



**PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*
PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA
DI KELAS V SD NEGERI 200515 PIJORKOLING
KOTA PADANGSIDIMPUAN**

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

SURYANI
NIM. 1720500007

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN**

2022



**PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*
PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA
DI KELAS V SD NEGERI 200515 PIJORKOLING
KOTA PADANGSIDIMPUAN**

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan


Oleh

SURYANI
NIM. 1720500007




PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PEMBIMBING I


Dr. Lelya Hilda, M. Si
Nip. 19720931 200003 2 002

PEMBIMBING II


Syafrianto, M.Pd
Nip. 19870402 201801 1 001

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
2022**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: Skripsi
a.n Suryani
Lampiran: 6 (Enam) Eksamplar

Padangsidempuan, 28-April 2022
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan terhadap skripsi a.n **SURYANI** yang berjudul: **"PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA di KELAS V SD NEGERI 200515 PIJORKOLING KOTA PADANGSIDIMPUAN"**, maka kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara/i tersebut telah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsinya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

PEMBIMBING I



Dr. Lely Hilda, M.Si
NIP.19730920 200003 2002

PEMBIMBING II



Syafrilianto, M.Pd
NIP.19870402 201801 1 001

PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi dengan judul **“Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di IAIN Padangsidempuan maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan naskah Saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah Saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 20 April 2022

Pembuatan Pernyataan



SURYANI
Nim. 1720500007

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

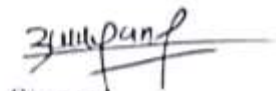
Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **SURYANI**
NIM : **17 205 00007**
Fakultas/Jurusan : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI-2**
Judul Skripsi : **PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA DI KELAS V SD NEGERI 200515 PIJORKOLING KOTA PADANGSIDIMPUAN**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali berupa kutipan-kutipan dari buku-buku bahan bacaan dan dari jurnal-jurnal lainnya.

Seiring dengan hal tersebut, bila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan hasil jiplakan atau sepenuhnya dituliskan pada pihak lain maka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Padangsidimpuan dapat menarik gelar kesarjanaan dan Ijazah yang telah saya terima.

Padangsidimpuan, 28 -April 2022
Pembuat Pernyataan,



Suryani
NIM. 1720500007

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Suryani
NIM : 1720500007
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif Guru (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah Saya yang berjudul: **"Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan"** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.



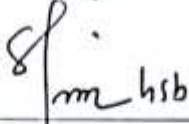

Dibuat di : Padangsidempuan
Pada Tanggal 28 - April 2022
Yang menyatakan



SURYANI
NIM. 1720500007

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

NAMA : SURYANI
NIM : 17 205 00007
JUDUL SKRIPSI : PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA DI KELAS V SD NEGERI 200515 PIJORKOLING KOTA PADANGSIDIMPUAN

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Dr. Erna Ikawati, M. Pd</u> (Ketua/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	 _____
2.	<u>Ade Suhendra, M. Pd</u> (Sekretaris/Penguji Bidang Umum)	 _____
3.	<u>Dr. Hj. Asfiati, S. Ag., M. Pd</u> (Anggota/Penguji Bidang Metodologi)	 _____
4.	<u>Maulana Arafat Lubis, M. Pd</u> (Anggota/Penguji Bidang PGMI)	 _____

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidempuan
Tanggal : 28 April 2022
Pukul : 13.30 WIB s/d Selesai
Hasil/ Nilai : 78 /B
Indeks Prestasi Kumulatif : 3,54
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733 Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <https://lib.iainpadangsidimpuan.ac.id> E-mail: lib@iain-padangsidimpuan.ac.id

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidimpuan

Nama : Suryani

NIM : 17 205 00007

Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah diterima untuk memenuhi salah satu tugas
dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Padangsidimpuan, 2022
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Lely Hilda, M.Si.
NIP. 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : SURYANI
NIM : 17 205 00007
Judul : Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan.

Latar belakang masalah dalam penelitian ini disebabkan oleh rendahnya kreativitas belajar siswa beberapa alasan diantaranya kurangnya penggunaan model pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang biasanya dilakukan guru hanya dengan metode ceramah dan penugasan hal ini yang menyebabkan kreativitas belajar siswa rendah. Upaya yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*.

Berdasarkan latar belakang di atas tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* di kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan.

Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan/pelaksanaan, observasi kegiatan siswa dan guru, dan refleksi. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru, untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa maka instrumen yang digunakan yaitu berupa tes kreativitas, observasi kreativitas, dan observasi aktivitas guru dan siswa.

Hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada materi perubahan wujud benda di kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan. Hal ini dibuktikan dari pra siklus dengan rata-rata nilai kreativitas 62,39, kemudian pada siklus I pertemuan I dengan rata-rata nilai kreativitas 70,86, peneliti melakukan perbaikan sehingga pada siklus I pertemuan II rata-rata nilai kreativitas 73,26. Berdasarkan presentase pada siklus I kreativitas siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum peneliti melanjutkan tindakan dengan melakukan perbaikan pada siklus II. Siklus II pertemuan I memperoleh rata-rata nilai kreativitas 81,73, siklus II pertemuan II memperoleh rata-rata nilai kreativitas 84,56. Secara keseluruhan kendala yang dihadapi pada siklus I dan siklus II yaitu kurangnya penerapan model pembelajaran dan kemampuan guru dalam pengelolaan kelas, namun hal tersebut telah diperbaiki dan telah mencapai kriteria ketuntasan minimum.

Kata Kunci: Kreativitas, *Creative Problem Solving*

ABSTRACT

Name : SURYANI
Reg Number : 17 205 00007
Title : **Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan.**

The background of the problem in this study is caused by the low creativity of students for several reasons including the lack of use of learning models. Learning activities that are usually carried out by teachers only use the lecture method and this assignment causes students creativity to be low. Efforts made by researchers to improve student learning creativity are by using *creative problem solving* learning models.

Based on the above background, the purpose of this study was to determine whether or not there was an increase in students learning creativity using *creative problem solving* learning models in class V SD Negeri 200515 Pijorkoling, Padangsidempuan City.

This type of research is classroom action research which consists of two cycles, each cycles consisting of two meetings. Each cycle consists of planning, action or implementation, observation of student and teacher activities, and reflection. In this study the researcher acted as a teacher, to determine the increase in student creativity, the instruments used were creativity tests, creativity observations, and observations of teacher and student activities

The results of the study using *creative problem solving* learning models can increase students creativity in learning the materials of changing the shape of objects in class V SD Negeri 200515 Pijorkoling Padangsisimpuan City. This is evidenced from the pre-cycle with an average creativity value of 62,39, then in the first cycle of the first meeting with an average creativity value of 70,86, the researchers made improvements so that in the first cycle of the second meeting the average creativity value was 73, 26. Based on the percentage in the first cycle, students creativity has not reached the minimum completeness criteria, the researcher continues the action by making improvements in the second cycle. The second cycle of the first meeting obtained an average creativity value of 81, 73, the second cycle of the second meeting obtained an average creativity value of 84, 56. Overall, the obstacles faced in cycle I and cycle II were the lack of application of learning models and the ability of teachers in classroom management, but these have been improved and have reached the minimum completeness criteria.

Keywords: Creativity, *Creative Problem Solving*

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah swt yang telah memberikan waktu dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dan menuangkannya dalam pembahasan skripsi ini. Salawat beriring salam kepada junjungan kita Rasulullah saw yang telah menuntun umat manusia kepada jalan kebenaran dan keselamatan.

Penulisan skripsi ini berjudul, **“Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan”** ini disusun untuk melengkapi sebagian persyaratan dan tugas-tugas untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.

Dalam menyusun skripsi ini banyak hambatan dan kendala yang dihadapi penulis karena kurangnya ilmu pengetahuan dan literatur yang ada pada penulis. Akan tetapi berkat kerja keras dan bantuan semua pihak akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si, sebagai pembimbing I dan Bapak Syafrilianto, M. Pd, sebagai pembimbing II, yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.
2. Bapak Dr.H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag, selaku Rektor IAIN Padangsidempuan dan Wakil-Wakil Rektor IAIN Padangsidempuan.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan serta Bapak Wakil Dekan I,II, dan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Ibu Nursyaidah, M. Pd sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si, selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan dukungan dan arahan kepada peneliti selama perkuliahan.
6. Bapak/ Ibu Dosen serta seluruh Staf di lingkungan IAIN Padangsidempuan yang membekali berbagai pengetahuan sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Kepala Perpustakaan dan seluruh pegawai perpustakaan IAIN Padangsidempuan yang telah membantu penulis dalam hal mengadakan buku-buku penunjang skripsi ini.
8. Bapak kepala sekolah, wakil kepala sekolah dan seluruh Bapak/Ibu guru serta seluruh civitas akademik di SD Negeri 200515 Perumnas Pijorkoling yang

telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.

9. Para siswa kelas V SD Negeri 200515 Perumnas Pijorkoling sebagai subyek pengamatan penulis yang telah aktif dan secara jujur, ikhlas menjawab instrumen penelitian.
10. Terkhusus dan Teristimewa kepada Ayahanda (Yatiman) dan Ibunda (Sutarti), Kakak tercinta (Eka Nopriyanti), serta abang ipar (Supangat), serta para keponakan-keponakanku tersayang, dan keluarga lainnya yang senantiasa memberikan motivasi Do'a, dukungan, pengorbanan dan perjuangan yang tiada terhingga demi kesuksesan dan keberhasilan peneliti.
11. Sahabat tercinta Lilis Triani S, Pd, Desi Romaito Tanjung, yang selalu setia untuk memotivasi dan memberikn dukungan dan dorongan dalam penyusunan skripsi ini.
12. Rekan-rekan seperjuangan di Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah khususnya teman-teman PGMI-2 yang juga turut memberi dorongan dan saran kepada penulis, baik berupa diskusi maupun bantuan buku-buku, yang berkaitan dengan penyelesaian skripsi ini.

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis, kiranya tiada kata yang paling indah selain berdo'a dan berserah diri kepada Allah swt. Semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari Allah swt.

Selanjutnya, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis senantiasa mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun kepada penulis demi penyempurnaan skripsi ini. Akhirnya

penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca umumnya.

Padangsidempuan,
Peneliti

2022

SURYANI
NIM.17 205 00007

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
BERITA ACARA UJIAN MUNAQASYAH	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Batasan Istilah	8
E. Rumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian	9
G. Kegunaan Penelitian.....	10
H. Indikator Keberhasilan Tindakan	10
I. Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	12
1. Pengertian Belajar	12
2. Kreativitas Belajar.....	15
a. Pengertian Kreativitas	15
b. Ciri-Ciri Kreativitas	16
c. Aspek Kreativitas	18
d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas	19
3. Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	20
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	20
b. Tujuan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	21
c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	21

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	23
4. Perubahan Wujud Benda.....	25
B. Penelitian yang Relevan	29
C. Kerangka Berpikir	32
D. Hipotesis Tindakan	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
B. Jenis dan Metode Penelitian	36
C. Latar dan Subjek Penelitian	38
D. Prosedur Penelitian	38
E. Sumber Data	46
F. Instrumen Pengumpulan Data	47
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	48
H. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	53
1. Kondisi Awal	53
2. Siklus I Pertemuan Ke-1	54
3. Siklus I Pertemuan Ke- 2	61
4. Siklus II Pertemuan Ke-1	69
5. Siklus II Pertemuan Ke-2	75
B. Pembahasan	81
C. Keterbatasan Penelitian	86
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	87
B. Saran-Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1 Langkah-Langkah Kegiatan Inti Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	43
Tabel 3.2 Pengolahan Hasil Lembar Observasi	50
Tabel 3.3 Kriteria Persentase Lembar Observasi	51
Tabel 3.4 Kriteria Persentase Tes Kreativitas Siswa	52
Tabel 4.1 Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan I	57
Tabel 4.2 Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan II	65
Tabel 4.3 Kapitulasi Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I	68
Tabel 4.4 Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan I	72
Tabel 4.5 Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan I	78
Tabel 4.6 Kapitulasi Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II	80

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir	34
Gambar 3.1 Skema Model Kurt Lewin Dalam Beberapa Siklus	40
Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Observasi Kreativitas Belajar Siklus I Pertemuan I	59
Gambar 4.2 Diagram Peningkatan Observasi Kreativitas Belajar Siklus I Pertemuan II	66
Gambar 4.3 Diagram Peningkatan Observasi Kreativitas Belajar Siklus II Pertemuan I	73
Gambar 4.4 Diagram Peningkatan Observasi Kreativitas Belajar Siklus II Pertemuan II	79

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Time Schedule	93
Lampiran 2 RPP Siklus I Pertemuan I	95
Lampiran 3 RPP Siklus I Pertemuan II	99
Lampiran 4 RPP Siklus II Pertemuan I	103
Lampiran 5 RPP Siklus II Pertemuan II	108
Lampiran 6 Kisi-Kisi Soal Tes Kreativitas Siklus I, Pertemuan 1 dan II	113
Lampiran 7 Kisi-Kisi soal Tes Kreativitas Siklus II, Pertemuan I dan II	117
Lampiran 8 Soal Tes Kreativitas Siklus I Pertemuan I	120
Lampiran 9 Soal Tes Kreativitas Siklus I Pertemuan II	121
Lampiran 10 Soal Tes Kreativitas Siklus II Pertemuan I	122
Lampiran 11 Soal Tes Kreativitas Siklus II Pertemuan II	123
Lampiran 12 Kunci Jawaban Soal Tes Kreativitas Siklus I Pertemuan I	124
Lampiran 13 Kunci Jawaban Soal Tes Kreativitas Siklus I Pertemuan II	125
Lampiran 14 Kunci Jawaban Soal Tes Kreativitas Siklus II Pertemuan I	126
Lampiran 15 Kunci Jawaban Soal Tes Kreativitas Siklus II Pertemuan II	127
Lampiran 16 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I	129
Lampiran 17 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II	130
Lampiran 18 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I	131
Lampiran 19 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II	132
Lampiran 20 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I	133
Lampiran 21 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II	134
Lampiran 22 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I	135
Lampiran 23 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II	136
Lampiran 24 Hasil Tes Kreativitas Pra Siklus	137
Lampiran 25 Hasil Tes Kreativitas Siklus I Pertemuan I	138
Lampiran 26 Hasil Tes Kreativitas Siklus I Pertemuan II	139
Lampiran 27 Hasil Tes Kreativitas Siklus II Pertemuan I	140
Lampiran 28 Hasil Tes Kreativitas Siklus II Pertemuan II	141
Lampiran 29 Lembar Observasi Kreativitas Siklus I Pertemuan I	142
Lampiran 30 Lembar Observasi Kreativitas Siklus I Pertemuan II	144
Lampiran 31 Lembar Observasi Kreativitas Siklus II Pertemuan I	146
Lampiran 32 Lembar Observasi Kreativitas Siklus II Pertemuan II	148
Lampiran 33 Dokumentasi	150
Surat Validasi	
Surat Izin Penelitian Penyelesaian Skripsi	
Surat Keterangan Telah Mengadakan Penelitian Penyelesaian Skripsi	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun nilai dan sikap (afektif).¹ Belajar adalah salah satu sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya di negara Indonesia. Pendidikan merupakan suatu usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1 disebutkan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan dapat merubah pola kehidupan manusia ke arah

¹Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan* (Depok: Ajawali Pers, 2012), hlm. 12.

yang lebih baik. Proses pendidikan yang baik juga akan menghasilkan ide yang cemerlang untuk memperoleh kehidupan yang lebih layak.² Pendidikan akan mampu melahirkan manusia yang kreatif. Misalnya dalam membuat inovasi dalam pembelajaran, membuat model dan gaya belajar mengajar yang baru.

Pembelajaran adalah salah satu wadah untuk menuntut ilmu pada dunia pendidikan, khususnya pada mata pelajaran IPA maka perlu dipelajari pada setiap jenjang pendidikan mulai dari SD hingga perguruan tinggi.³ Menyadari hal tersebut, maka pemerintah bersama para ahli pendidikan berusaha untuk lebih meningkatkan mutu pendidikan, suatu cara dapat ditempuh yaitu dengan mengubah sistem pembelajaran yang selama ini berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Perubahan tersebut akan menumbuhkembangkan kreativitas siswa serta melatih siswa untuk berpikir kreatif pada pembelajaran IPA dalam memecahkan masalah pada kehidupan sehari-hari.

Kreatifitas adalah kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud aktifitas imajinatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang. Ayat al-qur'an yang menerangkan tentang

²Wahab Jufri, *Belajar Dan Pembelajaran SAINS* (Bandung: Pustaka Reka Cipta, 2013), hlm. 39.

³Andi, Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm.55.

perintah tentang kreativitas secara tersirat terdapat dalam Surah Al Baqarah ayat 219. Allah berfirman :

كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “Demikianlah, Allah menerangkan kepadamu ayat-ayat Nya, agar kamu berpikir” (QS. Al Baqarah [2]: 219)⁴

Ayat di atas memberikan penjelasan bahwa sebenarnya Islam pun dalam hal kekreativitasan memberikan kelapangan pada umatnya untuk berkreasi dengan akal pikirannya dan dengan hati nuraninya (qalbunya) dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup di dalamnya.

Berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan baru, atau dapat juga diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk membangun ide atau pemikiran yang baru. Kemampuan inovasi dan kreativitas sangat dibutuhkan untuk berkompetensi di abad 21. Keterampilan di abad ini menurut UNESCO berupa kreativitas dan inovasi, kemampuan berfikir kritis dan menyelesaikan masalah, komunikasi dan kolaborasi, keterampilan sosial, lintas budaya dan penguasaan informasi.⁵ Khususnya dalam ilmu pengetahuan alam adalah mata pelajaran yang mengkoordinasi berbagai disiplin ilmu bidang mata pelajaran seperti biologi, fisika, kimia, geologi, dan antariksa. Bagian inti dalam

⁴Yayasan Penyelenggara Penerjemah dan Penafsir Al-Quran. *Al-Quran Al-Kamil* (Jakarta Timur: CV Darus Sunnah, 2015), hlm. 35.

⁵Lelya Hilda, "Pendekatan Saintifik Pada Proses Pembelajaran" (*Telaah Kurikulum 2013*), *Jurnal Darul 'Ilmi*, Volume 03, No. 01, Januari 2015, hlm.70.

pembelajaran IPA adalah peserta didik dapat mengerti keterbatasan pengetahuannya, membangun rasa ingin tahu untuk membangkitkan beragam ilmu baru dan akhirnya dapat menerapkan dalam aktivitas sehari-hari berdasarkan pembelajaran yang disampaikan pendidik.⁶ Untuk itu pembelajaran IPA dapat membentuk karakter siswa untuk berpikir kritis, kreatif, sistematis, dan logis. Pembelajaran IPA bukanlah ilmu yang hanya berguna untuk keperluan diri sendiri saja, akan tetapi ia juga berperan sebagai dasar pengembangan ilmu-ilmu lainnya.

Namun, fakta yang terjadi di SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan bahwa proses pembelajaran menunjukkan kurangnya interaksi antara guru dengan peserta didik, peserta didik kurang aktif terhadap proses pembelajaran yang berlangsung khususnya pada pembelajaran IPA dikarenakan guru hanya menyampaikan materi dengan menggunakan model pembelajaran secara monoton seperti menggunakan model ceramah, tanya jawab, dan latihan sehingga model pembelajaran yang dilaksanakan tidak bervariasi dan tidak menarik kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik. Akibat hal tersebut, peserta didik menjadi kurang aktif, malas, ribut, dan tidak bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran, hal ini dapat dibuktikan melalui studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara, berdasarkan hasil wawancara yang telah

⁶Mujakir, "Kreativitas Guru dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan*, Volume 3, No. 1, 2015, hlm. 83.

dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan yaitu diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan model pembelajaran yang masih monoton seperti model pembelajaran ceramah, tanya jawab, dan latihan.⁷

Selain itu, observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan bahwa kreativitas peserta didik dalam belajar IPA di kelas V masih kurang baik. Hasil observasi yang didapatkan menunjukkan bahwa kreativitas belajar peserta didik pada pembelajaran IPA dikelas V masih tergolong rendah, dikarenakan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran, hal ini diduga karena kurangnya guru khususnya guru IPA dalam menggunakan media dan model pembelajaran yang bervariasi. Sementara itu kreativitas seorang peserta didik itu akan terlihat apabila peserta didik memiliki daya imajinasi yang tinggi, rasa ingin tahu yang besar, dan memiliki semangat yang tinggi didalam melaksanakan proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu menerapkan model pembelajaran serta media dan teknologi yang tepat untuk dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik dalam pemecahan masalah siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik dalam pemecahan

⁷Saribuna, Guru Kelas V, Wawancara Di Kantor Guru SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan, Tanggal 10 April 2021.

masalah peserta didik yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yang merupakan suatu model belajar yang dapat membuat peserta didik mengalami permasalahan, menemukan sendiri jawaban atas permasalahan dan beraktivitas sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah model pembelajaran yang memusatkan pengajaran dan keterampilan memecahkan masalah, yang diikuti dengan penguatan kreativitas.⁸*Creative Problem Solving* (CPS) lebih menekankan pada pentingnya penemuan berbagai alternatif ide atau gagasan untuk mencari berbagai kemungkinan tindakan atau solusi pada proses pemecahan masalah yang digunakan.

Adapun yang menjadi pertimbangan penulis untuk mengambil model pembelajaran ini yaitu karena model *Creative Problem Solving* (CPS) memiliki beberapa kelebihan, diantaranya melatih peserta didik untuk bertindak kreatif dalam pemecahan masalah. Selain itu, didalam penelitian Nurul Hidayati menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) telah meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah yang dihadapi oleh peserta didik. Pembelajaran model *Creative Problem Solving* (CPS) sendiri ada beberapa tahapan yang harus dilalui peserta didik dalam proses pembelajaran yang meliputi klasifikasi masalah, pengungkapan

⁸Isrok'atun "Creative Problem Solving (CPS) Matematis" *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika* (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia) 2012, hlm.5.

pendapat, evaluasi dan pemilihan serta implementasi.⁹ Oleh sebab itu, dengan menggunakan model ini diharapkan dapat menciptakan dan mengembangkan semua potensi yang dimiliki peserta didik dalam berpikir untuk pemecahan masalah.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan suatu penelitian tentang **“Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini yang terdapat di kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan.

