

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE SOCRATIC
CIRCLES TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN IPAS KELAS
IV DI SD NEGERI 3 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh :

DEWI ARIANTI

NIM. 200104005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN
KABUPATEN SINJAI
TAHUN 2024**



**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE SOCRATIC
CIRCLES TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN IPAS KELAS
IV DI SD NEGERI 3 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh :

DEWI ARIANTI

NIM. 200104005

Pembimbing :

1. Dr. Takdir, M.Pd.I
2. Diarti Andra Ningsih, S.Pd., M.Pd.I

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN
KABUPATEN SINJAI
TAHUN 2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewi Arianti
NIM : 200104005
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 03 Juni 2024

Yang Membuat Pernyataan,



Dewi Arianti
NIM. 200104005

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul, Efektivitas Penggunaan Metode *Socratic circles* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SD Negeri 3 Sinjai, yang ditulis oleh Dewi Arianti Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 200104005, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan, yang dimunaqasyahkan pada hari Sabtu, tanggal 29 Juni 2024 M bertepatan dengan 22 Dzulhijjah 1445 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dewan Penguji

Dr. Suriati, M.Sos.I.

Ketua

Dr. Jamaluddin, M.Pd.

Sekretaris

Prof. K.H. Hamzah Harun, M.A., Ph.D.

Penguji I

Dr. H. Nur Taufiq, M.Ag.

Penguji II

Dr. Takdir, M.Pd.I.

Pembimbing I

Diarti Andra Ningsih, S.Pd., M.Pd.I

Pembimbing II



ABSTRAK

Dewi Arianti. *Efektivitas Penggunaan Metode Socratic Circles Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 3 Sinjai.* Skripsi. Sinjai: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan metode *socratic circles* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 3 Sinjai.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini terdiri dari peserta didik kelas IV di SD Negeri 3 Sinjai yang berjumlah 41 orang. Teknik pengambilan sampel yaitu *simple random sampling*. Adapun metode pengumpulan data yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Sedangkan analisis datanya menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial

Hasil penelitian ini didasarkan pada analisis *t-test (paired sample t-test)* dengan *Sig. (2-tailed)* diperoleh nilai 0.000. Nilai *sig. (2-tailed)* yang diperoleh lebih kecil dari 0.05 atau $0.000 < 0.05$. yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *socratic circles* efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 3 Sinjai.

Kata Kunci: Metode *Socratic Circles*, Kemampuan Berpikir Kreatif

ABSTRACT

Dewi Arianti. Effectiveness of Using the Socratic Circles Method on Students' Creative Thinking Abilities in Class IV Science and Technology Learning at SD Negeri 3 Sinjai. Thesis. Sinjai: Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Islamic University of Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai, 2024.

This research aims to determine the effectiveness of using the socratic circles method on students' creative thinking abilities in Class IV science learning at SD Negeri 3 Sinjai.

This research is experimental research. The research design used was One Group Pretest-Posttest Design with a quantitative approach. The population of this study consisted of 41 class IV students at SD Negeri 3 Sinjai. The sampling technique is random sampling. The data collection methods are observation, tests and documentation. Meanwhile, data analysis uses descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis.

The results of this research are based on t-test analysis (paired sample t-test) with Sig. (2-tailed) obtained a value of 0.000. Sig. value. (2-tailed) obtained is smaller than 0.05 or $0.000 < 0.05$. which means H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that the use of the socratic circles method is effective for students' creative thinking abilities in Class IV science learning at SD Negeri 3 Sinjai.

Keywords: Socratic Circles Method, Creative Thinking Ability

مستخلص البحث

ديوي أريقتي. فعالية استخدام طريقة الدوائر السقراطية على قدرات التفكير الإبداعي لدى الطلاب في تعلم العلوم والتكنولوجيا للصف الرابع في مدرسة 3 سنجاتي الحكومية. البحث. سنجاتي: قسم تعليم معلم المدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة أحمد دحلان الإسلامية سنجاتي، 2024. يهدف هذا البحث إلى تحديد فعالية استخدام طريقة الدوائر السقراطية على قدرات التفكير الإبداعي لدى الطلاب في تعلم العلوم للصف الرابع في مدرسة 3 سنجاتي الحكومية.

هذا البحث هو بحث تجريبي. كان تصميم البحث المستخدم هو تصميم الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الواحدة مع نهج كمي. يتكون مجتمع هذه الدراسة من 41 طالبًا من الصف الرابع في مدرسة 3 سنجاتي الحكومية. أسلوب العينة هو العينة العشوائية. طرق جمع البيانات هي الملاحظة والاختبارات والتوثيق. وفي الوقت نفسه، يستخدم تحليل البيانات التحليل الإحصائي الوصفي والتحليل الإحصائي الاستدلالي.

