min	27
	15

Tinggi

Rendah

1. a. Penguji yang diteliti harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:
- Penguji harus memiliki kemampuan akademik yang memadai, penguji harus memiliki kemampuan komunikasi yang baik, penguji harus memiliki kemampuan berorganisasi yang baik, penguji harus memiliki kemampuan berinteraksi yang baik, penguji harus memiliki kemampuan berkolaborasi yang baik, penguji harus memiliki kemampuan berinovasi yang baik, penguji harus memiliki kemampuan beradaptasi yang baik, penguji harus memiliki kemampuan berketahanan yang baik, penguji harus memiliki kemampuan berprestasi yang baik, penguji harus memiliki kemampuan berprestasi yang baik.
 - Penguji harus memiliki kemampuan berprestasi yang baik, penguji harus memiliki kemampuan berprestasi yang baik, penguji harus memiliki kemampuan berprestasi yang baik, penguji harus memiliki kemampuan berprestasi yang baik, penguji harus memiliki kemampuan berprestasi yang baik, penguji harus memiliki kemampuan berprestasi yang baik, penguji harus memiliki kemampuan berprestasi yang baik, penguji harus memiliki kemampuan berprestasi yang baik, penguji harus memiliki kemampuan berprestasi yang baik, penguji harus memiliki kemampuan berprestasi yang baik.
2. Diarangi mengemukakan dan memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 22

Skor Hasil Belajar $A_1B_1, A_1B_2, A_2B_1, A_2B_2$

Skor Hasil Belajar Dengan Model PBL Berdasarkan Kemampuan Berpikir Kreatif Tinggi Rendah

No	Tingkat Berpikir Kreatif Tinggi	Hasil Belajar (A_1B_1)	No	Tingkat Berpikir Kreatif Rendah	Hasil Belajar (A_1B_2)
1	15	27	1	10	20
2	14	25	2	9	19
3	14	26	3	9	15
4	14	26	4	9	16
5	13	26	5	9	16
6	13	27	6	8	17
7	13	26	7	8	17
8	13	25	8	8	16
Sum A_1B_1		208	$\sum A_1B_2$		136
Sum $A_1B_1^2$		5.408	$\sum A_1B_2^2$		2.312
X		26.00	X		17.00
SD		1.06	SD		1.69
Var		0.57	Var		2.85
Maks		27	Maks		20
Min		25	Min		15

Skor Hasil Belajar Dengan Model Pembelajaran *Direct Instruction* Berdasarkan Kemampuan Berpikir Kreatif Tinggi Rendah

No	Tingkat Berpikir Kreatif Tinggi	Hasil Belajar (A_2B_1)	No	Tingkat Berpikir Kreatif Rendah	Hasil Belajar (A_2B_2)
1	4	27	1	10	21
2	4	25	2	9	21
3	4	24	3	9	21
4	3	24	4	9	19
5	3	24	5	8	19
6	2	22	6	8	17
7	2	21	7	8	19
8	2	21	8	7	17
Sum A_2B_1		188	$\sum A_2B_2$		154
Sum $A_2B_1^2$		4.418	$\sum A_2B_2^2$		2.964
X		23.50	X		19.25
SD		2.07	SD		1.66
Var		4.28	Var		2.78
Maks		27	Maks		21
Min		21	Min		17

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

c. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

f. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

g. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

h. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

i. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

j. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

k. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

l. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

m. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

n. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

o. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

p. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

q. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

r. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

s. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

t. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

u. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

v. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

w. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

x. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

y. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

z. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

aa. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ab. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ac. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ad. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ae. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

af. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ag. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ah. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ai. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

aj. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ak. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

al. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

am. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

an. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ao. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ap. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

aq. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ar. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

as. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

at. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

au. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 23

Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Tests of Normality

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai						
a1b1	.250	8	.150	.849	8	.093
a1b2	.250	8	.150	.884	8	.208
a2b1	.220	8	.200*	.917	8	.408
a2b2	.228	8	.200*	.835	8	.067