1. Proses pembelajaran IPA yang masih monoton, dilakukan begitu saja tanpa adanya hal yang berbeda dari cara penyampaian materi sehingga menimbulkan kejenuhan pada peserta didik.
2. Rendahnya kreativitas belajar peserta didik pada materi perubahan wujud benda di kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan. Menunjukkan adanya indikasi terhadap rendahnya kinerja belajar siswa dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang berkualitas

⁹Nurul Hidayati, "Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Dalam Meningkatkan Pemecahan Masalah Kesebangunan Di Kelas IX MTsN Rukoh", Skripsi, (Banda Aceh: UIN: Ar-Raniry, 2015), hlm. 6.

3. Model pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan peserta didik merasa bosan dalam melaksanakan proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini terkait dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* apakah dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik di kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan dalam pokok bahasan perubahan wujud benda.

D. Batasan Istilah

Dalam penelitian ini terdapat berbagai istilah yang perlu dijelaskan sebagai berikut:

1. Model *Creative Problem Solving*

Model *Creative Problem Solving* (CPS) suatu model pembelajaran yang berpusat pada keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan kreativitas.¹⁰ Adapun kriteria pembelajarannya berpusat pada siswa, dalam kata siswa lebih kreatif dalam pemecahan masalah. Adapun tahapan-tahapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah sebagai berikut: Objective Finding, Fact Finding, Problem Finding, Idea Finding, Solution Finding, Acceptance.

2. Kreativitas Belajar

Kreativitas adalah hasil dari proses belajar yang dapat menghasilkan beberapa macam hal yang bersifat baru atau asli dan

¹⁰Adi Nur Cahyono, *Pengembangan Model Creative Problem Solving Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Matematika di SMA* (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2018), hlm. 4.

mempunyai nilai yang dapat berguna bagi peningkatan kehidupan manusia. Menurut Kunandar adapun indikator kreativitas adalah sebagai berikut rasa ingin tahu yang luas dan mendalam, sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, bebas dalam menyatakan pendapat, dan orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah dalam proses pembelajaran IPA.¹¹

3. Perubahan Wujud Benda

Perubahan wujud benda merupakan materi IPA yang terdapat di kelas V SD yang mencakup tema 9 (benda-benda di lingkungan sekitar), sub tema 2 (materi perubahan wujud benda padat, cair, dan gas).¹²

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut: Apakah penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik di kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan?

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik di kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan

¹¹Iskandar Agung, *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru* (Jakarta: Bestari Buana Murni, 2010), hlm.22–23.

¹²Bayu Sapta Hari, *Materi Perubahannya* (Jakarta: Duta, 2019), hlm.1–3.

G. Kegunaan Penelitian

1. Untuk guru, agar pendidik lebih mudah dalam menyampaikan materi secara logis, praktis, dan serta efektif dan efisien dalam mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.
2. Untuk siswa, agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik serta lebih mudah dalam memahami konsep dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Untuk penulis adalah diharapkan menjadi bekal dan persiapan dalam profesinya sebagai pendidik yang profesional.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini didasarkan pada pencapaian peningkatan karakter kreativitas peserta didik. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila sebanyak 80% dari jumlah total peserta didik telah mencapai indikator kreativitas dalam kategori sangat kreatif.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi dari penelitian ini, maka pembahasan dalam penelitian ini dibagi dalam lima bab. Perincian sistematika penulisan tersebut adalah:

Bab Pertama merupakan pendahuluan yang menjadi pengantar umum keseluruhan isi tulisan. Dalam bab ini dikemukakan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan

masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan indikator keberhasilan tindakan.

Bab kedua membahas tentang kajian pustaka yaitu kerangka teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis tindakan.

Bab ketiga adalah metodologi penelitian yang menjelaskan tentang lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, latar dan subjek penelitian, prosedur penelitian, sumber data, instrumen pengumpulan data, teknik pemeriksaan keabsahan data, dan teknik analisis data.

Bab keempat merupakan hasil penelitian yang mencakup uraian seluruh temuan penelitian yang merupakan jawaban terhadap permasalahan penelitian yang telah dirumuskan. Isi hasil penelitian meliputi deskripsi data hasil penelitian yang berisi penjelasan tentang: kondisi awal, siklus I, siklus II, kemudian pembahasan dan keterbatasan penelitian.

Bab kelima Penutup, yang mencakup kesimpulan dan saran-saran

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses mental dan emosional atau bisa disebut juga sebagai proses berpikir dan merasakan. Seseorang dikatakan belajar bila pikiran dan perasaannya aktif. Aktivitas pikiran dan perasaan itu sendiri tidak dapat diamati orang lain, akan tetapi akan terasa oleh yang bersangkutan (orang yang sedang belajar itu).¹³ Dalam pengertian lain belajar adalah suatu kegiatan untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

Adapun pengertian belajar menurut para ahli sebagai berikut. Belajar menurut pandangan *Robert M. Gagne* dalam buku teori-teori belajar dan pembelajaran bahwa belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja.¹⁴

Belajar menurut pandangan *Skinner* suatu proses adaptasi atau penyesuaian melalui tingkah laku yang berlangsung secara

¹³Masitoh dan Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Departemen Agama RI, 2009), hlm.3.

¹⁴Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Erlangga, 2011), hlm,118.

progresif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responnya lebih menjadi yang lebih baik.¹⁵

Pengertian belajar menurut *Sudjana* belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti penambahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu –individu yang belajar.

Adapun pengertian belajar yang selanjutnya yaitu menurut *Syah* belajar adalah tahap perubahan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor yang terjadi dalam diri siswa. Perubahan tersebut bersifat positif dalam arti berorientasi ke arah yang lebih maju dari pada keadaan sebelumnya.

Menurut *Hudgins C* secara tradisional belajar dapat didefinisikan sebagai suatu perubahan dalam tingkah laku, yang mengakibatkan adanya pengalaman. Dan menurut *Jung* mendefinisikan bahwa belajar adalah suatu proses ketika tingkah laku dari suatu organisme dimodifikasi oleh pengalaman. Selanjutnya dalam perspektif Islam (dalam hal ini), belajar merupakan kewajiban bagi setiap orang beriman agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka meningkatkan derajat kehidupan.¹⁶

¹⁵Dimiyati, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta : Rineka Cipta, 2013), hlm. 10.

¹⁶Ratna Rilis Dahar, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 120.

Sekolah adalah lembaga pendidikan formal yang memberikan kesempatan kepada siswa mempelajari apa yang perlu diketahui agar dapat berfikir cerdas, berfikir cepat, cekatan dan mempunyai kemampuan. Pemahaman siswa terhadap suatu materi tentunya berbeda antara satu siswa dengan siswa lainnya. Dalam teori belajar menunjukkan bahwa seseorang memiliki pendekatan belajar yang berbeda-beda. Pemahaman akan suatu konsep sangat mendukung untuk memahami konsep berikutnya, bahkan dapat disimpulkan bahwa pemahaman suatu konsep menjadi prasyarat untuk memahami konsep berikutnya. Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap siswa. Dengan terihatya hasil belajar siswa yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi siswa itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu (belajar untuk belajar).

Berdasarkan defenisi yang telah dikemukakan beberapa tokoh diatas, maka peneliti dapat mengambil suatu kesimpulan, bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang merupakan sebagai akibat dari pengalaman atau bekerja atau beraktifitas lainnya.

2. Kreativitas Belajar

a. Pengertian Kreativitas

Baron dalam Satiardarma dan Waruwu berpendapat kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru disini bukan harus sama yang baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antara unsur data, atau hal-hal yang ada sebelumnya.

Teori yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah teori kognitif, teori kognitif mengemukakan mengenai proses berpikir kreatif dan pemecahana masalah. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, dan integrasi.

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Dalam pengertian lain kreativitas dapat juga diartikan sebagai kemampuan untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah. Jadi, individu tidak terpaku pada satu jawaban. Di sini individu memiliki kebebasan berpikir untuk menyatakan gagasan dan pendapat seluas-luasnya tanpa terkait pada aturan-aturan kaku. Bahkan, dimungkinkan untuk berbeda dari dalil-dalil umum, sebab jawaban suatu masalah

itu bersifat ganda atau bukan satu pilihan saja. Ataupun dapat dikatakan kreativitas adalah sebuah proses.¹⁷ Pada dasarnya perkembangan kreativitas itu sangat erat kaitannya dengan perkembangan kognitif individu karena kreativitas sesungguhnya merupakan perwujudan dari pekerjaan.

Oleh sebab itu kreativitas diartikan sebagai penemuan atau penciptaan suatu ide yang baru atau ide yang belum pernah ada sebelumnya. Kreativitas didefinisikan pula semua cara produktif yang khas dari setiap peserta didik. Maka dalam dunia pendidikan kreativitas merupakan hal yang sangat pokok dalam menguasai suatu pengetahuan dari semua kegiatan yang akan dilakukan. Untuk itulah pembangunan kreativitas seharusnya diterapkan dari usia dini atau dari sekolah dasar.

Dengan demikian, kreativitas merupakan hasil dari proses belajar yang dapat menghasilkan beberapa macam hal yang bersifat baru atau asli dan mempunyai nilai yang dapat berguna bagi peningkatan kehidupan manusia.

b. Ciri-Ciri Kreativitas

Kreativitas berhubungan dengan proses berpikir seseorang. Seseorang yang memiliki kreativitas, kemampuan berpikirnya akan menyebar secara luas, dengan hal ini seseorang akan berimajinasi untuk mendapatkan sesuatu yang kreatif, menurut

¹⁷Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan Dewasa Muda* (Jakarta: Grasindo, 2004), hlm. 65-66.

Munandar berpendapat bahwa indikator kreativitas adalah sebagai berikut:

1. Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam.
2. Sering mengajukan pertanyaan yang baik.
3. Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah.
4. Bebas dalam menyatakan pendapat.
5. Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah dalam proses pembelajaran.¹⁸

Guru dapat menumbuhkan sikap kreatif pada peserta didiknya, dengan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk dapat beraktifitas melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran yang sifatnya bermain yang memungkinkan munculnya ide-ide kreatif peserta didik. Berdasarkan ciri-ciri di atas menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki kreativitas akan selalu aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak ingin diam diri atau pasif dan akan selalu mencari tantangan agar bisa mendapatkan hal baru seperti apa yang ingin didapatkannya. Menurut Sukmadinata, seseorang yang kreatif adalah orang yang memiliki ciri-ciri kepribadian seperti:

1. Mandiri
2. Bertanggung jawab
3. Bekerja keras
4. Motivasi tinggi
5. Optimis
6. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
7. Percaya diri
8. Terbuka

¹⁸Iskandar Agung, *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru ...*, hlm. 22-23.

9. Memiliki toleransi
10. Kaya akan pemikiran

Oemar Hamalik mengemukakan bahwa aspek khusus berpikir kreatif adalah berpikir *divergen* yang memiliki ciri-ciri, yaitu:

1. *Fleksibilitas*, yaitu menggambarkan keragaman ungkapan atau sambutan terhadap sesuatu stimulasi.
2. *Orisinalitas*, yaitu menunjuk pada tingkat keaslian sejumlah gagasan, jawaban, atau pendapat terhadap suatu masalah.
3. *Fluency*, yaitu menunjuk pada kuantitas output artinya lebih banyak jawaban berarti lebih kreatif.

c. Aspek Kreativitas

Guilford mengemukakan beberapa faktor penting yang merupakan aspek dari kemampuan berpikir kreatif, yaitu:

1. Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran secara cepat. Dalam kelancaran berpikir yang perlu diterapkan adalah kuantitas bukan kualitas.
2. Keluwesan berpikir (*flexsibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang kreatif adalah orang yang luwes berpikir.
3. Elaborasi pikiran (*elaboration*), yaitu kemampuan mengembangkan gagasan dan menambahkan atau merinci detail-detail dari suatu objek gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
4. Keaslian berpikir (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Pada mulanya, kreativitas dipandang sebagai faktor bawaan yang hanya dimiliki oleh individu tertentu. Dalam perkembangan selanjutnya, ditemukan bahwa kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan.

Menurut Munandar faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah usia, tingkat pendidikan orang tua, fasilitas yang tersedia, dan penggunaan waktu yang luang.

Amabile menyatakan ada empat faktor yang mempengaruhi kreativitas, yaitu:¹⁹

1. Kemampuan kognitif, pendidikan formal dan informal mempengaruhi keterampilan sesuai dengan bidang dan masalah yang dihadapi individu yang bersangkutan.
2. Karakteristik kepribadian yang berhubungan dengan disiplin diri, kesungguhan dalam menghadapi frustrasi dan kemandirian. Faktor-faktor ini akan mempengaruhi individu dalam menghadapi masalah dengan menemukan ide-ide yang kreatif untuk memecahkan masalah.
3. Motivasi intrinsik, motivasi intrinsik sangat mempengaruhi kreativitas seseorang karena motivasi intrinsik dapat membangkitkan semangat individu untuk belajar sebanyak mungkin untuk menambah pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan permasalahan yang sedang dihadapi, sehingga individu mampu mengemukakan ide secara lancar, mampu memecahkan permasalahan secara luwes, mampu mencetuskan ide-ide yang orisinal dan mampu mengelaborasi ide.
4. Lingkungan sosial, yaitu tidak adanya tekanan-tekanan dari lingkungan sosial seperti pengawasan, penilaian, maupun pembatasan-pembatasan dari pihak luar.

¹⁹Ayu Sri Menda, *Pengembangan Kreativitas Siswa*, (Jakarta: Guepedia, 2019), hlm. 55-66.

3. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Model pembelajaran adalah cara yang dilakukan guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran agar konsep yang disajikan dapat dipahami oleh peserta didik.²⁰ Menurut Karen Pepkin, “model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* adalah suatu metode pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan memecahkan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan”.²¹ Sedangkan Menurut Pepkin, “*Creative Problem Solving* adalah ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan atau permasalahan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya”. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir.

Dari pengertian model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* adalah model pembelajaran yang menekankan kepada keterampilan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah serta mengembangkan ide-ide yang diperoleh untuk diungkapkan serta tidak menghafal.

²⁰Maulana Arafat Lubis Dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*, Yogyakarta: Samudra Biru, 2019, hlm. 65.

²¹Adi Nur Cahyono, *Pengembangan Model Creative Problem Solving Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Matematika Di SMA....*, hlm. 156.

b. Tujuan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

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

1. Siswa menjadi terampil menyeleksi informasi yang relevan kemudian menganalisisnya dan akhirnya meneliti kembali hasilnya.
2. Kepuasan intelektual akan timbul dari dalam sebagai hadiah intrinsik bagi siswa.
3. Potensi intelektual siswa meningkat.
4. Siswa belajar bagaimana melakukan penemuan dengan melalui proses melakukan penemuan.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Adapun langkah-langkah dari model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* menurut Pepkin, adalah sebagai berikut:

1. Klarifikasi masalah

Klarifikasi masalah meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan, agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang

diharapkan.

2. Brainstorming / pengungkapan pendapat

Pada tahap ini siswa dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah.

3. Evaluasi dan pemilihan

Pada tahap evaluasi dan pemilihan, setiap kelompok mendiskusikan pendapat atau strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah.

4. Implementasi

Pada tahap ini siswa menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah.²²

Berdasarkan tahapan-tahapan diatas dengan membiasakan peserta didik untuk menggunakan tahapan-tahapan tersebut dalam menyelesaikan persoalan. Secara operasional pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran IPA adalah sebagai berikut:

1. Pendidik membentuk kelompok dengan jumlah 5-6 peserta didik dalam setiap kelompok.
2. Pendidik memberikan penjelasan tentang prosedur

²²Yetti Aiani, dkk, *Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar* (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2020), hlm.74–83.

model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

3. Pendidik membangun kondisi problematik dan menjelaskan proses pembelajaran kepada peserta didik dengan memberikan soal-soal.
 4. Peserta didik mengumpulkan soal-soal yang disampaikan oleh pendidik.
 5. Peserta didik melakukan diskusi dalam kelompok tersebut untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh pendidik.
 6. Setiap kelompok bertukar pikiran untuk mendapatkan jawaban dari soal-soal yang telah diberikan peserta didik yang akan dibacakan oleh ketua dari setiap kelompok didepan kelas.
 7. Menganalisis penjelasan dalam proses penyelesaian masalah dilakukan dengan diskusi kelas yang didampingi oleh pendidik.
- d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran

Creative Problem Solving

Adapun kelebihan dari penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*, yaitu:

1. Meningkatkan cara berfikir kreatif peserta didik.
2. Menuntut peserta didik untuk dapat berfikir secara logis..

3. Menuntut peserta didik untuk dapat berfikir kritis.
4. Peserta didik memiliki keterampilan memecahkan masalah.
5. Pendidikan di sekolah menjadi lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.
6. Membuat siswa dapat merapkan pengetahuan yang sudah dimiliki kedalam situasi baru.
7. Adanya interaksi yang baik antara guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Adapun kekurangan dari penerapan model pembelajaran

Creative Problem Solving (CPS), yaitu:

1. Guru tidak memiliki pemahaman yang baik melaksanakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam pembelajaran karena banyaknya metode pembelajaran yang digunakan.
2. Jika kurang teliti, maka guru akan mengalami kesulitan memantau kreativitas tiap peserta didik dalam kelompok yang telah dibuat.
3. Penyelesaian masalah dalam kreativitas sulit dibedakan karena keduanya mengharuskan hasil yang baru.²³

²³Ayu Sri Menda, *Pengembangan Kreativitas Siswa....*, hlm. 89.

4. Perubahan Wujud Benda

Benda-benda dapat berubah wujud. Benda padat dapat berubah wujud menjadi benda cair ataupun gas, demikian juga sebaliknya. Benda-benda di alam semesta ini dibagi menjadi tiga jenis, yaitu benda padat, benda cair, dan benda gas. Setiap jenis benda mempunyai sifat yang membedakannya dari jenis benda lain. Bahkan sesama benda padat pun mempunyai sifat yang berbeda dari benda padat lain.

Es krim mudah sekali mencair, apalagi jika berada di bawah terik matahari. Saat masih mengeras, es krim merupakan benda padat. Akan tetapi, ketika kena panas, es krim berubah menjadi benda cair. Jika es krim cair itu didinginkan, maka es krim akan mengeras kembali. Perubahan pada benda misalnya dari benda padat menjadi cair dan sebaliknya, disebut juga perubahan wujud.²⁴

1) Sifat-Sifat Benda Padat

Bentuk benda padat tidak dipengaruhi wadahnya. Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering menyaksikan bentuk benda padat berubah. Padahal yang sesungguhnya bentuk benda padat itu tidak mengikuti bentuk wadahnya. Benda padat tidak berubah

²⁴Tim Grasindo, *Kuasai Materi IPA SD Kelas IV, V, VI*, Jakarta: PT Grasindo, 2015, hlm.128.

bentuk jika hanya berpindah tempat. Misalnya saja, kacang goreng yang ada di piring. Demikian juga pensil, penghapus, dan plastisin tidak berubah bentuk jika dimasukkan ke kotak pensil.

Bentuk benda padat dapat diubah. Piring yang jatuh berserakan, kertas sobek, dan kacang tanah yang hancur setelah digerus, adalah contoh dari benda padat yang diubah. Contoh lainnya adalah plastisin, bentuk dari plastisin ini mudah sekali berubah.

2) Sifat-Sifat Benda Cair

Bentuk benda cair mengikuti bentuk wadahnya. Bentuk minyak goreng dalam botol berubah jika dituang ke penggorengan. Demikian pula dengan air yang dituang ke botol, bentuk air seperti bentuk botol. Hal itu berarti bahwa bentuk benda cair mengikuti bentuk wadahnya.

Bentuk permukaan benda cair yang tenang selalu datar. Bentuk permukaan benda cair yang tenang berbeda dengan bentuk cair yang bergejolak, Hal itu terlihat pada wadah yang tembus pandang, walaupun wadahnya dimiringkan, permukaan benda cair yang tenang tetap datar. Bagaimanapun cara kamu memiringkannya, permukaan benda cair yang tenang selalu datar.

Benda cair mengalir ke tempat rendah. Hal ini dapat

dilihat pada aliran air/selokan yang ada di rumahmu atau bahkan mungkin pada air terjun yang mengalir deras dan jatuh melalui tebing yang curam. Air terjun memberikan pemandangan yang menakjubkan.

Benda cair menekan ke segala arah. Air mempunyai tekanan. Semakin rendah tekanan air pada tempat itu maka semakin besar. Hal itu dapat dibuktikan dengan membuat air menjadi memancar. Pacaran air dari tempat lebih rendah tampak lebih jauh. Itulah sebabnya tembok dalam bendungan dibuat makin ke bawah makin tebal, hal ini untuk menahan tekanan air yang makin besar di bagian bawah.

Benda cair meresap melalui celah-celah kecil. Berbagai peristiwa meresapnya benda cair melalui celah-celah kecil terjadi dalam kehidupan sehari-hari itu disebut kapilaritas. Misalnya : minyak tanah meresap pada sumbu kompor atau sumbu lampu tempel.

3) Sifat-sifat benda gas

Benda gas mengisi seluruh ruangan yang ditempatinya. Saat kita meniup balon, kita memasukkan udara ke dalam balon. Semakin kuat kitameniupnya, maka semakin banyak udara yang kita masukkan ke dalam balon. Akibat tiupan itu, balon mengembang. Udara mengisi seluruh ruang dalam balon. Hal ini berarti benda gas mengisi seluruh ruangan yang

ditempatinya.

Benda gas menekan ke segala arah. Balon dan kantong plastik mengembang ke seluruh bagian jika ditiup. Hal ini menunjukkan bahwa udara menekan ke segala arah.