تعتمد نتائج هذا البحث على تحليل اختبارات (اختبارات للعينات المقترنة) مع Sig. (ذات الذيل) تم الحصول على قيمة 0.000. قيمة Sig. (ذات الذيل) التي تم الحصول عليها أصغر من 0.05 أو $0.000 > 0.05$. مما يعني رفض H_0 وقبول H_a . وبالتالي، يمكن استنتاج أن استخدام طريقة الدوائر السقراطية فعال لقدرات التفكير الإبداعي لدى الطلاب في تعلم العلوم للصف الرابع في مدرسة 3 سنجاتي الحكومية.

الكلمات الأساسية: طريقة الدوائر السقراطية، قدرة التفكير الإبداعي

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ
عَلَى أَشْرَفِ لَأَنْبِيَاءٍ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِ
نَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ
أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan bimbingan selama penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua Orang Tua tercinta yang telah mendidik dan membesarkan;
2. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai selaku pimpinan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
3. Wakil Rektor I, Wakil Rektor II, dan Wakil Rektor III selaku unsur pimpinan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
4. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, selaku Pimpinan pada tingkat Fakultas;
5. Dr. Takdir, M.Pd.I., selaku Pembimbing I dan Diarti Andra Ningsih, S.Pd., M.Pd.I., selaku Pembimbing II;

6. Dr. Hasmiati, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah;
7. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
8. Seluruh pegawai dan jajaran Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai yang telah membantu kelancaran Akademik;
9. Kepala dan Staff Perpustakaan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
10. Kepala Sekolah, Guru-guru, dan Peserta Didik SD Negeri 3 Sinjai yang telah membantu kelancaran selama penelitian;
11. Teman-teman mahasiswa Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral dalam menyelesaikan skripsi ini;

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah Swt., dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin.

Sinjai, 03 Juni 2024
Penulis,

Dewi Arianti
NIM. 200104005

DAFTAR ISI

SAMPUL	
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK ARAB	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II PEMBAHASAN	7
A. Kajian Teori	7
B. Penelitian Yang Relevan.....	31
C. Hipotesis Penelitian.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	35
B. Prosedur Penelitian	37
C. Defenisi Variabel	38
D. Tempat dan Waktu Penelitian	39
E. Populasi dan Sampel	40
F. Teknik Pengumpulan Data.....	41
G. Instrumen Penelitian	42
H. Validitas Instrumen	44
I. Teknik Analisis Data.....	45

BAB IV HASIL PENELITIAN	49
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	49
B. Hasil dan Pembahasan Penelitian	52
BAB V PENUTUP	43
A. Kesimpulan	43
B. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 One Group Pretest-Posttest Design.....	36
Tabel 3. 2 Kategori Kemampuan Berpikir Kreatif	46
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Lembar Tes	53
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas.....	53
Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas Lembar Tes.....	55
Tabel 4. 4 Nilai Pretest dan Posttest	55
Tabel 4. 5 Statistik Deskriptif Skor Pre-test	57
Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Skor Pretest.....	58
Tabel 4. 7 Statistik Deskriptif Skor Posttest	59
Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi Skor Posttest	60
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk Pretest dan Posttest	61
Tabel 4. 10 Hasil Uji Paired Sample T-Test	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Pembelajaran

Lampiran 2 Kisi-kisi Instrumen

Lampiran 3 Instrumen Penelitian

Lampiran 4 Rubrik Penilaian Soal *Pretest* dan *Posttest*

Lampiran 5 Lembar Tes Uraian Peserta Didik

Lampiran 6 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif

Lampiran 7 Distribusi Nilai r_{tabel} signifikansi 5% dan 1%

Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Lampiran 9 *Schedule* Penelitian

Lampiran 10 SK Pembimbing Penelitian

Lampiran 11 Surat Izin Penelitian

Lampiran 12 Surat Keterangan Telah Meneliti

Lampiran 13 Hasil Turnitin

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran penting dalam kehidupan individu, karena merupakan hak mendasar bagi setiap orang untuk memiliki akses dan tumbuh melalui pendidikan. Sebab, pendidikan merupakan suatu proses berkesinambungan dan manusia secara inheren terhubung dengannya. Pendidikan merupakan faktor penentu pertumbuhan manusia yang signifikan (Yayan Alpin, Sri Wulan Aggraeni, Unika Wiharti, 2019). Pendidikan adalah upaya terarah dan disengaja dimana orang dewasa memberikan nasihat dan dukungan kepada anak-anak untuk membantu meningkatkan kemampuan fisik dan spiritual, memungkinkan anak secara mandiri menavigasi tantangan hidup (Hidayat & Abdullah, 2019).