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

b. Uji Homogenitas

Test Results

Test Results

Box's M	6.232
F	Approx. 1.965
df1	3
df2	1411.200
Sig.	.117

Tests null hypothesis of equal population covariance matrices.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LAMPIRAN 24
Output SPSS Deskripsi Data

Statistics

A1		
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		22.08
Median		24.00
Mode		24
Std. Deviation		3.936
Variance		15.493
Range		12
Minimum		15
Maximum		27
Sum		552

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Statistics

A1B1		
N	Valid	8
	Missing	0
Mean		26.00
Median		26.00
Mode		26
Std. Deviation		.756
Variance		.571
Range		2
Minimum		25
Maximum		27
Sum		208

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Statistics

A1B2		
N	Valid	8
	Missing	0
Mean		17.00
Median		16.50
Mode		16
Std. Deviation		1.690
Variance		2.857
Range		5
Minimum		15
Maximum		20
Sum		136

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Statistics

A2		
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		19.40
Median		19.00
Mode		15
Std. Deviation		3.617
Variance		13.083
Range		12
Minimum		15
Maximum		27
Sum		485

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Statistics

A2B1		
N	Valid	8
	Missing	0
Mean		23.50
Median		24.00
Mode		24
Std. Deviation		2.070
Variance		4.286
Range		6
Minimum		21
Maximum		27
Sum		188

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Statistics

A2B2		
N	Valid	8
	Missing	0
Mean		19.25
Median		19.00
Mode		19 ^a
Std. Deviation		1.669
Variance		2.786
Range		4
Minimum		17
Maximum		21
Sum		154

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 25
a. Hipotesis 1
Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: nilai

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	396.375 ^a	3	132.125	50.333	.000
Intercept	14706.125	1	14706.125	5602.333	.000
Model	.125	1	.125	.048	.029
Berpikirkreatif	351.125	1	351.125	133.762	.000
model * berpikirkreatif	45.125	1	45.125	17.190	.000
Error	73.500	28	2.625		
Total	15176.000	32			
Corrected Total	469.875	31			

a. R Squared = .844 (Adjusted R Squared = .827)

b. Hipotesis 2
ANOVA

nilai	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	89.780	1	89.780	6.283	.016
Within Groups	685.840	48	14.288		
Total	775.620	49			

c. Hipotesis 3
ANOVA

nilai	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	25.000	1	25.000	10.294	.006
Within Groups	34.000	14	2.429		
Total	59.000	15			

d. Hipotesis 4
ANOVA

nilai	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	25.000	1	25.000	10.294	.006
Within Groups	34.000	14	2.429		
Total	59.000	15			

BIOGRAFI PENULIS



Nurahabibah lahir Purba Baru pada tanggal 21 Maret 1997. Penulis merupakan anak dari Ayah Alm. M. Said Batubara dan Nuramah Nasution. Penulis memiliki dua orang kakak dan satu orang adik. Tahun 2004, penulis memulai pendidikan dasar di SDN 159 Desa Purba Baru dan tamat pada tahun 2009. Tahun 2009 melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Musthafawiyah Purba Baru dan tamat pada tahun 2012. Tahun 2012 melanjutkan pendidikan di Madrasah Aliyah (MA) Musthafawiyah Purba Baru dan tamat pada tahun 2015. Pada tahun 2015, penulis mengabdikan diri di pondok pesantren Musthafawiyah Purba Baru. Tahun 2016, melanjutkan pendidikan di UIN Sumatera Utara dan tamat tahun 2020. Tahun 2020-2021, penulis mengajar. Tahun 2021, melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang mana penulis tercatat sebagai Mahasiswi Magister Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S2 PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

Waktu demi waktu telah terlewati, pada bulan Juli 2023 sampai bulan November 2023, penulis melakukan penelitian di SDIT Darel Hikmah Kota Pekanbaru dengan judul: Pengaruh Model Problem Based Learning dan Direct Instruction Terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar, di bawah bimbingan Ibu Dr. Zuhiddah, M.Pd., dan Ibu Dr. Yasnel, M.Ag.

Pada tanggal 124 Januari 2024, penulis berhasil memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada sidang Munaqasyah Tesis Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.