Benda gas terdapat di segala tempat. Benda gas yang selalu ada di sekitar kita adalah udara. Di semua tempat ada udara. Bahkan wadah yang terlihat kosong pun ternyata berisi udara.

a. Perubahan wujud benda padat menjadi benda cair

Tahukah kamu bahwa panas dapat menyebabkan perubahan wujud benda. Hal ini terjadi pada cokelat yang meleleh karena terkena panas tanganmu. Beberapa perubahan wujud benda terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Saat kita mengaduk gula pasir dalam teh panas, terjadi perubahan wujud. Setelah diaduk, butiran gula tidak tampak lagi. Gula pasir tidak hilang, tetapi gula pasir mengalami perubahan wujud disebut mencair.

b. Perubahan wujud benda cair menjadi benda padat

Contohnya jika kita memasukkan sekantong air ke dalam freezer, maka air akan berubah menjadi es. Air adalah benda cair, sedangkan es merupakan benda padat. Jadi, benda cair dapat berubah menjadi benda padat. Perubahan wujud ini disebut membeku.

c. Perubahan wujud benda cair menjadi benda gas

Contohnya ialah pada saat kita memasak air. Uap air mudah dilihat saat air panas dituang. Benda cair dapat berubah menjadi benda gas jika dipanaskan. Perubahan benda cair menjadi benda gas disebut menguap.

d. Perubahan wujud benda gas menjadi benda cair

Contohnya tutup gelas digunakan untuk menutup cangkir atau gelas yang berisi minuman panas, kamu akan melihat ada butiran air di situ. Butiran air itu berasal minuman panas yang menguap. Uap minuman bergerak ke atas mengenai tutup gelas. Perubahan wujud benda gas menjadi benda cair disebut mengembun atau kondensasi.

e. Perubahan wujud benda padat menjadi benda gas

Perubahan wujud benda padat menjadi benda gas ini disebut menyublim. Contohnya dapat dilihat pada kamper. Kamper merupakan benda padat. Namun jika diletakkan pada udara terbuka, kamper lama-kelamaan akan habis.²⁵ Kamper berubah menjadi gas yang menyebar di udara.

B. Penelitian yang Relevan

Setelah penulis melakukan penelusuran terhadap skripsi yang sudah ada, sudah ada penelitian yang hampir sama dengan judul yang penulis kaji. Jadi kedudukan penelitian yang akan

²⁵Sulaiman, *Perubahan Fisik dan Sifat Benda*, (Jakarta: Penerbit Duta, 2019), hlm. 80–90.

peneliti lakukan merupakan pengembangan dari hasil penelitian sebelumnya. Untuk menghindari temuan-temuan yang sama, penulis memberikan beberapa contoh penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Diantara judul skripsi yang relevan dengan kajian penelitian skripsi ini yaitu:

1. Penelitian oleh Dwi Setiawan dengan judul “Peningkatan Keaktifan dan kreatifan dan Kreativitas Belajar Matematika Siswa Melalui Strategi Pembelajaran *Creative Problem Solving*. Menyimpulkan bahwa guru dapat lebih kreatif dalam memilih model dan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sehingga penyampaian pelajaran dapat berlangsung secara efektif.²⁶
2. Penelitian oleh Nurma Yunita dengan judul “Pengaruh *Model Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Konsep Matematika Ditinjau Dari Kebiasaan Belajar Peserta Didik Kelas VII MTS N 2 Kota Bumi Lampung Utara.” Menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan *model creative problem solving* dapat meningkatkan aktivitas kegiatan belajar mengajar siswa di dalam kelas.²⁷

²⁶Dwi Setiawan, Peningkatan Keaktifan Dan Kreativitas Belajar Matematika Siswa Melalui Strategi Pembelajaran *Creative Problem Solving* (Metro, *Skripsi* Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 2011).

²⁷Nurma Yunita, Pengaruh Strategi *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematik Ditinjau Dari Kebiasaan Belajar Peserta Didik Kelas VII MTSN 2

3. Penelitian oleh Nurul Hidayati dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Kesebangunan di Kelas IX MTsN Rukoh.” Menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.²⁸
4. Penelitian oleh Yuyu Yulianti dan Intan Lestari dengan judul “Penerapan Model *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar.” Menyimpulkan bahwa pembelajaran model *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas V sekolah dasar. Peningkatan nilai hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh aktivitas siswa selama proses pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* memberikan dampak yang positif pada aktivitas dan kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan permasalahan secara kreatif.²⁹

Kotabumi Lampung Utara (Bandar Lampung : *Skripsi* Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung, 2010).

²⁸Nurul Hidayati, "Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Dalam Meningkatkan Pemecahan Masalah Kesebangunan Di Kelas IX MTsN Rukoh", *Skripsi*, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2015), hlm. 6.

²⁹Yuyu Yulianti Dan Intan Lestari, "Penerapan Model *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar", *Jurnal Cakrawala Pendas*, Volume 5, No. 1, Januari 2019, hlm. 38.

5. Penelitian oleh Yuni Dyah Pratiwi, Albertus Djoko Lesmono dan Sri Astutik dengan judul “Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Kreativitas Ilmiah Siswa.” Meyimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dapat meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan kreativitas ilmiah siswa.³⁰

C. Kerangka Berpikir

Dalam proses kegiatan pembelajaran pasti memiliki tujuan yang jelas yang ingin dicapai oleh guru adalah meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar peserta didik. Adapun salah satu upaya yang dilakukan guru adalah menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat penting dilakukan sebelum melakukan proses pembelajaran agar kemampuan siswa meningkat dan memahami materi pelajaran.

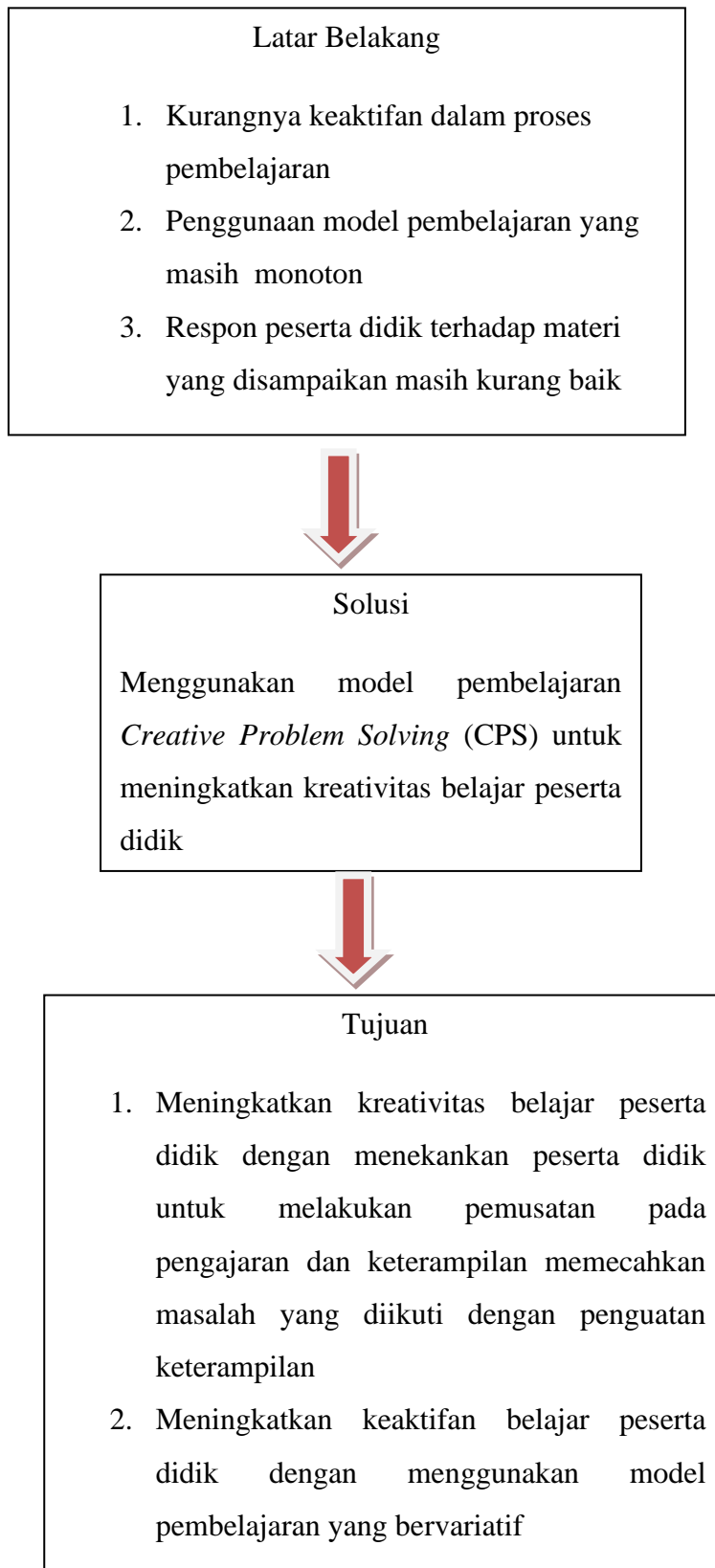
Dalam proses pembelajaran IPA (ilmu pengetahuan alam) selama ini sudah kita ketahui bahwa pelajaran IPA adalah dianggap sangat membosankan dan biasanya pembelajaran ini selalu mencatat buku sampai habis ,metode ,strategi, media, model yang digunakan guru itu-itu aja (monoton) maka dari permasalahan diatas di perlukan guru yang professional, kreatif dalam proses pembelajaran agar siswa mudah

³⁰Yuni Dyah Pratiwi, Albertus Djoko Lesmono, Dan Sri Astutik, "Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*, Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Kreativitas Ilmiah Siswa". *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Volume. 7, No. 4, Desember 2018, hlm. 356–363.

memahami materi yang disampaikan dan tidak merasa bosan yang menyebabkan ngantuk, pembelajaran tidak aktif dan hasil pembelajarannya semakin menurun.

Pada hakikatnya bahwa IPA adalah ilmu yang mempelajari dengan realita kondisi keadaan alam yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPA diharapkan dapat lebih bisa beradaptasi khususnya pada alam. IPA adalah suatu pengetahuan yang secara sistematis tersusun secara rapi, penerapannya secara umum terpaku pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui eksperimen atau penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli yang menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.

Oleh karena itu, dalam penggunaan model pembelajaran ini, proses pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan memecahkan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada materi perubahan wujud benda di kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling, berada di Jln. Mahoni Raya No.2 Perumnas Pijorkoling, Kecamatan Padangsidempuan Tenggara Kota Padangsidempuan. Alasan penulis melakukan penelitian di SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan karena penulis menemukan adanya beberapa masalah di sekolah tersebut dan dari permasalahan itu penulis merasa tertarik untuk membahas secara mendalam dan melakukan penelitian di sekolah tersebut. Waktu penelitian ini direncanakan mulai pada bulan April sampai dengan bulan Desember tahun pelajaran 2021.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas ialah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan guru sekaligus sebagai peneliti, yang disusun dari perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang mengangkat masalah-masalah actual yang dihadapi oleh guru

dilapangan.³¹ Adapun tujuan utama dari penelitian tindakan kelas adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas sekaligus mencari jawaban ilmiah mengapa hal tersebut dapat dipecahkan melalui tindakan yang akan dilakukan. Sedangkan tujuan khusus penelitian tindakan kelas yaitu untuk mengatasi berbagai persoalan nyata guna memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.

Dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Penelitian Deskriptif (descriptive research) adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan atau menjelaskan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu. Penelitian deskriptif juga dapat diartikan sebagai penelitian yang berupaya untuk menjelaskan masalah-masalah yang aktual, yakni masalah yang sedang terjadi atau masalah yang muncul pada saat sekarang.³² Metode kualitatif deskriptif merupakan sebuah metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif. Jenis penelitian deskriptif kualitatif kerap digunakan untuk menganalisis kejadian, fenomena, atau keadaan secara sosial. Adapun metode kuantitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan, atau meringkaskan berbagai kondisi, situasi, fenomena, atau berbagai variabel penelitian menurut kejadian

³¹Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK Dan Penelitian Pengembangan Edisi Revisi* (Bandung: Cita Pustaka Media, 2016), hlm. 188–189.

³²Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode Dan Prosedur* (Jakarta: Kencana, 2013), hlm.59–60.

sebagaimana adanya yang dapat dipotret, diwawancara, diobservasi, serta yang dapat diungkapkan melalui bahan-bahan dokumenter.

C. Latar dan Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan, yang berjumlah 23 orang, yang terdiri dari 12 orang siswa perempuan dan 11 orang siswi laki-laki.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan menggunakan siklus. Siklus yang digunakan dinamakan dengan model siklus. Dimana pada model siklus ini lebih menonjolkan kegiatan yang harus dilaksanakan oleh setiap peneliti misalnya guru dalam setiap kali putaran.³³ Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan indikator yang hendak dicapai yaitu penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* sebagai upaya dalam peningkatan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA meningkat setelah dilakukan sebuah tindakan. Sebelum merencanakan siklus, peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan pra tindakan dan kegiatan pelaksanaan siklus yang terdiri dari dua siklus.

Dalam kegiatan pra tindakan ini peneliti melaksanakan studi pendahuluan terlebih dahulu tentang kondisi sekolah yang akan diteliti. Kegiatan pra siklus ini merupakan tindakan pendahuluan. Tindakan-tindakan peneliti yang dilakukan dalam kegiatan pra siklus yakni :

- a. Meminta izin kepada Kepala Sekolah SD Negeri 200515 Pijorkoling

³³Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis...*, hlm.156.

Kota Padangsidempuan untuk mengadakan penelitian dengan membawa surat izin observasi (penelitian).

- b. Wawancara dengan pendidik mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan mengenai proses pembelajaran dikelas.
- c. Melakukan observasi saat proses pembelajaran IPA berlangsung. Proses observasi ini dilakukan untuk mengetahui proses belajar mengajar dikelas yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didiknya dalam pembelajaran IPA.
- d. Wawancara dengan peserta didik, hal ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kendala-kendala yang dirasakan peserta didik dalam proses pembelajaran IPA selama ini.
- e. Menentukan kelas yang akan diberi tindakan karena adanya suatu permasalahan yang sudah diteliti sebelumnya.
- f. Menentukan jadwal untuk dilakukan penelitian tindakan.



Gambar 3.1 Skema Model Kurt Lewin Dalam Beberapa Siklus

1. Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan siklus I dalam penelitian ini mengacu pada skema Hopkins yang terdiri dari 4 fase yaitu; perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang akan dilakukan meliputi:

1. Pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang pokok bahasan yang akan diajarkan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.
2. Persiapan sarana dan prasarana dari model pembelajaran yang akan digunakan.
3. Persiapan alat evaluasi berupa tes untuk siswa yang akan diberikan pada akhir siklus I. Tes yang disusun oleh peneliti dengan meminta pertimbangan dari guru Ilmu Pengetahuan Alam.
4. Membuat daftar kelompok.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan melaksanakan kegiatan yang sudah disusun dalam RPP. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun yaitu

menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dilaksanakan sebagai berikut:

a) Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran dan berlangsung selama \pm 10 menit. Langkah-langkah dalam kegiatan pendahuluan diantaranya adalah:

- 1) Pendidik masuk kelas.
- 2) Pendidik mengucapkan salam ketika masuk kelas.
- 3) Pendidik mengecek kehadiran peserta didik dan kebersihan kelas.
- 4) Pendidik bertanya pada peserta didik tentang kesiapan untuk melakukan proses pembelajaran dan bertanya tentang materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.
- 5) Pendidik menyampaikan pokok materi dan tujuan pembelajaran.
- 6) Pendidik menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran diskusi yang akan dilaksanakan saat ini adalah menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.
- 7) Pendidik menjelaskan mengenai langkah-langkah model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

8) Pendidik membagi peserta didik ke dalam kelompok.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam proses pembelajaran dan dilaksanakan selama ± 70 menit.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan inti yaitu:

Tabel 3.1 Langkah-Langkah Kegiatan Inti Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Fase	Kegiatan
Fase – 1 : Objective Finding	Peserta didik dibagi kedalam kelompok-kelompok. Kemudian peserta didik mendiskusikan permasalahan yang diajukan pendidik
Fase –2: Fact Finding	Pendidik memperhatikan setiap perspektif yang dihasilkan oleh Peserta didik. Pendidik memberi waktu kepada Peserta didik untuk berefleksi tentang fakta-fakta apa saja yang menurut mereka paling relevan dengan sasaran dan solusi terhadap permasalahan.
Fase – 3 : Problem Finding	Salah satu aspek terpenting dari kreativitas adalah mendefinisikan kembali permasalahan agar peserta didik memungkinkan untuk menemukan solusi yang lebih jelas.

Fase – 4 : Idea Finding	Pada langkah ini, gagasan-gagasan Peserta didik didaftar agar bisa melihat kemungkinan menjadi solusi. Setelah gagasan terkumpul, cobalah meluangkan beberapa saat untuk menyortir mana gagasan yang potensial sebagai solusi.
Fase – 5 : Solution Finding	Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang memiliki potensi terbesar dievaluasi bersama. Kriteria ini dievaluasi hingga menghasilkan penilaian yang final atas gagasan yang pantas menjadi solusi atas permasalahan
Fase – 6 : Acceptance	Pada tahap ini peserta didik diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif.

c). Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir pada pembelajaran adalah pendidik bersama dengan peserta didik menyimpulkan pembelajaran kemudian pendidik memotivasi peserta didik agar selalu terus belajar.

c. Observasi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah pengumpulan data dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan format observasi yang telah disediakan. Hasil observasi dan hasil tes akhir tindakan akan ditindak lanjuti dan digunakan sebagai

bahan dalam analisis dan untuk keperluan refleksi.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan menganalisa hasil yang diperoleh dari observasi dan hasil tes peserta didik yang digunakan untuk melihat kemampuan peserta didik setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*. Refleksi digunakan untuk mengetahui kekurangan – kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran yang menjadi dasar untuk melaksanakan tindakan siklus selanjutnya. Apabila kreativitas peserta didik belum meningkat pada siklus pertama ini maka akan dilaksanakan siklus selanjutnya.

2. Pelaksanaan Siklus II

Tahap-tahap yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama.

b. Pelaksanaan

Pendidik melaksanakan pembelajaran berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus pertama. Langkah-langkah yang dilakukan sesuai dengan tahapan dalam model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

c. Observasi

Kegiatan observasi ini yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengamati perkembangan kemampuan kreativitas peserta didik, untuk mendiskusikan kelemahan dan kelebihan pelaksanaan siklus 2, serta ketidak sesuaian langkah-langkah pembelajaran yang sudah direncanakan dengan proses pembelajaran.

d. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan peneliti dalam tahap refleksi antara lain:

1. Meneliti hasil kerja peserta didik.
2. Menganalisis hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan pengajaran pada siklus 2.
3. Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus berikutnya.

E. Sumber Data

Dalam penelitian ini ada dua jenis data yang diperlukan, yaitu data primer dan data sekunder:

1. Data primer yaitu data pokok yang dibutuhkan dalam penelitian ini diperoleh langsung dari subjek penelitian sebagai informasi, yaitu guru

kelas mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan.

2. Data sekunder yaitu data pendukung yang dibutuhkan peneliti, yaitu kepala sekolah, tata usaha serta siswa-siswi SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data sebagai berikut:³⁴

1. Lembar Observasi (pengamatan)

Observasi yaitu mengumpulkan data dengan cara mengamati langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara sistematis. Observasi adalah suatu pengamatan langsung terhadap peserta didik dengan memperhatikan tingkah laku peserta didik. Jenis observasi yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung.

2. Tes Kreativitas

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan menggunakan cara atau aturan yang

³⁴Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jawa Barat: CV Jejak, 2018), hlm.81.

telah ditentukan.³⁵ Dalam pengertian lain tes digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Instrumen ini digunakan untuk menyaring data mengenai penguasaan terhadap materi yang diajarkan. Butir soal yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal essay, terdiri dari 20 butir soal. Soal disusun berdasarkan indikator kreativitas.

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk menetapkan keabsahan data dalam penelitian ini diperlukan teknik pemeriksaan atau teknik penjamin keabsahan data. Adapun teknik penjamin keabsahan data adalah sebagai berikut:

1. Perpanjangan waktu penelitian

Instrumen pada penelitian kualitatif adalah peneliti sendiri. Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Keikutsertaan peneliti tersebut tidak hanya dilakukan dalam waktu yang singkat, tetapi memerlukan perpanjangan waktu. Perpanjangan waktu tersebut akan meningkatkan derajat kepercayaan data yang dikumpulkan.

2. Ketekunan pengamatan

Ketekunan pengamatan bertujuan untuk menemukan ciri-ciri atau unsur-unsur yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang diteliti, lalu memusatkan perhatian pada hal tersebut. Ketekunan

³⁵Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Disertai Dengan Contoh*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm.75.

pengamatan berarti peneliti hendaknya mengadakan pengamatan dengan teliti dan rinci secara terus-menerus terhadap faktor-faktor yang menonjol, kemudian peneliti menelaah secara rinci sampai seluruh faktor yang diamati dapat dipahami.

3. Triangulasi

Triangulasi adalah suatu pendekatan analisis data yang mensintesa data dari berbagai sumber. Triangulasi merupakan pencarian dengan cepat pengujian yang sudah ada dalam memperkuat tafsiran dan meningkatkan kebijakan serta program yang berbasis pada bukti yang telah tersedia.

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan cara memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu sendiri, untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Triangulasi pada prinsipnya merupakan model pengecekan data untuk menentukan apakah sebuah data benar-benar tepat menggambarkan fenomena pada sebuah penelitian.

4. Kecukupan referensi

Kecukupan referensi terkait dengan dokumentasi penelitian seperti film, video atau rekaman lainnya. Dokumentasi ini dapat digunakan untuk membandingkan hasil yang diperoleh dengan kritik yang telah terkumpul. Bahan-bahan yang tercatat atau terekam dapat digunakan sebagai patokan untuk menguji sewaktu diadakan analisis dan penafsiran data.

Berdasarkan langkah-langkah yang dilaksanakan dalam teknik menjamin keabsahan data, maka teknik menjamin keabsahan data yang dipakai dalam pembahasan penelitian ini adalah perpanjangan waktu penelitian, ketekunan pengamatan, triangulasi, dan kecukupan referensi.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah langkah yang dilakukan untuk menyusun dan mengolah data yang terkumpul sehingga menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data observasi dan analisis data tes kreativitas siswa.

1. Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa dan Guru

Analisis data berdasarkan data dari hasil observasi aktivitas siswa dan guru. Hasil persentase data dengan mencari persentase skor hasil observasi aktivitas siswa dan guru, dalam lembar observasi terdapat aspek-aspek yang akan diobservasi dan membutuhkan jawaban sebagai berikut:

Tabel 3.2 Pengolahan Hasil Lembar Observasi

Penilaian Observasi	Keterangan	Skor
Ya	Dilakukan	1
Tidak	Tidak Dilakukan	0

Maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Data yang diperoleh tersebut akan dikonversikan menjadi data kuantitatif dengan merujuk kepada kriteria persentase lembar observasi sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Persentase Lembar Observasi³⁶

Persentase	Kriteria
80-100%	Sangat Baik
70-79%	Baik
60-69%	Cukup Baik
≤ 59	Kurang Baik

2. Analisis Data Tes Kreativitas Siswa

Hasil tes kreativitas dianalisis dengan teknik analisis hasil evaluasi dengan cara menganalisis data hasil tes kreativitas pencapaian soal tes sesuai dengan indikator kreativitas. Persentase keberhasilan tindakan dalam penelitian ini, jika seorang siswa dikatakan memiliki kreativitas sebanyak 80% dari jumlah total siswa telah mencapai indikator kreativitas dalam kategori sangat kreatif. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata siswa} = \frac{\text{jumlah nilai total}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$$

Persentase keberhasilan tindakan dalam penelitian ini dihitung

³⁶Suharsimi Arikunto, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm.213.

menggunakan rumus:

$$\frac{\text{jumlah siswa setiap kategori kreativitas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Tabel 3.4 Kriteria Persentase Tes Kreativitas Siswa³⁷

Persentase	Kategori
80-100%	Sangat Kreatif
70-79%	Kreatif
60-69%	Cukup Kreatif
≤ 59%	Kurang Kreatif

³⁷Suharsimi Arikunto, *Metodologi Penelitian....*, hlm. 230.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Data Penelitian

1. Kondisi Awal

Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi awal di kelas V SDN 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan dengan tujuan untuk mengetahui keadaan nyata yang ada di lapangan. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara guru dengan peneliti. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru, dan guru wali kelas dan teman sejawat sebagai observer.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II dimana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Sebelum penelitian dilaksanakan peneliti mengadakan pra siklus untuk mengetahui kondisi awal siswa serta permasalahan yang dialami siswa saat pembelajaran. Dari pra siklus yang dilakukan nilai kreativitas yang diperoleh siswa masih sangat rendah dengan rata-rata nilai ketuntasan tes kreativitas belajar siswa yaitu 62,39 persentase 13% (3 siswa sangat kreatif), 9% (2 siswa kreatif), 52% (12 siswa cukup kreatif), dan 26% (6 siswa kurang kreatif). Berdasarkan pra siklus yang dilakukan, ditemukan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk menjawab soal dengan benar. Hal ini dilihat dari tes yang dilakukan dari 23 siswa, hanya 3

siswa dengan persentase 13% yang termasuk dalam kategori sangat kreatif. Adapun indikator keberhasilan kreativitas yaitu sebanyak 80% dari jumlah total siswa telah mencapai indikator kreativitas dalam kategori sangat kreatif. Berdasarkan Permasalahan tersebut, peneliti melakukan perbaikan hasil pra siklus kreativitas siswa pada materi perubahan wujud benda di kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan dengan model *Creative Problem Solving*.

2. Siklus I Pertemuan ke -1

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada materi perubahan wujud benda adalah sebagai berikut:

- 1). Guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.
- 2). Guru menyiapkan sumber belajar seperti buku tematik tema 9 benda-benda dilingkungan sekitar.
- 3). Guru membuat lembar kerja kelompok.
- 4). Guru menyiapkan instrumen penelitian yaitu lembar observasi kegiatan proses pembelajaran dan lembar tes untuk mengetahui sejauh mana kreativitas belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

b. Tindakan (*Action*)

Guru melaksanakan tindakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas V SDN 200515 Pijorkoling Kota Padangsidimpuan. Pelaksanaan tindakan pada siklus I terdiri dari dua pertemuan, setiap pertemuan terdiri dari 2×35 menit (1 hari). Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 05 Januari 2022. Adapun materi yang dipelajari yaitu pengertian perubahan wujud benda, jenis-jenis benda padat, cair dan gas.

Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh salah seorang siswa dan mengecek kehadiran siswa. Kemudian guru menanyakan kesiapan siswa untuk belajar. Kemudian guru memberitahu siswa materi pelajaran yang akan dibahas. Kemudian guru menyampaikan tata cara pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan metode diskusi, yaitu dengan membagi siswa menjadi lima kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 orang. Kemudian peserta didik mendiskusikan permasalahan yang diajukan oleh guru.

Guru memberi waktu kepada siswa untuk berefleksi tentang fakta-fakta apa saja yang menurut mereka paling relevan dengan

sasaran dan solusi terhadap permasalahan. Guru kemudian mengajak salah satu perwakilan kelompok untuk maju ke depan dan membacakan hasil yang telah di dapatkan setiap kelompok. Kemudian peserta didik mendefenisikan kembali permasalahan agar peserta didik memungkinkan untuk menemukan solusi yang lebih jelas.

Gagasan-gagasan yang telah diperoleh peserta didik didaftar agar bisa melihat kemungkinan menjadi solusi. Hasil gagasan setiap kelompok yang memiliki potensi terbesar dievaluasi bersama. Kriteria ini dievaluasi hingga menghasilkan penilaian yang final atas gagasan yang pantas menjadi solusi atas permasalahan. Peserta didik diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif.

Selain peserta didik mendiskusikan permasalahan yang diajukan oleh guru setiap kelompok juga diberikan soal tes untuk mengetahui tingkat kreativitas berpikir siswa. Setelah selesai menjawab soal, guru meminta siswa mengumpulkan hasil diskusi tentang pemecahan masalah ke depan kelas. Kemudian guru menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa.

c. Pengamatan (*Observasi*)

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung dilakukan pengamatan mengenai aktivitas siswa, aktivitas guru, dan tes kreativitas. Perolehan hasil tes kreativitas yaitu dengan rata-rata nilai kreativitas siswa 70,86 dengan persentase kreativitas kategori sangat kreatif 26%, kreatif 35%, cukup kreatif 26%, kurang kreatif 13%. Adapun yang bertindak sebagai observer adalah teman sejawat yang bertugas mengamati proses pembelajaran selama berlangsungnya pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* sesuai dengan lembar observasi.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan I

Indikator Kreativitas	Jumlah Siswa yang Kreatif	Rata-Rata	Persentase
Memiliki rasa ingin tahu yang luas dan mendalam	12	0,52	52%
Sering mengajukan pertanyaan yang baik	10	0,43	43%
Memberikan	10	0,43	43%

banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah			
Bebas dalam menyatakan pendapat	13	0,56	56%
Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah dalam proses pembelajaran IPA	15	0,65	65%

Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Observasi Kreativitas Siswa



Dalam pertemuan ini hanya sebagian siswa yang mulai aktif dan semangat mendengarkan penjelasan guru. Dilihat dari pelaksanaan diskusi siswa dalam kelompok, sebagian siswa juga mulai aktif melaksanakan diskusi untuk menyelesaikan masalah atau soal yang diberikan oleh guru kemudian siswa juga bisa menghargai penjelasan dari teman sekelompoknya, dan siswa juga mulai memahami materi perubahan wujud benda tersebut dilihat dari hasil tes yang diberikan oleh guru. Dan aktivitas yang dilakukan siswa dapat dilihat bahwa adanya peningkatan kreativitas belajar siswa.

d. Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan ke-1 dari hasil ketuntasan tes kreativitas siswa dalam kategori sangat kreatif pada pra siklus yaitu 13% (3 siswa sangat kreatif), kemudian setelah diberikan tindakan pada siklus I pertemuan ke-1 meningkat menjadi 26% (6 siswa sangat kreatif) dengan rata-rata nilai kreativitas 70,86.. Pada observasi kreativitas siswa dilihat dari indikator kreativitas tersebut yang terdiri dari 5 indikator kreativitas. Dimana pada indikator pertama ada sebanyak 12 siswa yang memenuhi indikator kreativitas tersebut dengan persentase keseluruhan siswa sebesar 52%, indikator kedua ada 10 siswa dengan persentase keseluruhan siswa sebesar 43%, indikator ketiga ada 10 siswa dengan persentase keseluruhan siswa sebesar 43%, indikator keempat ada 13 siswa dengan persentase keseluruhan siswa sebesar 56%, indikator kelima ada 15 siswa dengan persentase keseluruhan siswa sebesar 65%.

Peningkatan kreativitas belajar siswa tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80% dalam kategori sangat kreatif. Hasil refleksi siklus I pertemuan ke-1 yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa pelaksanaan siklus I pertemuan ke-1 hasil kreativitas belajar siswa masih rendah dan belum mencapai ketuntasan.

Hal ini disebabkan karena adanya beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran diantaranya masih banyak siswa yang belum paham dengan materi pelajaran yang disampaikan, terlihat pada saat siswa menjawab soal tes yang diberikan. Masih banyak siswa yang salah dalam menjawab soal tes tersebut. Siswa juga kurang memperhatikan penjelasan guru dan enggan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Banyak siswa yang bermain-main pada saat diskusi kelompok. Kelemahan pada siklus I pertemuan ke-1 ini yaitu keterlaksanaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan metode diskusi ini masih belum terlaksana dengan baik karena siswa masih merasa asing dengan langkah-langkah pembelajaran *Creative Problem Solving*. Agar hasil tindakan lebih baik pada siklus selanjutnya perlu diadakan perbaikan untuk kelemahan-kelemahan pada siklus I pertemuan ke-1 diantaranya peneliti harus lebih memperhatikan siswa yang kurang aktif dalam diskusi kelompok dan lebih memperhatikan jalannya proses diskusi.

3. Siklus I Pertemuan ke-2

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada pertemuan kedua diambil langkah-langkah sebagai perbaikan pada pertemuan sebelumnya. Adapun perencanaan yang dibuat adalah sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

- b) Guru menyiapkan sumber belajar seperti buku tematik tema 9 benda-benda dilingkungan sekitar.
- c) Guru membuat lembar kerja kelompok.
- d) Guru menyiapkan instrumen penelitian yaitu lembar observasi kegiatan proses pembelajaran dan lembar tes untuk mengetahui sejauh mana kreativitas belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

b. Tindakan (*Action*)

Siklus I pertemuan ke-2 dilaksanakan pada Jumat 08 Januari 2022. Pembelajaran berlangsung selama 2×35 menit (1 hari) dimulai pukul 08.00-09.10 wib. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan pokok bahasan perubahan wujud benda yang ada di RPP.

Berdasarkan RPP yang telah direncanakan selama pelaksanaan pembelajaran siklus I, maka peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi perubahan wujud benda. Setiap pelaksanaan pada siklus I dilakukan tes untuk melihat sejauh mana peningkatan kreativitas siswa menyelesaikan suatu pemecahan masalah.

Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan

mengajak siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh salah seorang siswa dan mengecek kehadiran siswa. Kemudian guru menanyakan kesiapan siswa untuk belajar. Kemudian guru memberitahu siswa materi pelajaran yang akan dibahas. Kemudian guru menyampaikan tata cara pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan metode diskusi, yaitu dengan membagi siswa menjadi menjadi lima kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 orang. Kemudian peserta didik mendiskusikan permasalahan yang diajukan oleh guru.

Guru memberi waktu kepada siswa untuk berefleksi tentang fakta-fakta apa saja yang menurut mereka paling relevan dengan sasaran dan solusi terhadap permasalahan. Guru kemudian mengajak salah satu perwakilan kelompok untuk maju ke depan dan membacakan hasil yang telah di dapatkan setiap kelompok. Kemudian peserta didik mendefenisikan kembali permasalahan agar peserta didik memungkinkan untuk menemukan solusi yang lebih jelas.

Gagasan-gagasan yang telah diperoleh peserta didik didaftar agar bisa melihat kemungkinan menjadi solusi. Hasil gagasan setiap kelompok yang memiliki potensi terbesar dievaluasi bersama. Kriteria ini dievaluasi hingga menghasilkan penilaian yang final atas gagasan yang pantas menjadi solusi atas

permasalahan. Peserta didik diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif.

Selain peserta didik mendiskusikan permasalahan yang diajukan oleh guru setiap kelompok juga diberikan soal untuk mengetahui tingkat kreativitas berpikir siswa. Setelah selesai menjawab soal, guru meminta siswa mengumpulkan hasil diskusi tentang pemecahan masalah ke depan kelas. Kemudian guru menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa.

c. Pengamatan (*Observasi*)

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung dilakukan pengamatan mengenai aktivitas siswa, aktivitas guru, dan tes kreativitas. Perolehan nilai kreativitas siswa yaitu dengan rata-rata nilai kreativitas siswa 73,26 dengan persentase kreativitas kategori sangat kreatif 35%, kreatif 43%, cukup kreatif 13%, kurang kreatif 9%. Adapun yang bertindak sebagai observer adalah teman sejawat yang bertugas mengamati proses pembelajaran selama berlangsungnya pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* sesuai dengan lembar observasi.

Tabel 4.2
Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan II

Indikator Kreativitas	Jumlah Siswa yang Kreatif	Rata-Rata	Persentase
Memiliki rasa ingin tahu yang luas dan mendalam	15	0,65	65%
Sering mengajukan pertanyaan yang baik	12	0,52	52%
Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah	13	0,56	56%
Bebas dalam menyatakan pendapat	14	0,60	60%
Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah dalam proses pembelajaran IPA	17	0,73	73%



Gambar 4.2
Diagram Peningkatan Observasi Kreativitas Belajar Siswa

d. Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan ke-2 dari hasil ketuntasan tes kreativitas belajar siswa dalam kategori sangat kreatif mengalami peningkatan dari yang sebelumnya 26% (6 siswa sangat kreatif) pada pertemuan ke-1 kemudian meningkat menjadi 35% (8 siswa sangat kreatif) pada pertemuan ke-2 dengan rata-rata nilai kreativitas belajar siswa yaitu 73,26. Pada observasi kreativitas siswa dilihat dari indikator kreativitas tersebut yang terdiri dari 5 indikator kreativitas. Dimana pada indikator pertama ada sebanyak 15 siswa yang memenuhi indikator kreativitas tersebut dengan persentase keseluruhan siswa sebesar 65%, indikator kedua

ada 12 siswa dengan persentase keseluruhan siswa sebesar 52%, indikator ketiga ada 13 siswa dengan persentase keseluruhan siswa sebesar 56%, indikator keempat ada 14 siswa dengan persentase keseluruhan siswa sebesar 60%, indikator kelima ada 17 siswa dengan persentase keseluruhan siswa sebesar 73%. Peningkatan kreativitas belajar siswa tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80% dalam kategori sangat kreatif. Hasil refleksi siklus I pertemuan ke-2 yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa pelaksanaan siklus I pertemuan ke-2 hasil kreativitas belajar siswa masih rendah dan belum mencapai ketuntasan.

Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa kesulitan dengan pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Siswa sudah terbiasa dengan pendekatan pembelajaran dengan metode ceramah. Siswa juga masih merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran terlihat dari kreativitas belajar yang dicapai oleh siswa masih rendah.

Untuk hasil tindakan yang lebih baik perlu dilakukan tindakan selanjutnya pada siklus II untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Agar hasil tindakan lebih baik pada siklus selanjutnya perlu diadakan perbaikan untuk kesalahan-kesalahan pada siklus I diantaranya yaitu peneliti harus bisa menarik perhatian siswa untuk belajar dengan cara lebih memberikan pemahaman belajar kepada

siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan menggunakan metode diskusi yang lebih menarik dari pertemuan sebelumnya serta memberikan materi pelajaran yang akan di pelajari pada pertemuan selanjutnya agar siswa mempelajari materi tersebut dirumah.

Berdasarkan tindakan di atas, maka dapat diambil hasil tindakan yaitu pembelajaran dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam memahami materi perubahan wujud benda. Data tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.3
Kapitulasi Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I

No	Siklus I		
	Indikator	Pertemuan Ke-1	Pertemuan Ke-2
1	Memiliki rasa ingin tahu yang luas dan mendalam	52%	65%
2	Sering mengajukan pertanyaan yang baik	43%	52%
3	Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah	43%	56%
4	Bebas dalam menyatakan pendapat	56%	60%
5	Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah dalam proses pembelajaran IPA	65%	73%

4. Siklus II Pertemuan ke-1

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan pada siklus II hampir sama dengan perencanaan di siklus I. Permasalahan atau kekurangan pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II. Berikut merupakan perencanaan upaya perbaikan pada siklus II pertemuan ke-1 adalah:

- 1). Guru mengidentifikasi masalah yang terlihat pada siklus I.
- 2). Guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan model pembelajaran *creative problem solving* menggunakan metode diskusi dengan materi perubahan wujud benda.
- 3). Guru menyiapkan sumber belajar, alat dan bahan yang di butuhkan saat diskusi kelompok.
- 4). Guru membuat lembar kerja kelompok.
- 5). Guru menyiapkan instrumen penelitian yaitu lembar obeservasi kegiatan proses pembelajaran dan lembar tes untuk mengetahui peningkatan kreativitas belajar siswa.

b. Tindakan (*Action*)

Siklus II pertemuan ke-1 dilaksanakan pada hari Rabu 12 Januari 2022. Pembelajaran berlangsung selama 2×35 menit dimulai pada pukul 08.00-09.10 WIB. Pokok bahasan pada pertemuan ini yaitu sifat benda padat, cair, dan gas.

Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh salah seorang siswa dan mengecek kehadiran siswa. Kemudian guru

menanyakan kesiapan siswa untuk belajar. Kemudian guru memberitahu siswa materi pelajaran yang akan dibahas. Kemudian guru menyampaikan tata cara pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan metode diskusi, yaitu dengan membagi siswa menjadi menjadi lima kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 orang. Kemudian peserta didik mendiskusikan permasalahan yang diajukan oleh guru

Guru memberi waktu kepada siswa untuk berefleksi tentang fakta-fakta apa saja yang menurut mereka paling relevan dengan sasaran dan solusi terhadap permasalahan. Guru kemudian mengajak salah satu perwakilan kelompok untuk maju ke depan dan membacakan hasil yang telah di dapatkan setiap kelompok. Kemudian peserta didik mendefenisikan kembali permasalahan agar peserta didik memungkinkan untuk menemukan solusi yang lebih jelas.

Gagasan-gagasan yang telah diperoleh peserta didik didaftar agar bisa melihat kemungkinan menjadi solusi. Hasil gagasan setiap kelompok yang memiliki potensi terbesar dievaluasi bersama. Kriteria ini dievaluasi hingga menghasilkan penilaian yang final atas gagasan yang pantas menjadi solusi atas permasalahan. Peserta didik diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif.

Selain peserta didik mendiskusikan permasalahan yang diajukan oleh guru setiap kelompok juga diberikan soal untuk mengetahui tingkat kreativitas berpikir siswa. Setelah selesai menjawab soal, guru meminta siswa mengumpulkan hasil diskusi tentang pemecahan masalah ke depan kelas. Kemudian guru menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas.

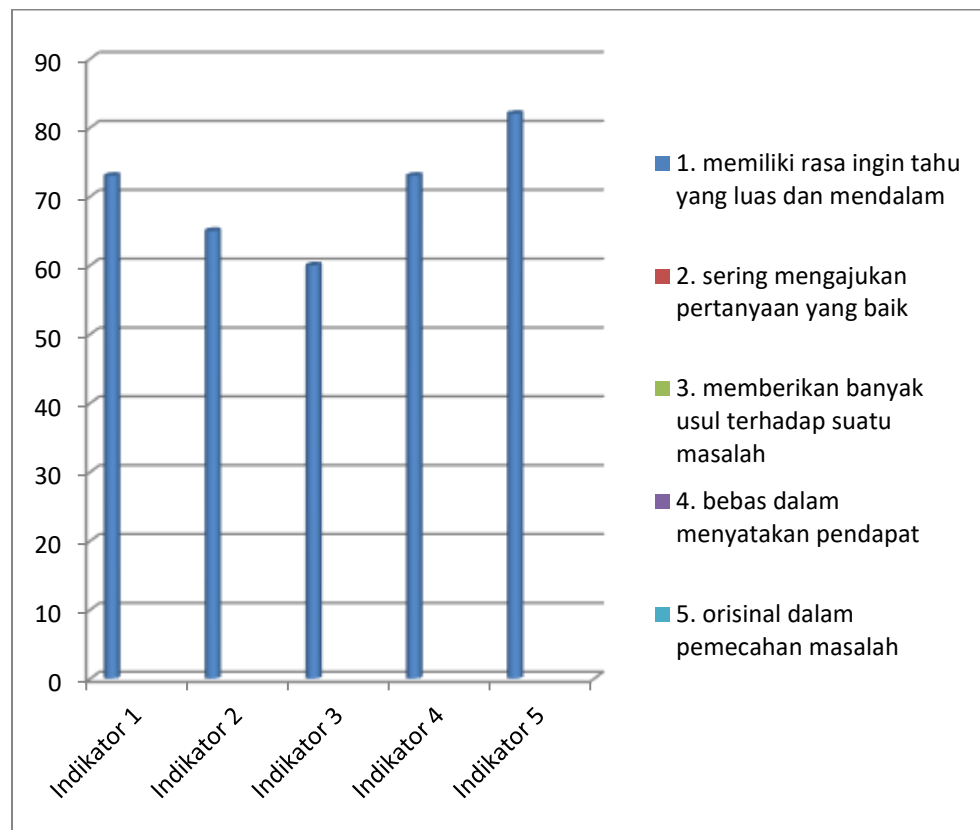
c. Pengamatan (*Observasi*)

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung dilakukan pengamatan mengenai aktivitas siswa, aktivitas guru, dan tes kreativitas. Perolehan nilai kreativitas siswa yaitu dengan rata-rata nilai kreativitas siswa 81,73 dengan persentase kreativitas kategori sangat kreatif 74%, kreatif 22%, cukup kreatif 4%, kurang kreatif 0%. Adapun yang bertindak sebagai observer adalah teman sejawat yang bertugas mengamati proses pembelajaran selama berlangsungnya pembelajaran dengan model pembelajaran *creative problem solving* sesuai dengan lembar observasi.