Belajar merupakan transformasi yang terjadi pada diri manusia sebagai konsekuensi perolehan kemampuan baru dalam berbagai bidang, meliputi ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Transformasi tersebut merupakan hasil langsung dari proses pembelajaran yang dijalani individu (Suardi, 2018). Metode pembelajaran, isi

mata pelajaran, sarana, prasarana dan kurikulum merupakan faktor-faktor yang bisa mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran.

Guru seringkali menghadapi kendala dalam mengembangkan, mengelola, dan menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran. Hal ini mendorong keterlibatan aktif dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Guru memegang peranan penting dalam proses memperoleh pengetahuan.

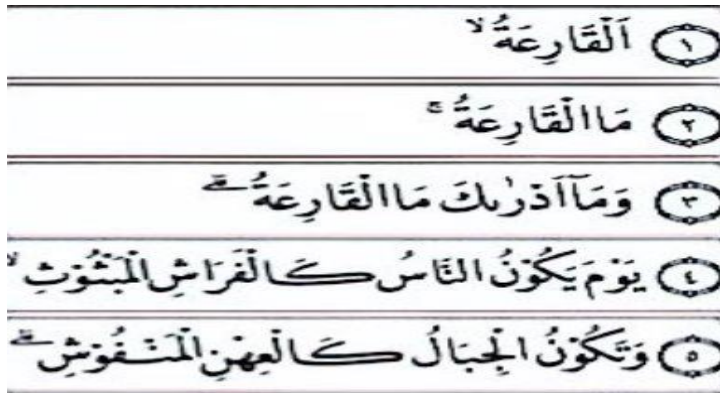
Guru menunjukkan komitmen yang luar biasa dalam membina prestasi akademik di lingkungan sekolah. Guru memegang peranan penting dalam memfasilitasi pertumbuhan peserta didik menuju pencapaian tujuan hidupnya semaksimal mungkin. Guru terlibat dalam dua tugas utama yakni membimbing dan mengendalikan kelas (Nurhasanah, 2020). Guru dalam fungsinya sebagai manajer kelas memikul tanggung jawab utama sebagai pemimpin kelas. Hal ini memerlukan pengorganisasian dan pengawasan berbagai tahapan proses pembelajaran (Ningsih, 2019).

Dalam memilih metode pembelajaran, pendidik harus mempertimbangkan secara cermat syarat dan ketentuannya. Pertimbangan krusialnya adalah

keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran, sehingga memungkinkan peserta didik berpikir dan berperilaku efisien dan efektif untuk mendapatkan hasil yang diinginkan (Nazla et al., 2023). Metode pembelajaran sangat penting dalam pemerolehan pengetahuan. Metode pembelajaran mencakup langkah yang digunakan pendidik untuk menyampaikan konten pendidikan kepada peserta didik sepanjang prosedur belajar mengajar (Wirabumi, 2020). Metode *socratic circles* merupakan salah satu metode pembelajaran yang cocok untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Metode *socratic circles* merupakan langkah pembelajaran yang melibatkan pengajuan serangkaian pertanyaan kepada peserta didik, memungkinkan peserta didik memperoleh solusi berdasarkan kapasitas dan kemampuan intelektualnya (Syukur et al., 2019). Pembelajaran menggunakan metode *socratic circles* melibatkan dialog antara guru dan peserta didik untuk memfasilitasi pembelajaran. Guru akan mengajukan serangkaian pertanyaan kepada peserta didik, yang kemudian akan memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi pemikirannya sendiri hingga menemukan jawaban. Secara tidak langsung pemanfaatan metode

socratic circles dalam pembelajaran membantu pengembangan kemampuan berpikir yang kritis dan kreatif pada peserta didik (B. D. Wahyuni & Iqbal, 2021). Sebagaimana dalam Q.S. Al-Qariah (101) Ayat 1-5.



Terjemahan: 1. Hari kiamat, 2. Apakah hari kiamat itu?, 3. Dan tahukah kamu apakah hari kiamat itu?, 4. Pada hari itu manusia bagaikan laron yang beterbangan, 5. Dan gunung-gunung bagaikan bulu yang dihambur-hamburkan.

Hubungan Q.S. Al-Qariah (101) dengan metode *socratic circles* yakni dalam Q.S. Al-Qariah (101) dijelaskan bahwa ketika seseorang memberikan beberapa pertanyaan makna orang tersebut dapat menemukan jawabannya.