Tabel 4.4

Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan I

Indikator Kreativitas	Jumlah Siswa yang Kreatif	Rata-Rata	Persentase
Memiliki rasa ingin tahu yang luas dan mendalam	17	0,73	73%
Sering mengajukan pertanyaan yang baik	15	0,65	65%
Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah	14	0,60	60%
Bebas dalam menyatakan pendapat	17	0,73	73%
Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah dalam proses pembelajaran IPA	19	0,82	82%



Gambar 4.3
Diagram Peningkatan Observasi Kreativitas Siswa

d. Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan ke-1 dari hasil ketuntasan tes kreativitas belajar siswa dalam kategori sangat kreatif pada siklus I pertemuan ke-2 yaitu 35% (8 siswa sangat kreatif), kemudian setelah diberikan tindakan meningkat menjadi 74% (17 siswa kategori sangat kreatif) dengan rata-rata nilai kreativitas belajar siswa yaitu 81,73. Pada observasi kreativitas siswa dilihat dari indikator kreativitas tersebut yang terdiri dari 5 indikator kreativitas. Dimana pada indikator pertama ada sebanyak 17 siswa yang

memenuhi indikator kreativitas tersebut dengan persentase keseluruhan siswa sebesar 73%, indikator kedua ada 15 siswa dengan persentase keseluruhan siswa sebesar 65%, indikator ketiga ada 14 siswa dengan persentase keseluruhan siswa sebesar 60%, indikator keempat ada 17 siswa dengan persentase keseluruhan siswa sebesar 73%, indikator kelima ada 19 siswa dengan persentase keseluruhan siswa sebesar 82%.

Peningkatan kreativitas belajar siswa tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80% dalam kategori sangat kreatif. Hasil refleksi siklus II pertemuan ke-1 yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa pelaksanaan siklus II pertemuan ke-1 hasil kreativitas belajar siswa masih rendah dan belum mencapai ketuntasan.

Kelemahan pada siklus II pertemuan I ini yaitu terlihat bahwa masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam diskusi kelompok, tidak mau bertanya hal-hal yang belum dipahami serta kurang telitinya siswa dalam menjawab soal dengan benar.

Untuk hasil tindakan yang lebih baik perlu dilakukan tindakan selanjutnya pada pertemuan II untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa agar indikator keberhasilan tindakan dapat tercapai yaitu 80% dari jumlah total siswa telah mencapai indikator kreativitas dalam kategori sangat kreatif. Agar hasil

tindakan lebih baik pada siklus selanjutnya perlu diadakan perbaikan untuk kesalahan-kesalahan pada siklus II pertemuan I diantaranya yaitu peneliti harus lebih memperhatikan siswa yang kurang aktif dalam diskusi kelompok dan lebih memperhatikan jalannya proses diskusi.

5. Siklus II Pertemuan II

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan pada siklus II pertemuan ke-2 hampir sama dengan perencanaan di siklus II pertemuan ke-1. Permasalahan atau kekurangan pada siklus II pertemuan ke-1 akan diperbaiki pada siklus II pertemuan ke-2. Berikut merupakan perencanaan upaya perbaikan pada siklus II pertemuan ke-2 adalah:

- 1). Hasil refleksi dievaluasi, didiskusikan dan upaya perbaikan pada pembelajaran berikutnya.
- 2). Guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan model pembelajaran *creative problem solving* menggunakan metode diskusi pada materi perubahan wujud benda.
- 3). Guru menyiapkan sumber belajar seperti buku tematik tema benda-benda dilingkungan sekitar.
- 4). Guru membuat lembar kerja kelompok.
- 5). Guru menyiapkan instrumen penelitian yaitu lembar observasi kegiatan proses pembelajaran dan lembar tes untuk

mengetahui sejauh mana kreativitas belajar siswa melalui model pembelajaran *creative problem solving*.

b. Tindakan (*Action*)

Siklus II pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari sabtu 15 Januari 2021. Pembelajaran berlangsung selama 2×35 menit dimulai pada pukul 08.00-09.10 WIB. Pokok bahasan pada pertemuan ini yaitu sifat-sifat perubahan wujud benda padat, cair, dan gas.

Pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa bersama sebelum belajar yang dipimpin oleh salah seorang siswa dan mengecek kehadiran siswa. Kemudian guru mengulas kembali sedikit mengenai materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya tentang perubahan wujud benda. Guru menyampaikan bahwa siswa kembali belajar dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*.

Guru memberi waktu kepada siswa untuk berefleksi tentang fakta-fakta apa saja yang menurut mereka paling relevan dengan sasaran dan solusi terhadap permasalahan. Guru kemudian mengajak salah satu perwakilan kelompok untuk maju ke depan dan membacakan hasil yang telah di dapatkan setiap kelompok. Kemudian peserta didik mendefenisikan kembali permasalahan agar peserta didik memungkinkan untuk menemukan solusi yang lebih jelas.

Gagasan-gagasan yang telah diperoleh peserta didik didaftar agar bisa melihat kemungkinan menjadi solusi. Hasil gagasan setiap kelompok yang memiliki potensi terbesar dievaluasi bersama. Kriteria ini dievaluasi hingga menghasilkan penilaian yang final atas gagasan yang pantas menjadi solusi atas permasalahan. Peserta didik diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif..

Guru dan siswa melakukan tanya jawab perubahan wujud benda padat, cair, dan gas beserta sifatnya.. Bagi siswa yang mau bertanya dan menjawab akan diberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi kepada siswa, guna menambah semangat dan minat siswa dalam belajar. Pada siklus ini siswa sudah mulai mau bertanya dan lebih aktif dalam pembelajaran.

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami. Guru bersama siswa sama-sama menyimpulkan materi pelajaran yang sudah dipelajari. Kemudian guru memberikan lembar tes kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang sudah dipelajari. Setelah siswa selesai mengerjakan soal kemudian lembar jawaban dikumpulkan. Pembelajaran ditutup dengan berdoa bersama.

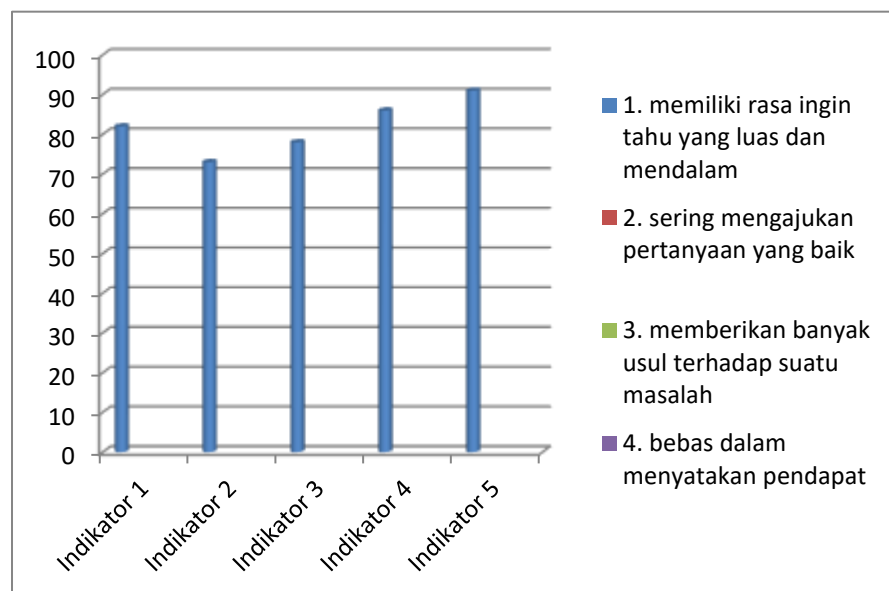
c. Pengamatan (*Observasi*)

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung dilakukan pengamatan mengenai aktivitas siswa, aktivitas guru, dan tes kreativitas. Perolehan nilai kreativitas siswa yaitu dengan rata-rata nilai kreativitas siswa 84,56 dengan persentase kreativitas kategori sangat kreatif 87%, kreatif 13%, cukup kreatif 0%, kurang kreatif 0%. Adapun yang bertindak sebagai observer adalah teman sejawat yang bertugas mengamati proses pembelajaran selama berlangsungnya pembelajaran dengan model pembelajaran *creative problem solving* sesuai dengan lembar observasi.

Tabel 4.5 Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan II

Indikator Kreativitas	Jumlah Siswa yang Kreatif	Rata-Rata	Persentase
Memiliki rasa ingin tahu yang luas dan mendalam	19	0,82	82%
Sering mengajukan pertanyaan yang baik	17	0,73	73%
Memberikan	18	0,78%	78%

banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah			
Bebas dalam menyatakan pendapat	20	0,86	86%
Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah dalam proses pembelajaran IPA	21	0,91	91%



Gambar 4.4
Diagram Peningkatan Observasi Kreativitas Siswa

Tabel 4.6
Kapitulasi Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II

No	Siklus I		
	Indikator	Pertemuan Ke-1	Pertemuan Ke-2
1	Memiliki rasa ingin tahu yang luas dan mendalam	73%	82%
2	Sering mengajukan pertanyaan yang baik	65%	73%
3	Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah	60%	78%
4	Bebas dalam menyatakan pendapat	73%	86%
5	Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah dalam proses pembelajaran IPA	82%	91%

d. Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan ke-1. Dari hasil ketuntasan tes kreativitas belajar siswa dalam kategori sangat kreatif pada siklus II pertemuan ke-1 yaitu 74% (17 siswa sangat kreatif), kemudian setelah diberikan tindakan meningkat menjadi 87% (20 siswa kategori sangat kreatif) dengan rata-rata nilai kreativitas belajar siswa yaitu 84,56. Pada observasi kreativitas siswa dilihat dari indikator kreativitas tersebut yang terdiri dari 5 indikator kreativitas. Dimana pada indikator pertama ada sebanyak 19 siswa yang memenuhi indikator kreativitas tersebut dengan persentase keseluruhan siswa sebesar 82%, indikator kedua ada 17 siswa

dengan persentase keseluruhan siswa sebesar 73%, indikator ketiga ada 18 siswa dengan persentase keseluruhan siswa sebesar 78%, indikator keempat ada 20 siswa dengan persentase keseluruhan siswa sebesar 86%, indikator kelima ada 21 siswa dengan persentase keseluruhan siswa sebesar 91%.

Berdasarkan persentase ketuntasan siswa pada siklus II pertemuan ke-2 yaitu 87% kategori sangat kreatif. Pembelajaran sudah sesuai dengan apa yang direncanakan. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran *creative problem solving* dapat merangsang keingintahuan siswa pada materi perubahan wujud benda beserta sifat benda padat, cair, dan gas. Maka pada siklus II pertemuan ke-2 dapat disimpulkan bahwa adanya keberhasilan melalui penerapan model pembelajaran *creative problem solving* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada materi perubahan wujud benda beserta sifat benda padat, cair, dan gas di kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidimpuan. Oleh karena itu penelitian ini hanya sampai pada siklus II pertemuan ke-2 saja dan tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

B. Pembahasan

Teori belajar cara yang dilakukan siswa dan guru dalam memperoleh maupun menyampaikan ilmu pengetahuan melalui proses

belajar atau mengajar.³⁸ Teori belajar yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah teori belajar kognitif. Teori belajar kognitif mengemukakan mengenai proses berpikir kreatif dan pemecahan masalah. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengaplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, dan integrasi.³⁹ Dalam pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda dapat dijadikan acuan bahwa dalam melakukan sebuah pemecahan masalah dalam bentuk diskusi pada benda padat, cair, dan gas harus memiliki ide kreatif untuk menciptakan hasil produk yang baru berdasarkan kreativitas yang dimiliki.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa hasil kreativitas siswa menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi perubahan wujud benda mulai dari siklus I dan siklus II terlihat adanya peningkatan kreativitas pada mata pelajaran IPA siswa kelas V di SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidimpuan. Hasil penelitian yang diperoleh sejalan dengan teori yang dikemukakan yaitu teori kognitif mengemukakan mengenai proses berpikir kreatif dan pemecahan masalah.⁴⁰ Disebutkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi perubahan wujud benda mempunyai

³⁸Syafrilianto dan Maulana Arafat, *Micro Teaching Di SD/MI Integration 6C (Computational Thinking, Creative, Critical Thinking, Collaboration, Communication, Compassion)*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2020), hlm.28.

³⁹Yenni Suzana dan Imam Jayanto, *Belajar dan Pembelajaran* (Malang: Literasi Nusantara, 2021), hlm. 62.

⁴⁰Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Pustaka, 2013), hlm. 10.

beberapa kelebihan, diantaranya dapat meningkatkan cara berpikir kreatif peserta didik di dalam keterampilan memecahkan suatu masalah.

Metode diskusi dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan siswa dapat belajar dengan kreatif. Begitu juga dengan berbagai variasi tindakan dalam setiap siklus yang dilakukan untuk peneliti membuat proses pembelajaran semakin menarik dan menambah minat belajar siswa. Maka, penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi perubahan wujud benda dengan menggunakan metode diskusi cocok digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa karena dapat menumbuhkan ide kreatif untuk menciptakan sesuatu ide atau pemikiran yang baru.

Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus I yang terdiri dari dua pertemuan dan siklus II yang terdiri dari dua pertemuan dengan menggunakan kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Pada siklus I pertemuan I persentase hasil observasi aktivitas guru pada kategori kurang, kemudian meningkat pada siklus I pertemuan II kategori cukup, kemudian meningkat pada siklus II pertemuan I berada pada kategori baik, selanjutnya pada siklus II pertemuan II dengan kategori sangat baik. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan I berada pada kategori kurang, kemudian meningkat pada siklus I pertemuan II kategori cukup, kemudian meningkat pada siklus II pertemuan I berada pada kategori baik, selanjutnya pada siklus II pertemuan II dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan tes kreativitas pada pra siklus dan siklus I yang terdiri dari dua pertemuan dan siklus II yang terdiri dari dua pertemuan dengan menggunakan kategori sangat kreatif, cukup kreatif, dan kurang kreatif. Pada pra siklus persentase tes kreativitas belajar siswa pada kategori sangat kreatif yaitu 13%, kemudian meningkat pada siklus I pertemuan I persentase hasil tes kegiatan pembelajaran pada kategori sangat kreatif yaitu 26%. Kemudian meningkat pada siklus I pertemuan II kategori sangat kreatif yaitu 35%. Selanjutnya pada siklus II pertemuan I berada pada kategori sangat kreatif yaitu 74% dan pada siklus II pertemuan II dengan kategori sangat kreatif dengan persentase yaitu 87%. Berdasarkan indikator keberhasilan tindakan pada bab 1 bahwa pencapaian peningkatan kreativitas belajar siswa dikatakan berhasil apabila sebanyak 80% jumlah total siswa telah mencapai indikator kreativitas dalam kategori sangat kreatif.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Dwi Setiawan menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* guru dapat lebih kreatif dalam melakukan proses pembelajaran dan mampu menarik perhatian siswa sehingga penyampaian pelajaran dapat berlangsung secara efektif.⁴¹ Dan penelitian terdahulu oleh Yuyu Yulianti dan Intan Lestari menunjukkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* memberikan dampak yang positif pada aktivitas dan kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan

⁴¹Dwi Setiawan, Peningkatan Keaktifan Dan Kreativitas Belajar Matematika Siswa Melalui Strategi Pembelajaran *Creative Problem Solving* (Metro, Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 2011).

permasalahan secara kreatif.⁴² Peneliti juga memilih model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan.

Penelitian terdahulu lainnya mengenai peningkatan kreativitas pemecahan masalah oleh Nurul Hidayati menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.⁴³ Pembelajaran yang dilakukan selama penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran lebih terlihat menarik dan dapat meningkatkan kreativitas siswa di SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan.

Secara keseluruhan berdasarkan penelitian terdahulu mengenai penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi perubahan wujud benda menunjukkan peningkatan kreativitas siswa dengan melakukan proses pemecahan masalah. Setelah dilakukan tindakan *Creative Problem Solving* pada materi perubahan wujud benda dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan.

Instrumen pengumpulan data dengan menggunakan tes kreativitas, observasi kreativitas, observasi aktivitas guru dan siswa

⁴²Yuyu Yulianti dan Intan Lestari, "Penerapan Model *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar". *Jurnal Cakrawala Pendas*, Volume 5, No. 1, Januari 2019, hlm. 38.

⁴³Nurul Hidayati, "Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam Meningkatkan Pemecahan Masalah Kesebangunan di Kelas IX MTsN Rukoh', *Skripsi*, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2015), hlm. 6.

menunjukkan bahwa hipotesis tindakan dapat diterima. Maka, jika guru menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi perubahan wujud benda maka akan terjadi peningkatan kreativitas siswa. Sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas belajar siswa melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi perubahan wujud benda di kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota padangsidempuan.

C. Keterbatasan Penelitian

Selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan, peneliti menyadari adanya keterbatasan antara lain:

- 1). Kurangnya pengalaman peneliti dalam mengajar.
- 2). Adanya keterbatasan waktu pembelajaran pada tiap pertemuan.
- 3). Terbatasnya instrumen pengumpulan data yang digunakan. Lembar kerja kelompok yang dibagikan pada tiap kelompok terbatas.
- 4). Langkah-langkah pembelajaran *Creative Probem Solving* belum terimplementasi secara sempurna.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan, diperoleh hasil bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi perubahan wujud benda dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas V yang berjumlah 23 siswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil tes kreativitas dari siklus I, siklus II mencapai ketuntasan kreativitas.

Hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada materi perubahan wujud benda di kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan. Kreativitas belajar siswa sebelum diberikan tindakan masih tergolong rendah dapat dibuktikan dengan hasil observasi kreativitas belajar siswa. Setelah diberikan tindakan maka hasil dari pra siklus dengan rata-rata nilai kreativitas 62,39 meningkat pada siklus I pertemuan I dengan rata-rata nilai kreativitas 70,86, peneliti melakukan perbaikan sehingga pada siklus I pertemuan II rata-rata nilai kreativitas meningkat menjadi 73,26. Berdasarkan presentase pada siklus I kreativitas siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum peneliti melanjutkan tindakan dengan melakukan perbaikan pada siklus II.

Siklus II pertemuan I rata-rata nilai kreativitas 81,73, meningkat pada siklus II pertemuan II dengan rata-rata nilai kreativitas 84,56.

Penelitian ini telah berhasil meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dengan dibuktikan sebanyak lebih dari 80% dari jumlah total siswa telah mencapai indikator kreativitas dalam kategori sangat kreatif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan kreativitas belajar siswa melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi perubahan wujud benda di kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidimpuan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah, berdasarkan hasil penelitian bahwa salah satu faktor yang dapat menunjang pembelajaran adalah dengan perencanaan yang baik termasuk di dalamnya adalah model pembelajaran yang dilakukan oleh guru.
2. Bagi guru khususnya pada pembelajaran IPA, sebaiknya menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* sebagai salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah.
3. Bagi siswa, dalam penguasaan materi maka perlu memiliki motivasi, kesadaran sehingga keinginan belajar tumbuh tanpa ada unsur paksaan. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran.

4. Bagi peneliti berikutnya, agar lebih mengembangkan penelitian pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi lain dalam ruang lingkup yang luas dalam waktu yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Nur Cahyono, *Pengembangan Model Creative Problem Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Matematika di SMA*, Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2018.
- Agoes, Dariyo, *Psikologi Perkembangan Dewasa Muda*, Jakarta: Grasindo, 2004.
- Ahmad, Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Pustaka: 2013.
- Albi, Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jawa Barat: CV Jejak, 2018
- Andi, Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Arief S, Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, Depok: Ajawali Pers, 2012.
- Ayu, Sri Menda, *Pengembangan Kreativitas Siswa*, Jakarta: Guepedia, 2019.
- Bayu, Sapta Hari, *Materi Perubahannya*, Jakarta: Duta, 2019.
- Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Dwi, Setiawan, "Peningkatan Keaktifan dan Kreativitas Belajar Matematika Siswa Melalui Strategi Pembelajaran *Creative Problem Solving*", *Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2011.
- Iskandar, Agung, *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru*, Jakarta: Bestari Buana Murni, 2010.
- Isrok'atun, *Creative Problem Solving (CPS) Matematis, Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2012.
- Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Disertai Dengan Contoh*, Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- Lelya, Hilda, "Pendekatan Saintifik pada Proses Pembelajaran (Telaah Kurikulum 2013)", *Jurnal Darul 'Ilmi*, Volume 03, No. 01, Januari 2015.

- Lubis, Maulana Arafat dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*, Yogyakarta: Samudra Biru, 2019.
- Masitoh & Laksmi, Dewi, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Departemen Agama RI, 2009.
- Mujakir. “KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR”, *Jurnal Pendidikan*, Volume 3, No. 1, 2016.
- Nurma, Yunita “ Pengaruh Strategi *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematik Ditinjau dari Kebiasaan Belajar Peserta Didik Kelas VII MTSN 2 Kotabumi Lampung Utara” ,*Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung*, 2010.
- Nurul, Hidayati “ Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dalam Meningkatkan Pemecahan Masalah Kesebangunan di Kelas IX MTsN Rukoh”, *Skripsi UIN Ar-Raniry*, 2015.
- Rangkuti, Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan Edisi Revisi*:Bandung: Cipta Pustaka Media, 2016.
- Ratna, Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Erlangga, 2011.
- Saribuna, Guru Kelas V, Wawancara di kantor guru SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan, 2021.
- Suharsimi, Arikunto, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Sulaiman, *Perubahan Fisik dan Sifat Benda*, Jakarta: Penerbit Duta, 2019.
- Syafrilianto, dan Maulana Arafat, *Micro Teaching Di SD/MI Integration 6C (Computational Thinking, Creative, Critical Thinking, Collaboration, Communication, Compassion)*, Yogyakarta: Samudra Biru, 2020.
- Tim Grasindo, *Kuasai Materi IPA SD Kelas IV, V, VI*, Jakarta: PT Grasindo, 2015.
- Wahab, Jufri, *Belajar dan Pembelajaran SAINS*, Bandung: Pustaka Reka Cipta 2013

- Wina, Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Proosedur*, Jakarta: Kencana, 2013.
- Yenni, Suzana dan Imam Jayanto, *Belajar dan Pembelajaran*, Malang: Literasi Nusantara, 2021.
- Yetti, Aiani, dkk., *Model Pembelajaran Inovatif untuk Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar*, Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2020.
- Yuni, Dyah Pratiwi, dkk., “Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*, untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Kreativitas Ilmiah Siswa”, *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Volume 7, No. 4, Desember 2018.
- Yuyu, Yulianti dan Intan Lestari “Penerapan Model *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar”, *Jurnal Cakrawala Pendas*, Volume 5, No. 1, Januari 2019.

Lampiran 1

Time Schedule

Kegiatan	2020				2021												2022				
	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	
Pengesahan Judul																					
Penyusunan Proposal					PPL	PPL	PPL														
Bimbingan Proposal																					
Seminar Proposal																					
Revisi Proposal																					
Penelitian Tempat Lokasi																					

Penyusunan Laporan																					
Bimbingan Hasil Penelitian																					
Seminar Hasil																					
Sidang Munaqosah																					

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS I PERTEMUAN I

Sekolah : SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan
 Kelas/ Semester : V/2 (Dua)
 Tema 9 : Benda-Benda di Lingkungan Sekitar
 Sub Tema 2 : Perubahan Wujud Benda
 Pembelajaran ke : 1
 Alokasi Waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konsetual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda- benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir 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 PENCAPAIAN KOMPETENSI

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4.	Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia	3.4.1 Mendeskripsikan sifat-sifat benda padat, cair, dan gas.

	terhadap keseimbangan lingkungan sekitar.	
4.4.	Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi.	4.4.1 Menyajikan hasil laporan pengamatan tentang perubahan wujud benda.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu menjelaskan dan menunjukkan bukti tentang sifat benda padat, cair, dan gas.
2. Dengan melakukan pengamatan dan pengumpulan informasi, siswa mampu menggolongkn benda-benda yang ada berdasarkan wujudnya.

D. MATERI

1. Sifat Benda padat, cair, dan gas.

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Model : *Creative Problem Solving*.

Metode : Percobaan, Diskusi, Tanya Jawab dan Ceramah.

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Guru Kelas 5 “Tematik Terpadu Kurikulum 2013”, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2017 (Edisi Revisi),” Jakarta.
2. Buku Siswa Kelas 5 “Tematik Terpadu Kurikulum 2013”, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2017 (Edisi Revisi),” Jakarta.

G. LANGKAH- LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. 2. Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Melakukan apersepsi dengan sedikit mengulang pelajaran kemarin. 4. Memberikan motivasi kepada siswa. 	10 Menit

	5. Menyampaikan indikator pencapaian kompetensi dan kompetensi yang diharapkan.	
Inti	<p>Fase 1 (Objective Finding)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibagi kedalam kelompok diskusi 2. Peserta didik mendiskusikan permasalahan yang diajukan pendidik tentang materi benda padat, cair, dan gas <p>Fase 2 (Fact Finding)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mencari solusi terhadap permasalahan yang diajukan pendidik tentang materi perubahan wujud benda padat, cair, dan gas <p>Fase 3 (Problem Finding)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam fase ini peserta didik mendefinisikan kembali terkait permasalahan agar peserta didik memungkinkan untuk menemukan solusi yang lebih jelas. <p>Fase 4 (Idea Finding)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengemukakan gagasan-gagasannya. 2. Pendidik memilah mana gagasan yang berpotensi sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut. <p>Fase 5 (Solution Finding)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gagasan-gagasan tersebut dievaluasi, agar mendapatkan solusi atas permasalahan <p>Fase 6 (Acceptance)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada tahap ini peserta didik memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif. 	50 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan hasil belajar selama sehari. 2. Guru mengulas kegiatan yang sudah dilakukan dan meminta siswa melakukan refleksi dari kegiatan yang baru saja mereka lakukan dengan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. 3. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa dan langsung memberikan penilaian. 4. Salah satu siswa diminta untuk memimpin doa sebagai tanda akhir pembelajaran hari 	10 Menit

	ini. 5. Guru mengucapkan salam.	
--	------------------------------------	--

H. PENILAIAN

1. Teknik Penelitian : Penilaian kreativitas siswa
2. Bentuk Penilaian : Peningkatan kreativitas belajar
3. Instrumen : Soal tes berdasarkan indikator kreativitas
4. Kunci jawaban dan pedoman penskoran

Mengetahui

Padangsidempuan, 2022

Kepala Sekolah

Guru Kelas V

Fakhruddin S. Pd

Saribuna, S. Pd

NIP. 19631231 199808 1 001

NIP. 19810830 200701 2 002

Peneliti

Suryani

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS I PERTEMUAN 2

Sekolah : SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan
 Kelas/ Semester : V/2 (Dua)
 Tema 9 : Benda-Benda di Lingkungan Sekitar
 Sub Tema 2 : Perubahan Wujud Benda
 Pembelajaran ke : 1
 Alokasi Waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konsetual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda- benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir 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 PENCAPAIAN KOMPETENSI

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4.	Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia	3.4.1 Mendeskripsikan sifat-sifat benda padat, cair, dan gas.

	terhadap keseimbangan lingkungan sekitar.	
4.4.	Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi.	4.4.1 Menyajikan hasil laporan pengamatan tentang perubahan wujud benda.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa mampu menjelaskan dan menunjukkan bukti tentang sifat benda padat, cair, dan gas.
- Dengan melakukan pengamatan dan pengumpulan informasi, siswa mampu menggolongkn benda-benda yang ada berdasarkan wujudnya.

D. MATERI

- Sifat Benda padat, cair, dan gas.

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Model : *Creative Problem Solving*.

Metode : Percobaan, Diskusi, Tanya Jawab dan Ceramah.

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru Kelas 5 “Tematik Terpadu Kurikulum 2013”, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2017 (Edisi Revisi),” Jakarta.
- Buku Siswa Kelas 5 “Tematik Terpadu Kurikulum 2013”, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2017 (Edisi Revisi),” Jakarta.

G. LANGKAH- LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Melakukan apersepsi dengan sedikit mengulang pelajaran kemarin. Memberikan motivasi kepada siswa. 	10 Menit

	10. Menyampaikan indikator pencapaian kompetensi dan kompetensi yang diharapkan.	
Inti	<p>Fase 1 (Objective Finding)</p> <p>3. Peserta didik dibagi kedalam kelompok diskusi</p> <p>4. Peserta didik mendiskusikan permasalahan yang diajukan pendidik tentang materi benda padat, cair, dan gas</p> <p>Fase 2 (Fact Finding)</p> <p>2. Peserta didik mencari solusi terhadap permasalahan yang diajukan pendidik tentang materi perubahan wujud benda padat, cair, dan gas</p> <p>Fase 3 (Problem Finding)</p> <p>2. Dalam fase ini peserta didik mendefinisikan kembali terkait permasalahan agar peserta didik memungkinkan untuk menemukan solusi yang lebih jelas.</p> <p>Fase 4 (Idea Finding)</p> <p>1. Peserta didik mengemukakan gagasan-gagasannya.</p> <p>2. Pendidik memilah mana gagasan yang berpotensi sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut.</p> <p>Fase 5 (Solution Finding)</p> <p>2. Gagasan-gagasan tersebut dievaluasi, agar mendapatkan solusi atas permasalahan</p> <p>Fase 6 (Acceptance)</p> <p>2. Pada tahap ini peserta didik memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif.</p>	50 Menit
Penutup	<p>6. Guru bersama siswa membuat kesimpulan hasil belajar selama sehari.</p> <p>7. Guru mengulas kegiatan yang sudah dilakukan dan meminta siswa melakukan refleksi dari kegiatan yang baru saja mereka lakukan dengan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.</p> <p>8. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa dan langsung memberikan penilaian.</p> <p>9. Salah satu siswa diminta untuk memimpin doa sebagai tanda akhir pembelajaran hari</p>	10 Menit

	ini. 10. Guru mengucapkan salam.	
--	-------------------------------------	--

H. PENILAIAN

5. Teknik Penelitian : Penilaian kreativitas siswa
6. Bentuk Penilaian : Peningkatan kreativitas belajar
7. Instrumen : Soal tes berdasarkan indikator kreativitas
8. Kunci jawaban dan pedoman penskoran

Mengetahui

Padangsidempuan, 2022

Kepala Sekolah

Guru Kelas V

Fakhruddin S. Pd

Saribuna, S. Pd

NIP. 19631231 199808 1 001

NIP. 19810830 200701 2 002

Peneliti

Suryani

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS II PERTEMUAN 1

Sekolah : SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan
 Kelas/ Semester : V/2 (Dua)
 Tema 9 : Benda-Benda di Lingkungan Sekitar
 Sub Tema 2 : Perubahan Wujud Benda
 Pembelajaran ke : 2
 Alokasi Waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konsetual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda- benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir 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 PENCAPAIAN KOMPETENSI

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4.	Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan	3.4.1 Mendeskripsikan sifat-sifat benda padat, cair, dan gas.

	pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar.	
4.4.	Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi.	4.4.1 Menyajikan hasil laporan pengamatan perubahan wujud benda.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa mampu menjelaskan dan menunjukkan bukti tentang sifat benda padat, cair, dan gas.
- Dengan melakukan pengamatan dan pengumpulan informasi, siswa dapat menggolongkan perubahan-perubahan yang terjadi pada benda padat, cair, dan gas.

D. MATERI

- Sifat Benda Padat, Cair, dan Gas.

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Model : *Creative Problem Solving*

Metode : Percobaan, Diskusi, Tanya Jawab dan Ceramah

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru Kelas 5 “Tematik Terpadu Kurikulum 2013”, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2017 (Edisi Revisi),” Jakarta.
- Buku Siswa Kelas 5 “Tematik Terpadu Kurikulum 2013”, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2017 (Edisi Revisi),” Jakarta.

G. LANGKAH- LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Mengucapkan salam dan berdoa bersama. Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Melakukan apersepsi dengan sedikit 	10 Menit

	<p>mengulang pelajaran kemarin.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Memberikan motivasi kepada siswa. 5. Menyampaikan indikator pencapaian kompetensi dan kompetensi yang diharapkan 	
Inti	<p>Fase 1 (Objective Finding)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati gambar yang disediakan (gambar es di dalam plastik yang mencair). 2. Siswa mengamati beberapa jenis wujud benda yang telah mereka ketahui. <p>Fase 2 (Fact Finding)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati gambar yang disediakan (gambar es di dalam plastik yang mencair). 2. Guru memancing rasa ingin tahu siswa dengan mengajukan pertanyaan “ <i>Apa penyebab es berubah menjadi air?</i>.” 3. Siswa menjawab pertanyaan secara mandiri. 4. Guru mengkonfirmasi dan mengapresiasi setiap jawaban siswa. 5. Guru secara interaktif menjelaskan tentang bentuk-bentuk perubahan wujud benda. 6. Dalam proses mengajarkan materi, guru meminta siswa untuk bekerjasama secara kelompok. Kelompok masing – masing mengamati beberapa jenis wujud benda yang telah mereka ketahui. 7. Siswa akan berdiskusi dan menuliskan hasil pemahaman mereka tentang wujud benda, sifat benda dan memberikan contohnya. 8. Siswa bersama guru membahas hasil diskusi. <p>Fase 3 (Problem Finding)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Dalam fase ini peserta didik mendefenisikan kembali terkait permasalahan agar peserta didik memungkinkan untuk menemukan solusi yang lebih jelas. 	50 Menit

	<p>Fase 4 (Idea Finding)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengemukakan gagasan-gagasannya. 2. Pendidik memilah mana gagasan yang berpotensi sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut. <p>Fase 5 (Solution Finding)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Gagasan-gagasan tersebut dievaluasi, agar mendapatkan solusi atas permasalahan <p>Fase 6 (Acceptance)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Pada tahap ini peserta didik memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyimpulkan materi pembelajaran sifat benda padat, cair, dan gas. 2. Guru memberi tugas tambahan untuk dikerjakan di rumah. 3. Menutup pembelajaran. 4. Salah stu siswa diminta untuk memimpin doa sebagai tanda akhir pembelajaran hari ini. 5. Guru mengucapkan salam. 	10 Menit

H. PENILAIAN

9. Teknik Penelitian : Penilaian kreativitas siswa
10. Bentuk Penilaian : Peningkatan kreativitas belajar
11. Instrumen : Soal berdasarkan indikator kreativitas
12. Kunci jawaban dan pedoman penskoran

Mengetahui

Padangsidempuan,

2022

Kepala Sekolah

Fakhruddin, S. pd

NIP. 19631231 199808 1 001

Guru Kelas V

Saribuna, S.Pd

NIP. 19810830 200701 2 002

Peneliti

Suryani

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS II PERTEMUAN 2

Sekolah : SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan
 Kelas/ Semester : V/2 (Dua)
 Tema 9 : Benda-Benda di Lingkungan Sekitar
 Sub Tema 2 : Perubahan Wujud Benda
 Pembelajaran ke : 2
 Alokasi Waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konsetual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda- benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir 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 PENCAPAIAN KOMPETENSI

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4.	Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan	3.4.1 Mendeskripsikan sifat-sifat benda padat, cair, dan gas.

	pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar.	
4.4.	Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi.	4.4.1 Menyajikan hasil laporan pengamatan perubahan wujud benda.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

7. Siswa mampu menjelaskan dan menunjukkan bukti tentang sifat benda padat, cair, dan gas.
8. Dengan melakukan pengamatan dan pengumpulan informasi, siswa dapat menggolongkan perubahan-perubahan yang terjadi pada benda padat, cair, dan gas.

D. MATERI

4. Sifat Benda Padat, Cair, dan Gas.

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Model : *Creative Problem Solving*

Metode : Percobaan, Diskusi, Tanya Jawab dan Ceramah

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

7. Buku Guru Kelas 5 “Tematik Terpadu Kurikulum 2013”, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2017 (Edisi Revisi),” Jakarta.
8. Buku Siswa Kelas 5 “Tematik Terpadu Kurikulum 2013”, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2017 (Edisi Revisi),” Jakarta.

G. LANGKAH- LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 6. Mengucapkan salam dan berdoa bersama. 7. Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 8. Melakukan apersepsi dengan sedikit 	10 Menit

	<p>mengulang pelajaran kemarin.</p> <p>9. Memberikan motivasi kepada siswa.</p> <p>10. Menyampaikan indikator pencapaian kompetensi dan kompetensi yang diharapkan</p>	
Inti	<p>Fase 1 (Objective Finding)</p> <p>3. Siswa mengamati gambar yang disediakan (gambar es di dalam plastik yang mencair).</p> <p>4. Siswa mengamati beberapa jenis wujud benda yang telah mereka ketahui.</p> <p>Fase 2 (Fact Finding)</p> <p>9. Siswa mengamati gambar yang disediakan (gambar es di dalam plastik yang mencair).</p> <p>10. Guru memancing rasa ingin tahu siswa dengan mengajukan pertanyaan “ <i>Apa penyebab es berubah menjadi air?</i>.”</p> <p>11. Siswa menjawab pertanyaan secara mandiri.</p> <p>12. Guru mengkonfirmasi dan mengapresiasi setiap jawaban siswa.</p> <p>13. Guru secara interaktif menjelaskan tentang bentuk-bentuk perubahan wujud benda.</p> <p>14. Dalam proses mengajarkan materi, guru meminta siswa untuk bekerjasama secara kelompok. Kelompok masing – masing mengamati beberapa jenis wujud benda yang telah mereka ketahui.</p> <p>15. Siswa akan berdiskusi dan menuliskan hasil pemahaman mereka tentang wujud benda, sifat benda dan memberikan contohnya.</p> <p>16. Siswa bersama guru membahas hasil diskusi.</p> <p>Fase 3 (Problem Finding)</p> <p>4. Dalam fase ini peserta didik mendefenisikan kembali terkait permasalahan agar peserta didik memungkinkan untuk menemukan solusi yang lebih jelas.</p>	50 Menit

	<p>Fase 4 (Idea Finding)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengemukakan gagasan-gagasannya. 2. Pendidik memilah mana gagasan yang berpotensi sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut. <p>Fase 5 (Solution Finding)</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Gagasan-gagasan tersebut dievaluasi, agar mendapatkan solusi atas permasalahan <p>Fase 6 (Acceptance)</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Pada tahap ini peserta didik memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru menyimpulkan materi pembelajaran sifat benda padat, cair, dan gas. 7. Guru memberi tugas tambahan untuk dikerjakan di rumah. 8. Menutup pembelajaran. 9. Salah stu siswa diminta untuk memimpin doa sebagai tanda akhir pembelajaran hari ini. 10. Guru mengucapkan salam. 	10 Menit

H. PENILAIAN

13. Teknik Penelitian : Penilaian kreativitas siswa
14. Bentuk Penilaian : Peningkatan kreativitas belajar
15. Instrumen : Soal berdasarkan indikator kreativitas
16. Kunci jawaban dan pedoman penskoran

Mengetahui

Padangsidempuan,

2022

Kepala Sekolah

Fakhruddin, S. pd

NIP. 19631231 199808 1 001

Guru Kelas V

Saribuna, S.Pd

NIP. 19810830 200701 2 002

Peneliti

Suryani




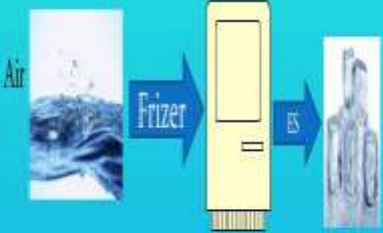
Lampiran 6

KISI-KISI SOAL TES KREATIVITAS SIKLUS I PERTEMUAN 1 dan 2

KD /Materi	Indikator Kreativitas	Soal	Jawaban
3.4 Mendeskripsikan sifat-sifat benda padat, cair dan gas	Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam (Mencari Informasi)	Di dalam perubahan wujud benda terdapat perubahan benda padat, cair, dan gas. Apa saja sifat yang terdapat pada benda padat?	Sifat yang terdapat pada benda padat yaitu bentuknya tetap, volume tetap, dapat diubah bentuknya dengan cara tertentu, mempunyai massa, tidak dapat mengalir.
	Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam (Mengajukan Pertanyaan)	Jika kamu melihat sebuah perubahan pada benda cair, hal apa yang dapat kamu tanyakan mengenai perubahan benda cair tersebut?	Bagaimana terjadinya proses perubahan wujud benda yang mencair?
4.4 Menyajikan hasil laporan pengamatan tentang	Orisinal dalam ungkapan gagasan dalam pemecahan masalah (Mencari dan merinci penyebab)	Apa penyebab dari perubahan wujud pada benda?	Perubahan terjadi karena dapat pengaruh suhu yang meningkat. Selain itu perubahan benda juga sering dipengaruhi oleh kelembapan, makhluk hidup, serta pembakaran. Sehingga, perubahan terhadap kondisi suatu benda diakibatkan adanya energi yang sedang bekerja untuk merubahnya
	Orisinal dalam ungkapan gagasan dalam pemecahan masalah (Mengusulkan solusi)	Jika suatu benda mengalami proses penguapan, hal apa yang kamu lakukan agar proses penguapan tersebut terjadi	Terdapat empat cara untuk mempercepat terjadinya proses penguapan, yakni memanaskan, memperluas permukaan, meniup udara di atas permukaan, dan mengurangi


perubahan wujud benda	pemecahan masalah)	dengan cepat?	tekanan di atas permukaan.
	Sering mengajukan pertanyaan yang baik	Mengapa es yang diletakkan di tempat terbuka dapat mencair?	Karena perbedaan suhu antara es batu dengan suhu ruangan sehingga es batu tersebut dapat mencair
	Orisinal dalam ungkapan gagasan dalam pemecahan masalah (Menentukan Tujuan dan Objek)	Jelaskan manfaat dari perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari?	Manfaat dari perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yaitu membeku (membuat es batu), mencair (memanaskan coklat batangan), menyublim (kapur barus yang dibiarkan dilemari menghasilkan bau yang wangi yang berguna untuk membuat lemari wangi.
	Memunculkan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah (Imajinasi)	Contoh perubahan apa yang dapat kamu lakukan jika di sekitarmu terdapat benda padat seperti lilin?	Saya akan membuat contoh perubahan mencair. Mencair adalah peristiwa perubahan wujud benda dari padat menjadi benda cair. Contohnya lilin yang dibakar akan meleleh menjadi sebuah cairan.
	Memunculkan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah	Apa yang menyebabkan perkaratan pada besi atau rantai sepeda? Jelaskan!	Besi dan rantai sepeda bisa berkarat jika terkena air atau uap air dan dibiarkan dalam jangka waktu yang lama.



	Bebas dalam menyatakan pendapat	Bagaimana pendapatmu mengenai perubahan zat padat menjadi gas?	Menurut saya perubahan zat padat menjadi gas adalah peristiwa menyublim. Dalam peristiwa ini zat memerlukan energi panas. Contoh menyublim yaitu pada kapur barus yang disimpan pada lemari pakaian lama-lama akan habis



	<p>Memunculkan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah (Mencoba sesuatu yang baru)</p>	<p>Gambarkan suatu proses perubahan wujud benda melalui gambar yang sudah tertera di bawah ini, kemudian susunlah sehingga menjadi sebuah proses perubahan wujud benda</p>   	<p>Membeku</p> <p>Membeku merupakan peristiwa perubahan wujud dari cair menjadi padat</p> <p>Contohnya:</p> 
--	--	---	--

Lampiran 7

KISI-KISI SOAL TES KREATIVITAS SIKLUS II PERTEMUAN 1, 2

KD/Materi	Indikator Kreativitas	Soal	Jawaban
3.4 Mendeskripsikan sifat-sifat benda padat, cair dan gas	Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam (Mencari Informasi)	Di dalam perubahan wujud benda terdapat perubahan benda padat, cair, dan gas. Apa saja sifat yang terdapat pada benda gas?	Sifat yang terdapat pada benda gas yaitu benda gas mempunyai massa volume benda gas tidak tetap, bentuk benda gas berubah-ubah, benda gas mengisi seluruh ruangan yang ditempati, gerak antara partikel benda gas bebas.
4.4 Menyajikan hasil laporan pengamatan tentang perubahan wujud benda	Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam (Mengajukan Pertanyaan)	Jika kamu melihat sebuah perubahan pada benda gas, hal apa yang dapat kamu tanyakan mengenai perubahan benda gas tersebut?	Mengapa benda gas bentuknya tidak tetap?
	Orisinal dalam ungkapan gagasan dalam pemecahan masalah (Mencari dan merinci penyebab)	Apa penyebab terjadinya proses penguapan?	Proses penguapan terjadi karena suhu udara yang terlalu dingin atau terlalu panas. Contohnya air panas yang dituangkan didalam botol kemudian ditutup lama kelamaan air tersebut akan menguap.
	Orisinal dalam ungkapan gagasan dalam pemecahan masalah (Mengusulkan solusi pemecahan masalah)	Saat kita minum es dalam gelas, akan terlihat titik-titik air di permukaan luar gelas. Hal itu merupakan contoh terjadinya?	Mengembun, adalah peristiwa perubahan wujud dari gas menjadi cair.
	Orisinal dalam ungkapan gagasan dalam pemecahan masalah (Menentukan Tujuan dan Objek)	Jelaskan perubahan wujud apa yang terjadi pada proses pembuatan es krim? 	Perubahan wujud yang terjadi pada proses pembuatan es krim adalah membeku yakni dari bentuk cair menjadi padat.
	Memunculkan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah	Contoh perubahan apa yang dapat kamu lakukan jika di sekitarmu terdapat benda padat seperti kapur barus?	Saya akan membuat contoh perubahan menyublim. Menyublim adalah peristiwa berubahnya zat dalam bentuk padat menjadi bentuk gas tanpa

	(Imajinasi)		mengalami pencairan. Contohnya kapur barus yang disimpan didalam lemari pakaian lama kelamaan akan habis (perubahan energi padat menjadi gas).
	Memunculkan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah	Bagaimana cara kita membuktikan bahwa minyak goreng termasuk ke dalam benda cair?	Cara kita membuktikan bahwa minyak goreng termasuk ke dalam benda cair yaitu dengan melakukan percobaan, menurut sifat benda cair yaitu mengalir dari tempat yang tinggi ketempat yang rendah dan benda cair selalu mengikuti bentuk wadahnya, coba kamu praktekan. Minyak goreng di letakkan ke tempat yang miring maka minyak goreng mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah dan jika minyak goreng dituangkan ke wadah maka minyak goreng akan mengikuti bentuk wadahnya. Dari percobaan tersebut minyak goreng termasuk kedalam benda cair.
	Memunculkan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah (Mencoba sesuatu yang baru)	<p>Gambarkan suatu proses perubahan wujud benda melalui gambar yang sudah tertera di bawah ini, kemudian susunlah sehingga menjadi sebuah proses perubahan wujud benda</p> 	<p style="text-align: center;">Mencair</p> <p>Mencair adalah peristiwa berubahnya zat padat menjadi zat cair ketika terkena panas Contohnya Coklat batang yang dipanaskan di atas kompor</p> 

			
	Bebas dalam menyatakan pendapat	Bagaimana pendapatmu mengenai sifat-sifat benda gas?	Menurut saya sifat benda gas itu ada empat yaitu bentuknya yang berubah-ubah, volumenya berubah-ubah, menekan ke segala arah, dan menempati ruang.
	Sering mengajukan pertanyaan yang baik	Sebutkan benda-benda padat yang dapat larut dalam air?	Adapun benda-benda padat yang dapat larut dalam air yaitu gula, tepung, garam, kopi, kapur.

Lampiran 8

Soal Tes Kreativitas Siklus I Pertemuan 1

1. Di dalam perubahan wujud benda terdapat perubahan benda padat, cair, dan gas. Apa saja sifat yang terdapat pada benda padat?
2. Jika kamu melihat sebuah perubahan pada benda cair, hal apa yang dapat kamu tanyakan mengenai perubahan benda cair tersebut?
3. Apa penyebab dari perubahan wujud pada benda!
4. Jika suatu benda mengalami proses penguapan, hal apa yang kamu lakukan agar proses penguapan tersebut terjadi dengan cepat?
5. Mengapa es yang diletakkan di tempat terbuka dapat mencair?

Lampiran 9

Soal Tes Kreativitas Siklus I Pertemuan 2

1. Jelaskan manfaat dari perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari?
2. Contoh perubahan apa yang dapat kamu lakukan jika di sekitarmu terdapat benda padat seperti lilin?
3. Bagaimana pendapatmu mengenai perubahan zat padat menjadi gas?
4. Gambarkan suatu proses perubahan wujud benda melalui gambar yang sudah tertera di bawah ini, kemudian susunlah sehingga menjadi sebuah proses perubahan wujud benda



5. Apa yang menyebabkan perkaratan pada besi atau rantai sepeda?
Jelaskan!

Lampiran 10

Soal Tes Kreativitas Siklus II Pertemuan 1

1. Di dalam perubahan wujud benda terdapat perubahan benda padat, cair, dan gas. Apa saja sifat yang terdapat pada benda gas?
2. Jika kamu melihat sebuah perubahan pada benda gas, hal apa yang dapat kamu tanyakan mengenai perubahan benda gas tersebut?
3. Apa penyebab terjadinya proses penguapan?
4. Saat kita minum es dalam gelas, akan terlihat titik-titik air di permukaan luar gelas. Hal itu merupakan contoh terjadinya?
5. Jelaskan perubahan wujud apa yang terjadi pada proses pembuatan es krim?



Lampiran 11

Soal Tes Kreativitas Siklus II Pertemuan 2

1. Contoh perubahan apa yang dapat kamu lakukan jika di sekitarmu terdapat benda padat seperti kapur barus?
2. Bagaimana cara kita membuktikan bahwa minyak goreng termasuk ke dalam benda cair?
3. Gambarkan suatu proses perubahan wujud benda melalui gambar yang sudah tertera di bawah ini, kemudian susunlah sehingga menjadi sebuah proses perubahan wujud benda



4. Bagaimana pendapatmu mengenai sifat-sifat benda gas?
5. Sebutkan benda-benda padat yang dapat larut dalam air?

Lampiran 12

Kunci Jawaban Tes Kreativitas Siklus I Pertemuan 1

1. Sifat yang terdapat pada benda padat yaitu bentuknya tetap, volume tetap, dapat diubah bentuknya dengan cara tertentu, mempunyai massa, tidak dapat mengalir.
2. Bagaimana terjadinya proses perubahan wujud benda yang mencair?
3. Perubahan terjadi karena dapat pengaruh suhu yang meningkat. Selain itu perubahan benda juga sering dipengaruhi oleh kelembapan, makhluk hidup, serta pembakaran. Sehingga, perubahan terhadap kondisi suatu benda diakibatkan adanya energi yang sedang bekerja untuk merubahnya.
4. Terdapat empat cara untuk mempercepat terjadinya proses penguapan, yakni memanaskan, memperluas permukaan, meniup udara di atas permukaan, dan mengurangi tekanan di atas permukaan.
5. Karena perbedaan suhu antara es batu dengan suhu ruangan sehingga es batu tersebut dapat mencair

Lampiran 13

Kunci Jawaban Tes Kreativitas Siklus I Pertemuan 2

1. Manfaat dari perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yaitu membeku (membuat es batu), mencair (memanaskan coklat batangan), menyublim (kapur barus yang dibiarkan dilemari menghasilkan bau yang wangi yang berguna untuk membuat lemari wangi).
2. Saya akan membuat contoh perubahan mencair. Mencair adalah peristiwa perubahan wujud benda dari padat menjadi benda cair. Contohnya lilin yang dibakar akan meleleh menjadi sebuah cairan.
3. Menurut saya perubahan zat padat menjadi gas adalah peristiwa menyublim. Dalam peristiwa ini zat memerlukan energi panas. Contoh menyublim yaitu pada kapur barus yang disimpan pada lemari pakaian lama-lama akan habis
- 4.



5. Besi dan rantai sepeda bisa berkarat jika terkena air atau uap air dan dibiarkan dalam jangka waktu yang lama.

Lampiran 14

Kunci Jawaban Tes Kreativitas Siklus II Pertemuan 1

1. Sifat yang terdapat pada benda gas yaitu benda gas mempunyai massa volume benda gas tidak tetap, bentuk benda gas berubah-ubah, benda gas mengisi seluruh ruangan yang ditempati, gerak antara partikel benda gas bebas.
2. Mengapa benda gas bentuknya tidak tetap?
3. Proses penguapan terjadi karena suhu udara yang terlalu dingin atau terlalu panas. Contohnya air panas yang dituangkan didalam botol kemudian ditutup lama kelamaan air tersebut akan menguap.
4. Mengembun, adalah peristiwa perubahan wujud dari gas menjadi cair.
5. Perubahan wujud yang terjadi pada proses pembuatan es krim adalah membeku yakni dari bentuk cair menjadi padat.

Lampiran 15

Kunci Jawaban Tes Kreativitas Siklus II Pertemuan 2

1. Saya akan membuat contoh perubahan menyublim. Menyublim adalah peristiwa berubahnya zat dalam bentuk padat menjadi bentuk gas tanpa mengalami pencairan. Contohnya kapur barus yang disimpan didalam lemari pakaian lama kelamaan akan habis (perubahan energi padat menjadi gas).
2. Cara kita membuktikan bahwa minyak goreng termasuk ke dalam benda cair yaitu dengan melakukan percobaan, menurut sifat benda cair yaitu mengalir dari tempat yang tinggi ketempat yang rendah dan benda cair selalu mengikuti bentuk wadahnya, coba kamu praktekan. Minyak goreng di letakkan ke tempat yang miring maka minyak goreng mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah dan jika minyak goreng dituangkan ke wadah maka minyak goreng akan mengikuti bentuk wadahnya. Dari percobaan tersebut minyak goreng termasuk kedalam benda cair.
3. Mencair adalah peristiwa berubahnya zat padat menjadi zat cair ketika terkena panas Contohnya: Coklat batang yang dipanaskan di atas kompor.



4. Menurut saya sifat benda gas itu ada empat yaitu bentuknya yang berubah-ubah, volumenya berubah-ubah, menekan ke segala arah, dan menempati ruang.
5. Adapun benda-benda padat yang dapat larut dalam air yaitu gula, tepung, garam, kopi, kapur.

Lampiran 16

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1

No	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Kegiatan Pendahuluan	a. Memeriksa kesiapan siswa		√
		b. Mengapsen siswa	√	
		c. Menyampaikan tujuan pembelajaran		√
		d. Berdoa	√	
2	Kegiatan Inti	a. Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	√	
		b. Menyampaikan materi dengan jelas		√
		c. Menguasai kelas		√
		d. Mengasosiasikan siswa menjadi beberapa kelompok	√	
		e. Melaksanakan pembelajaran secara runtun		√
		f. Menggunakan media dan sumber belajar yang efektif dan eisien	√	
		g. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar		√
		h. Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	√	
3	Kegiatan Penutup	a. Memberikan tes soal diakhir pembelajaran	√	
		b. Membuat rangkuman pembelajaran		√
		c. Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan tugas		√
		d. Menutup pembelajaran	√	
Jumlah Skor			8	
Persentase			50%	
Keterangan			Kurang	

Mengetahui

Observer

Eva Lestari

Lampiran 17

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2

No	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Kegiatan Pendahuluan	a. Memeriksa kesiapan siswa		√
		b. Mengapsen siswa	√	
		c. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
		d. Berdoa	√	
2	Kegiatan Inti	a. Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	√	
		b. Menyampaikan materi dengan jelas		√
		c. Menguasai kelas		√
		d. Mengasosiasikan siswa menjadi beberapa kelompok	√	
		e. Melaksanakan pembelajaran secara runtun	√	
		f. Menggunakan media dan sumber belajar yang efektif dan eisien	√	
		g. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar		√
		h. Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	√	
3	Kegiatan Penutup	a. Memberikan tes soal diakhir pembelajaran	√	
		b. Membuat rangkuman pembelajaran		√
		c. Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan tugas		√
		d. Menutup pembelajaran	√	
Jumlah Skor			10	
Persentase			62%	
Keterangan			Cukup	

Mengetahui

Observer

Eva Lestari

Lampiran 18

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1

No	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Kegiatan Pendahuluan	a. Memeriksa kesiapan siswa	√	
		b. Mengapsen siswa	√	
		c. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
		d. Berdoa	√	
2	Kegiatan Inti	a. Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	√	
		b. Menyampaikan materi dengan jelas	√	
		c. Menguasai kelas		√
		d. Mengasosiasikan siswa menjadi beberapa kelompok	√	
		e. Melaksanakan pembelajaran secara runtun	√	
		f. Menggunakan media dan sumber belajar yang efektif dan eisien	√	
		g. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar		√
		h. Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	√	
3	Kegiatan Penutup	a. Memberikan tes soal diakhir pembelajaran	√	
		b. Membuat rangkuman pembelajaran		√
		c. Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan tugas		√
		d. Menutup pembelajaran	√	
Jumlah Skor			12	
Persentase			75%	
Keterangan			Baik	

Mengetahui

Observer

Eva Lestari

Lampiran 19

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 2

No	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Kegiatan Pendahuluan	a. Memeriksa kesiapan siswa	√	
		b. Mengapsen siswa	√	
		c. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
		d. Berdoa	√	
2	Kegiatan Inti	a. Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	√	
		b. Menyampaikan materi dengan jelas	√	
		c. Menguasai kelas	√	
		d. Mengasosiasikan siswa menjadi beberapa kelompok	√	
		e. Melaksanakan pembelajaran secara runtun	√	
		f. Menggunakan media dan sumber belajar yang efektif dan eisien	√	
		a. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar		√
		b. Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran		√
3	Kegiatan Penutup	c. Memberikan tes soal diakhir pembelajaran	√	
		d. Membuat rangkuman pembelajaran		√
		e. Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan tugas	√	
		f. Menutup pembelajaran	√	
Jumlah Skor			13	
Persentase			81%	
Keterangan			Sangat Baik	

Mengetahui

Observer

Eva Lestari

Lampiran 20

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati																		Skor	Nilai	Keterangan																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18																						
1.	AAN	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	8	44	Kurang																			
2.	ASL	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	10	55	Kurang																			
3.	AH	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	12	67	Cukup																			
4.	ARYS	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	9	50	Kurang																			
5.	ADD	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	12	67	Cukup																			
6.	ANH	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	14	78	Baik																			
7.	AAS	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	11	61	Cukup																			
8.	AZH	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	10	55	Kurang																			
9.	AML	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	14	78	Baik																			
10.	AANN	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	12	67	Cukup																			
11.	CAH	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13	72	Baik																			
12.	CSH	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	9	50	Kurang																			
13.	DF	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	12	67	Cukup																			
14.	DRA	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	9	50	Kurang																			
15.	FA	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13	72	Baik																				
16.	HRH	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	39	Kurang																			
17.	KAN	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	9	50	Kurang																			
18.	MAN	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	10	55	Kurang																			
19.	NA	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	14	78	Baik																			
20.	RRD	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	7	39	Kurang																			
21.	TTH	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	13	72	Baik																			
22.	VL	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	8	44	Kurang																			
23.	YT	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	10	55	Kurang																			
Jumlah Total Nilai																																								1365	
Persentase Rata-Rata Kelas																																									59,34
Persentase Ketuntasan																																									Kurang

Mengetahui Oberver

Eva Lestari

Lampiran 21

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati																		Skor	Nilai	Keterangan																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18																						
1.	AAN	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	10	55	Kurang																			
2.	ASL	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	10	55	Kurang																			
3.	AH	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	78	Baik																			
4.	ARYS	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	11	61	Cukup																			
5.	ADD	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	13	72	Baik																			
6.	ANH	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	14	78	Baik																			
7.	AAS	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	12	67	Cukup																			
8.	AZH	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	11	61	Cukup																			
9.	AML	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	78	Baik																			
10.	AANN	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	12	67	Cukup																			
11.	CAH	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14	78	Baik																			
12.	CSH	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	12	67	Cukup																			
13.	DF	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	13	72	Baik																			
14.	DRA	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	10	55	Kurang																			
15.	FA	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13	72	Baik																			
16.	HRH	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	10	55	Kurang																			
17.	KAN	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	11	61	Cukup																			
18.	MAN	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	10	55	Kurang																			
19.	NA	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	14	78	Baik																			
20.	RRD	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	10	55	Kurang																			
21.	TTH	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	13	72	Baik																			
22.	VL	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	10	55	Kurang																			
23.	YT	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	11	61	Cukup																			
Jumlah Total Nilai																																								1508	
Persentase Rata-Rata Kelas																																									65,56
Persentase Ketuntasan																																									Cukup

Mengetahui Observer

Eva Lestari

Lampiran 22

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati																		Skor	Nilai	Keterangan																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18																						
1.	AAN	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	13	72	Baik																			
2.	ASL	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	12	67	Cukup																			
3.	AH	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	15	83	Sangat Baik																			
4.	ARYS	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	13	72	Baik																			
5.	ADD	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	89	Sangat Baik																			
6.	ANH	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	78	Baik																			
7.	AAS	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	13	72	Baik																			
8.	AZH	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	12	67	Cukup																			
9.	AML	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	83	Sangat Baik																			
10.	AANN	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	12	67	Cukup																			
11.	CAH	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16	89	Sangat Baik																			
12.	CSH	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	12	67	Cukup																			
13.	DF	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	14	78	Baik																			
14.	DRA	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	13	72	Baik																			
15.	FA	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	13	72	Baik																			
16.	HRH	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	11	61	Cukup																			
17.	KAN	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	12	67	Cukup																			
18.	MAN	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	11	61	Cukup																			
19.	NA	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	14	78	Baik																			
20.	RRD	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	12	67	Cukup																			
21.	TTH	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	14	78	Baik																			
22.	VL	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	11	61	Cukup																			
23.	YT	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	13	72	Baik																			
Jumlah Total Nilai																																								1673	
Persentase Rata-Rata Kelas																																									72,73
Persentase Ketuntasan																																									Baik

Mengetahui Observer

Eva Lestari

Lampiran 23

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati																		Skor	Nilai	Keterangan																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18																						
1.	AAN	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	83	Sangat Baik																			
2.	ASL	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	13	72	Baik																			
3.	AH	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16	89	Sangat Baik																			
4.	ARYS	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	14	78	Baik																			
5.	ADD	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16	89	Sangat Baik																			
6.	ANH	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	15	83	Sangat Baik																			
7.	AAS	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	14	78	Baik																			
8.	AZH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	16	89	Sangat Baik																			
9.	AML	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	13	72	Baik																			
10.	AANN	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	15	83	Sangat Baik																			
11.	CAH	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	13	72	Baik																			
12.	CSH	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16	89	Sangat Baik																			
13.	DF	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14	78	Baik																			
14.	DRA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	14	78	Baik																			
15.	FA	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	13	72	Baik																			
16.	HRH	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	89	Sangat Baik																			
17.	KAN	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	14	78	Baik																			
18.	MAN	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	13	72	Baik																			
19.	NA	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	15	83	Sangat Baik																			
20.	RRD	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15	83	Sangat Baik																			
21.	TTH	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	14	78	Baik																			
22.	VL	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	13	72	Baik																			
23.	YT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	15	83	Sangat Baik																			
Jumlah Total Nilai																																								1843	
Persentase Rata-Rata Kelas																																									80,13
Persentase Ketuntasan																																									Sangat Baik

Mengetahui

Observer

Eva Lestari

Lampiran 24

Hasil Tes Kreativitas Pra Siklus

No	Nama Siswa	Butir Soal Kreativitas					Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5			
1	AAN	20	15	15	15	15	80	80	Sangat Kreatif
2	ASL	15	0	20	10	20	65	65	Cukup Kreatif
3	AH	0	20	10	10	10	50	50	Kurang Kreatif
4	ARYS	15	20	0	20	20	75	75	Kreatif
5	ADD	0	20	20	10	10	60	60	Cukup Kreatif
6	ANH	15	15	15	20	5	70	70	Kreatif
7	AAS	15	20	15	15	15	80	80	Sangat Kreatif
8	AZH	5	5	20	20	10	60	60	Cukup Kreatif
9	AML	20	20	0	20	0	60	60	Cukup Kreatif
10	AANN	10	10	10	10	20	60	60	Cukup Kreatif
11	CAH	10	0	20	10	10	50	50	Kurang Kreatif
12	CSH	20	20	20	20	5	85	85	Sangat Kreatif
13	DF	0	20	20	15	5	60	60	Cukup Kreatif
14	DRA	15	15	20	10	5	65	65	Cukup Kreatif
15	FA	0	10	20	20	15	65	65	Cukup Kreatif
16	HRH	20	20	5	10	5	60	60	Cukup Kreatif
17	KAN	0	0	20	10	15	45	45	Kurang Kreatif
18	MAN	15	10	5	10	15	55	55	Kurang Kreatif
19	NA	0	20	0	20	15	55	55	Kurang Kreatif
20	RRD	20	20	0	15	5	60	60	Cukup Kreatif
21	TTH	15	10	5	10	15	55	55	Kurang Kreatif
22	VL	20	0	10	10	20	60	60	Cukup Kreatif
23	YT	0	20	15	15	10	60	60	Cukup Kreatif
Jumlah Total Nilai								1435	
Rata-Rata Nilai Kreativitas								62,39	
Persentase Kreativitas Kategori Sangat Kreatif								13%	
Persentase Kreativitas Kategori Kreatif								9%	
Persentase Kreativitas Kategori Cukup Kreatif								52%	
Persentase Kreativitas Kategori Kurang Kreatif								26%	

Lampiran 25

Hasil Tes Kreativitas Siklus I Pertemuan 1

No	Nama Siswa	Butir Soal Kreativitas					Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5			
1	AAN	20	20	10	20	10	80	80	Sangat Kreatif
2	ASL	15	10	5	20	20	70	70	Kreatif
3	AH	10	10	15	15	15	65	65	Cukup Kreatif
4	ARYS	20	20	15	5	15	75	75	Kreatif
5	ADD	5	20	20	20	15	80	80	Sangat Kreatif
6	ANH	20	20	20	15	10	85	85	Sangat Kreatif
7	AAS	0	20	20	20	20	80	80	Sangat Kreatif
8	AZH	15	15	20	0	15	65	65	Cukup Kreatif
9	AML	20	20	0	15	20	75	75	Kreatif
10	AANN	5	5	20	20	15	65	65	Cukup Kreatif
11	CAH	20	10	10	10	10	60	60	Cukup Kreatif
12	CSH	20	15	20	10	20	85	85	Sangat Kreatif
13	DF	10	10	15	10	10	55	55	Kurang Kreatif
14	DRA	5	20	10	5	15	55	55	Kurang Kreatif
15	FA	20	15	20	20	10	85	85	Sangat Kreatif
16	HRH	20	20	10	10	10	70	70	Kreatif
17	KAN	10	10	15	10	10	55	55	Kurang Kreatif
18	MAN	20	20	10	15	10	75	75	Kreatif
19	NA	20	15	5	20	10	70	70	Kreatif
20	RRD	20	20	0	10	15	65	65	Cukup Kreatif
21	TTH	15	15	15	15	15	75	75	Kreatif
22	VL	15	10	15	10	15	65	65	Cukup Kreatif
23	YT	15	15	15	15	15	75	75	Kreatif
Jumlah Total Nilai								1630	
Rata-Rata Nilai Kreativitas								70,86	
Persentase Kreativitas Kategori Sangat Kreatif								26%	
Persentase Kreativitas Kategori Kreatif								35%	
Persentase Kreativitas Kategori Cukup Kreatif								26%	
Persentase Kreativitas Kategori Kurang Kreatif								13%	

Lampiran 26

Hasil Tes Kreativitas Siklus I Pertemuan 2

No	Nama Siswa	Butir Soal Kreativitas					Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5			
1	AAN	20	20	0	20	20	80	80	Sangat Kreatif
2	ASL	20	15	15	0	20	70	70	Kreatif
3	AH	15	10	5	20	15	65	65	Cukup Kreatif
4	ARYS	20	20	15	10	10	75	75	Kreatif
5	ADD	0	20	20	20	20	80	80	Sangat Kreatif
6	ANH	15	20	15	10	15	75	75	Kreatif
7	AAS	15	15	15	15	20	80	80	Sangat Kreatif
8	AZH	20	20	10	10	5	65	65	Cukup Kreatif
9	AML	15	15	15	15	20	80	80	Sangat Kreatif
10	AANN	20	15	10	10	15	70	70	Kreatif
11	CAH	15	20	20	10	15	80	80	Sangat Kreatif
12	CSH	15	20	15	10	15	75	75	Kreatif
13	DF	15	15	20	20	15	85	85	Sangat Kreatif
14	DRA	20	15	5	10	5	55	55	Kurang Kreatif
15	FA	20	20	10	20	15	85	85	Sangat Kreatif
16	HRH	20	10	10	10	20	70	70	Kreatif
17	KAN	5	5	10	20	15	55	55	Kurang Kreatif
18	MAN	20	20	10	15	20	85	85	Sangat Kreatif
19	NA	20	10	20	15	5	70	70	Kreatif
20	RRD	10	5	20	15	20	70	70	Kreatif
21	TTH	5	20	20	20	10	75	75	Kreatif
22	VL	15	20	15	5	10	65	65	Cukup Kreatif
23	YT	20	15	5	20	15	75	75	Kreatif
Jumlah Total Nilai								1685	
Rata-Rata Nilai Kreativitas								73,26	
Persentase Kreativitas Kategori Sangat Kreatif								35%	
Persentase Kreativitas Kategori Kreatif								43%	
Persentase Kreativitas Kategori Cukup Kreatif								13%	
Persentase Kreativitas Kategori Kurang Kreatif								9%	

Lampiran 27

Hasil Tes Kreativitas Siklus II Pertemuan 1

No	Nama Siswa	Butir Soal Kreativitas					Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5			
1	AAN	20	20	20	20	10	90	90	Sangat Kreatif
2	ASL	15	20	15	20	15	85	85	Sangat Kreatif
3	AH	20	20	15	15	10	80	80	Sangat Kreatif
4	ARYS	15	20	20	20	15	90	90	Sangat Kreatif
5	ADD	20	20	20	15	15	90	90	Sangat Kreatif
6	ANH	20	10	10	10	15	65	65	Cukup Kreatif
7	AAS	20	20	20	15	10	85	85	Sangat Kreatif
8	AZH	15	15	20	20	20	90	90	Sangat Kreatif
9	AML	15	15	15	20	20	85	85	Sangat Kreatif
10	AANN	20	10	20	5	20	75	75	Kreatif
11	CAH	20	10	15	20	20	85	85	Sangat Kreatif
12	CSH	20	20	15	15	15	85	85	Sangat Kreatif
13	DF	20	20	10	10	10	70	70	Kreatif
14	DRA	10	10	20	20	20	80	80	Sangat Kreatif
15	FA	20	20	15	20	15	90	90	Sangat Kreatif
16	HRH	15	20	20	20	15	90	90	Sangat Kreatif
17	KAN	20	10	10	20	20	80	80	Sangat Kreatif
18	MAN	15	15	20	10	15	75	75	Kreatif
19	NA	15	15	20	20	10	80	80	Sangat Kreatif
20	RRD	10	15	20	20	5	70	70	Kreatif
21	TTH	20	10	20	10	20	80	80	Sangat Kreatif
22	VL	10	10	10	20	20	70	70	Kreatif
23	YT	20	20	20	10	20	90	90	Sangat Kreatif
Jumlah Total Nilai								1880	
Rata-Rata Nilai Kreativitas								81,73	
Persentase Kreativitas Kategori Sangat Kreatif								74%	
Persentase Kreativitas Kategori Kreatif								22%	
Persentase Kreativitas Kategori Cukup Kreatif								4%	
Persentase Kreativitas Kategori Kurang Kreatif								0%	

Lampiran 28

Hasil Tes Kreativitas Siklus II Pertemuan 2

No	Nama Siswa	Butir Soal Kreativitas					Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5			
1	AAN	20	20	20	20	15	95	95	Sangat Kreatif
2	ASL	20	10	20	20	20	90	90	Sangat Kreatif
3	AH	10	15	15	20	20	80	80	Sangat Kreatif
4	ARYS	20	20	15	15	20	90	90	Sangat Kreatif
5	ADD	15	20	20	20	20	95	95	Sangat Kreatif
6	ANH	10	20	20	20	20	90	90	Sangat Kreatif
7	AAS	15	15	15	20	20	85	85	Sangat Kreatif
8	AZH	20	20	15	20	20	95	95	Sangat Kreatif
9	AML	20	20	20	20	10	90	90	Sangat Kreatif
10	AANN	20	10	10	20	20	80	80	Sangat Kreatif
11	CAH	10	10	20	20	20	80	80	Sangat Kreatif
12	CSH	10	10	20	20	20	80	80	Sangat Kreatif
13	DF	10	15	20	20	10	75	75	Kreatif
14	DRA	20	10	10	20	20	80	80	Sangat Kreatif
15	FA	10	20	10	20	10	70	70	Kreatif
16	HRH	15	20	20	15	20	90	90	Sangat Kreatif
17	KAN	20	20	15	15	10	80	80	Sangat Kreatif
18	MAN	10	20	15	20	15	80	80	Sangat Kreatif
19	NA	20	10	15	15	20	80	80	Sangat Kreatif
20	RRD	20	20	10	20	20	90	90	Sangat Kreatif
21	TTH	20	20	15	20	20	95	95	Sangat Kreatif
22	VL	15	15	15	20	20	85	85	Sangat Kreatif
23	YT	10	20	10	10	20	70	70	Kreatif
Jumlah Total Nilai								1945	
Rata-Rata Nilai Kreativitas								84,56	
Persentase Kreativitas Kategori Sangat Kreatif								87%	
Persentase Kreativitas Kategori Kreatif								13%	
Persentase Kreativitas Kategori Cukup Kreatif								0%	
Persentase Kreativitas Kategori Kurang Kreatif								0%	

Lampiran 29

Lembar Observasi Kreativitas Siswa

Siklus I Pertemuan 1

Indikator yang diamati selama proses Pembelajaran:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang luas dan mendalam
2. Sering mengajukan pertanyaan yang baik
3. Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah
4. Bebas dalam menyatakan pendapat
5. Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah dalam proses pembelajaran IPA

No	Nama Siswa	Indikator yang dinilai					Skor	Perolehan nilai tanggapan siswa	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	AAN	0	1	1	1	1	4	80	Sangat baik
2.	ASI	0	0	0	1	1	2	40	Kurang
3.	AH	1	1	1	1	0	4	80	Sangat baik
4.	ARYS	1	0	0	0	1	2	40	Kurang
5.	ADD	0	1	0	1	1	3	60	Cukup
6.	ANH	1	0	0	0	0	1	20	Kurang
7.	AAS	0	0	0	0	1	1	20	Kurang
8.	AZH	0	1	1	1	0	3	60	Cukup
9.	AML	1	0	1	1	0	3	60	Cukup
10.	AANN	0	1	0	0	1	2	40	Kurang
11.	CAH	1	0	0	0	1	2	40	Kurang
12.	CSH	1	0	1	1	0	3	60	Cukup
13.	DF	0	0	0	1	1	2	40	Kurang
14.	DRA	1	1	0	0	1	3	60	Cukup
15.	FA	0	0	1	0	0	1	20	Kurang
16.	HRH	1	0	1	1	1	4	80	Sangat baik
17.	KAN	1	1	1	1	0	4	80	Sangat baik

18.	MAN	0	1	0	0	1	2	40	Kurang
19.	NA	0	0	1	0	1	2	40	Kurang
20.	RRD	1	1	0	1	0	3	60	Cukup
21.	TTH	0	0	1	1	1	3	60	Cukup
22.	VL	1	1	0	0	1	3	60	Cukup
23.	YT	1	0	0	1	1	3	60	Cukup
Jumlah		12	10	10	13	15			

Kategori:

80-100 = Sangat baik

70-79 = Baik

60-69 = Cukup

≤ 59 = Kurang

Lampiran 30

Lembar Observasi Kreativitas Siswa

Siklus I Pertemuan 2

Indikator yang diamati selama proses Pembelajaran:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang luas dan mendalam
2. Sering mengajukan pertanyaan yang baik
3. Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah
4. Bebas dalam menyatakan pendapat
5. Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah dalam proses pembelajaran IPA

No	Nama Siswa	Indikator yang dinilai					Skor	Perolehan nilai tanggapan siswa	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	AAN	1	0	1	1	1	4	80	Sangat baik
2.	ASI	0	0	1	1	1	3	60	Cukup
3.	AH	1	1	1	0	0	3	60	Cukup
4.	ARYS	1	0	0	1	1	3	60	Cukup
5.	ADD	0	1	1	0	1	3	60	Cukup
6.	ANH	1	1	0	1	0	3	60	Cukup
7.	AAS	1	1	1	0	1	4	80	Sangat baik
8.	AZH	1	0	0	1	0	2	40	Kurang
9.	AML	0	1	1	0	1	3	60	Cukup
10.	AANN	1	0	0	1	1	3	60	Cukup
11.	CAH	1	1	0	0	1	3	60	Cukup
12.	CSH	0	1	1	1	1	4	80	Sangat baik
13.	DF	1	1	0	1	0	3	60	Cukup
14.	DRA	1	0	1	0	1	3	60	Cukup
15.	FA	1	0	1	1	1	4	80	Sangat baik
16.	HRH	0	1	1	0	1	3	60	Cukup
17.	KAN	1	1	0	1	0	3	60	Cukup

18.	MAN	0	0	1	0	1	2	40	Kurang
19.	NA	0	0	1	0	1	2	40	Kurang
20.	RRD	1	0	0	1	1	3	60	Cukup
21.	TTH	1	1	0	1	1	4	80	Sangat baik
22.	VL	0	1	1	1	0	3	60	Cukup
23.	YT	1	0	0	1	1	3	60	Cukup
Jumlah		15	12	13	14	17			

Kategori:

80-100 = Sangat baik

70-79 = Baik

60- 69 = Cukup

≤ 59 = Kurang

Lampiran 31

Lembar Observasi Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan 1

Indikator yang diamati selama proses Pembelajaran:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang luas dan mendalam
2. Sering mengajukan pertanyaan yang baik
3. Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah
4. Bebas dalam menyatakan pendapat
5. Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah dalam proses pembelajaran IPA

No	Nama Siswa	Indikator yang dinilai					Skor	Perolehan nilai tanggapan siswa	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	AAN	1	0	1	1	0	3	60	Cukup
2.	ASI	1	0	1	1	0	3	60	Cukup
3.	AH	0	1	1	1	1	4	80	Sangat baik
4.	ARYS	1	1	0	1	1	4	80	Sangat baik
5.	ADD	1	1	0	0	1	3	60	Cukup
6.	ANH	1	0	1	1	0	3	60	Cukup
7.	AAS	0	0	1	1	1	3	60	Cukup
8.	AZH	1	1	0	1	1	4	80	Sangat baik
9.	AML	0	1	1	1	0	3	60	Cukup
10.	AANN	1	1	0	1	1	4	80	Sangat baik
11.	CAH	1	0	1	1	1	4	80	Sangat baik
12.	CSH	1	1	0	1	1	4	80	Sangat baik
13.	DF	0	1	1	0	1	3	60	Cukup
14.	DRA	1	0	1	1	1	4	80	Sangat baik
15.	FA	1	0	0	1	1	3	60	Cukup
16.	HRH	1	1	1	0	1	4	80	Sangat baik
17.	KAN	0	1	1	1	1	4	80	Sangat baik

18.	MAN	1	0	0	1	1	3	60	Cukup
19.	NA	1	1	1	0	1	4	80	Sangat baik
20.	RRD	1	1	0	1	1	4	80	Sangat baik
21.	TTH	1	1	1	0	1	4	80	Sangat baik
22.	VL	0	1	1	0	1	3	60	Cukup
23.	YT	1	1	0	1	1	4	80	Sangat baik
Jumlah		17	15	14	17	19			

Kategori:

80-100 = Sangat baik ≤ 59 = Kurang 70-79 = Baik 60-69 = Cukup

Lampiran 32

Lembar Observasi Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan 2

Indikator yang diamati selama proses Pembelajaran:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang luas dan mendalam
2. Sering mengajukan pertanyaan yang baik
3. Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah
4. Bebas dalam menyatakan pendapat
5. Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah dalam proses pembelajaran IPA

No	Nama Siswa	Indikator yang dinilai					Skor	Perolehan nilai tanggapan siswa	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	AAN	0	1	0	1	1	3	60	Cukup
2.	ASI	1	0	1	1	1	4	80	Sangat baik
3.	AH	1	1	1	1	1	5	100	Sangat baik
4.	ARYS	1	1	1	0	1	4	80	Sangat baik
5.	ADD	1	0	1	1	1	4	80	Sangat baik
6.	ANH	1	1	1	1	1	5	100	Sangat baik
7.	AAS	1	1	0	1	1	4	80	Sangat baik
8.	AZH	1	0	1	1	1	4	80	Sangat baik
9.	AML	1	1	1	1	0	4	80	Sangat baik
10.	AANN	1	0	1	1	1	4	80	Sangat baik
11.	CAH	1	1	0	1	1	4	80	Sangat baik
12.	CSH	1	1	1	1	1	5	100	Sangat baik
13.	DF	0	1	0	1	1	3	60	Cukup
14.	DRA	1	1	1	1	1	5	100	Sangat baik
15.	FA	1	0	1	1	1	4	80	Sangat baik
16.	HRH	1	1	1	0	1	4	80	Sangat baik
17.	KAN	1	1	1	1	1	5	100	Sangat baik

18.	MAN	0	1	1	1	1	4	80	Sangat baik
19.	NA	1	1	1	1	0	4	80	Sangat baik
20.	RRD	1	0	1	1	1	4	80	Sangat baik
21.	TTH	1	1	1	0	1	4	80	Sangat baik
22.	VL	0	1	0	1	1	3	60	Cukup
23.	YT	1	1	1	1	1	5	100	Sangat baik
Jumlah		19	17	18	20	21			

Kategori:

80-100 = Sangat baik

70-79 = Baik

60-69 = Kurang

≤ 59 = Kurang

Lampiran 33**DOKUMENTASI FOTO**

Kantor Guru SD Negeri 200515 Perunas Pijorkoling



Siswa-Siswi dibagi kedalam beberapa kelompok, sedang berdiskusi mengenai solusi terhadap permasalahan yang telah diajukan



Menerangkan materi pembelajaran kepada siswa-siswi



Setelah proses pembelajaran selesai siswa-siswi diberikan evaluasi berupa tes

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 200515 Pijorkoling Kota
Padangsidempuan

Mata Pelajaran : IPA

Kelas/Semester : V/ II (Dua)

Pokok Bahasan : PERUBAHAN WUJUD BENDA

Nama Validator : Asriana Harahap, M.Pd

Pekerjaan : Dosen PGMI

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPP yang kami susun
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

B. Skala Penilaian

- 1= Tidak Valid
- 2= Kurang Valid
- 3= Valid
- 4= Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format RPP				
	a. Kesesuaian Penjabaran Kompetensi dasar kedalam indicator				
	b. Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar				
	c. Kejelasan rumusan indicator				
	d. Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu yang disediakan				
2.	Materi (isi) yang disajikan				
	a. Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indicator				
	b. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				
3.	Bahasa				
	a. Penggunaan bahasa di tinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
4.	Waktu				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5.	Metode Sajian				
	a. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indicator				
	b. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif siswa				
6.	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	a. Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7.	Penilaian (validasi) umum				

	a. Penilaian umum terhadap RPP				
--	--------------------------------	--	--	--	--

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Keterangan :

A = 80 - 100

B = 70 – 79

C = 60 – 69

D = 50 – 59

Keterangan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidempuan, November 2021

Asriana Harahap, M.Pd

NIP. 19940921 202012 2009

LEMBAR VALIDASI

LEMBAR TES KREATIVITAS SISWA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 200515 Pijorkoling Kota
Padangsidempuan

Mata Pelajaran : IPA

Kelas/Semester : V/ II (Dua)

PokokBahasan : PERUBAHAN WUJUD BENDA

Nama Validator : Asriana Harahap, M.Pd

Pekerjaan : Dosen PGMI

A. Petunjuk

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah nilai pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan:
 - 1 = Tidak Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat Baik
2. Jika terdapat komentar, maka tulishlah pada lembar saran yang telah disediakan
3. Isilah kolom validasi berikut ini :

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai Yang Diberikan			
1	Format Soal 1. Kejelasan Pembagian Materi 2. Kemenarikan	1	2	3	4
2.	Isi SoalTes 1. Isi sesuai dengan kurikulum dan RPP 2. Kebenaran konsep/materi 3. Kesesuaian urutan materi				
3.	Bahasa dan Penulisan 1. Soal dirumuskan dengan bahasa yang sederhana dan tidak menimbulkan				

	penafsiran ganda 2. Menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami 3. Dirumuskan dengan mengikuti kaidah bahasa Indonesia yang baku				
--	--	--	--	--	--

B. Penilaian Secara Umum Berilah Tanda (X)

Format Lembar Soal Siswa ini :

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Kurang Baik
- d. Tidak Baik

C. Saran- Saran dan Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidempuan, November 2021

Asriana Harahap, M.Pd

NIP. 19940921 202012 2009

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asriana Harahap, M.Pd

Pekerjaan : Dosen PGMI

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

“PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA DI KELAS V SD NEGERI 200515 PIJORKOLING KOTA PADANGSIDIMPUAN”

Yang disusun oleh:

Nama : Suryani

Nim : 17 205 00007

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI-2)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrument tes yang baik.

Padangsidimpuan, November 2021

Validator

Asriana Harahap, M.Pd

NIP. 19940921 202012 2009

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asriana Harahap, M.Pd

Pekerjaan : Dosen PGMI

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap instrument tes untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

“PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA DI KELAS V SD NEGERI 200515 PIJORKOLING KOTA PADANGSIDIMPUAN”

Yang disusun oleh:

Nama : Suryani

Nim : 17 205 00007

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI-2)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrument tes yang baik.

Padangsidimpuan, November 2021

Validator

Asriana Harahap, M.Pd

NIP. 19940921 202012 2009



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733 Telepon (0634) 22080 Faksimile (0634) 24022
Website: <https://iaain-padangsidempuan.ac.id> E-mail: iaain-padangsidempuan.ac.id

Nomor : B - 2710 /In.14/E.1/TL.00/12/2021
Hal : **Izin Riset**
Penyelesaian Skripsi

Yth Kepala SD Negeri 200515 Pijorkoling
Kota Padangsidempuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Suryani
NIM : 1720500007
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Perumnas Pijorkoling, Padangsidempuan Tenggara

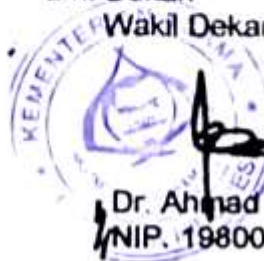
adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan judul **"Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Creative Problem Solving Pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan."**

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul di atas

Demikian disampaikan, atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih

Padangsidempuan, 7 Desember 2021
a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd.
NIP. 19800413 200604 1 002



PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
DINAS PENDIDIKAN
SDN 200515 PERUMNAS PIJORKOLING
KEC. PADANGSIDIMPUAN TENGGARA



SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN PENELITIAN

Nomor : 421.02/08/SD/2022

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : **FAKHIRUDDIN, S.Pd**
NIP : 19631231 199808 1 001
Pangkat/ Gol : Pembina/ IV a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Tugas : SD Negeri 200515 Perumnas Pijorkoling

Berdasarkan surat dari Wakil Dekan Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor : B-2710/In.14/E.1/TL.00/12/2021 Tanggal 07 Desember 2021 tentang Permohonan Izin Mengadakan Penelitian untuk Penulisan Skripsi dari Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan, menerangkan dengan sebenarnya :

Nama : Suryani
NIM : 1720500007
Jurusan Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Perumnas Pijorkoling, Padangsidempuan Tenggara

Telah Melakukan penelitian di SD Negeri 200515 Perumnas Pijorkoling Padangsidempuan Tenggara untuk keperluan Skripsi dengan Judul **"Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas V SD Negeri 200515 Pijorkoling Kota Padangsidempuan"**

Demikian Surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padangsidempuan, 2022

SDN 200515 Perumnas Pijorkoling
Padangsidempuan Tenggara



FAKHIRUDDIN, S.Pd
NIP. 19631231 199808 1 001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Suryani
NIM : 17 205 00007
Tempat/Tanggal Lahir : Sihitang, 10 April 1999
Alamat : Perumnas Pijorkoling, Gg. Mahoni,
Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara

B. Identitas Orang Tua

Nama Orang Tua
Ayah : Yatiman
Ibu : Sutarti
Pekerjaan : Purnawirawan TNI-AD
Alamat : Perumnas Pijorkoling, Gg. Mahoni 3,
Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara

C. Riwayat Pendidikan

SD : SD Negeri 200108/12, Jln. Mesjid Raya,
Kecamatan Padangsidimpuan Utara Tamat
Tahun 2011
SMP : SMP Negeri 1 Padangsidimpuan Tamat
Tahun 2014
SMA : SMA Negeri 4 Padangsidimpuan Tamat
Tahun 2017
Perguruan Tinggi : Masuk IAIN Padangsidimpuan Tahun 2017