Temuan penelitian Nadia Hashifah Rizkasanti menunjukkan bahwa penerapan metode *socratic circles* dapat meningkatkan kapasitas kognitif pada kemampuan

berpikir peserta didik. Hal ini terlihat dari reaksi positif peserta didik saat menerapkan metode *socratic circles*. Reaksi positif yang dimaksud ditunjukkan dengan sikap antusiasme, aktif dalam mengajukan pertanyaan, berpendapat, serta berkomunikasi dengan teman-teman lainnya (Rizkasanti, 2017). Oleh karena itu, fokus penulis adalah untuk mengkaji tentang metode *socratic circles* pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 3 Sinjai

Berpikir kreatif adalah proses kognitif yang memerlukan penerapan pemikiran imajinatif dan cerdas untuk menghasilkan ide atau konsep baru (Ridwan, 2022). Berpikir kreatif mengacu pada kemampuan menganalisis berbagai alternatif solusi terhadap suatu masalah (Taufik, 2019). Berlandaskan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif ialah proses kognitif dimana peserta didik memanfaatkan imajinasi dan kemampuan intelektualnya terhadap suatu masalah. Sebagaimana dalam Q.S. Ali-Imran (3) ayat 190-191.

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ
لِّأُولَى الْأَلْبَابِ ۝ ١٩٠ الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَى
جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ
هَذَا بَاطِلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ ۝ ١٩١

Terjemahan: 190. Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal, 191. (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk, atau dalam keadaan berbaring, dan memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), “Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia. Maha Suci Engkau. Lindungilah kami dari azab neraka. (Kemenag, 2019)

Di dalam Q.S. Ali-Imran (3) ayat 190-191 mengajak individu untuk merenungkan terbentuknya langit, bumi dan silih bergantinya siklus siang dan malam sebagai tanda-tanda kemahakuasaan Allah swt, diperuntukkan bagi orang yang melatih akalunya. Selain itu, ayat ini juga menjadi pengingat bagi umat manusia agar senantiasa berdzikir dan memiliki kemampuan berpikir analitis dan kreatif terhadap segala aspek ciptaan Allah swt.

Peneliti mendapatkan informasi awal saat magang I dan II pada tanggal 26 Oktober-26 November 2022 kemudian magang III pada tanggal 23 Oktober-23 November 2023 di kelas IV SD Negeri 3 Sinjai, kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, hal ini berasal dari penggunaan metode pembelajaran

konvensional yang terus berlanjut, dengan demikian memungkinkan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta pembelajaran yang masih berpusat pada guru.

Berdasarkan informasi awal penulis dengan Sulaiha, pada hari Rabu, 22 November 2023, sebagai wali kelas IVA SD Negeri 3 Sinjai penulis melihat guru kurang memiliki keberagaman dalam metode pembelajarannya. Secara khusus, guru hanya mengandalkan metode ceramah dan pemberian tugas kepada peserta didik. Akibatnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi berkurang sehingga menimbulkan perasaan bosan dan berkurangnya partisipasi di kelas. Hal ini menyebabkan ketidakmampuan mereka dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Peserta didik yang mempunyai pola pikir kreatif akan mempunyai kecenderungan yang kuat terhadap rasa ingin tahu. Peserta didik memiliki kemampuan untuk menawarkan solusi untuk menyelesaikan suatu situasi. Peserta didik tidak hanya sekedar memperoleh ilmu saja, namun juga memperoleh pemahaman dan eksplorasi lebih terhadap pengertian ilmu melalui pengawasan dan bimbingan terus menerus dari guru (Rufaidah &

Mubarokah, 2019). Oleh karena masalah tersebut, peneliti ingin menerapkan pembelajaran menggunakan metode *socratic circles* di dalam kelas sebagai metode pembelajaran. Metode *socratic circles* adalah metode yang berperan penting pada kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi pemahaman kepada peserta didik terhadap materi pembelajaran dan meningkatkan fokus dan antusiasme. Karena hal tersebut, penggunaan metode *socratic circles* dapat menumbuhkan perkembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Metode *Socratic Circles* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 3 Sinjai”.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah metode *socratic circles* efektif digunakan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 3 Sinjai?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dari itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan metode *socratic circles* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS di Kelas IV di SD Negeri 3 Sinjai.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi referensi pada penelitian yang akan datang serta dapat menambah dan memperkaya pengetahuan mengenai metode *socratic circles* dan kemampuan berpikir kreatif.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan studi pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
- b. Untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
- c. Harapannya, temuan temuan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya
- d. Harapannya, temuan penelitian ini dapat memberikan manfaat langsung kepada pihak-pihak yang membutuhkan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Metode Pembelajaran *Socratic Circles*

a. Pengertian Metode Pembelajaran *Socratic Circles*

Menurut KBBI, istilah “metode” diartikan sebagai “cara”. Metode pada hakikatnya digambarkan sebagai serangkaian proses atau prosedur sistematis yang dijalani untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran adalah metode yang digunakan guru untuk menjamin peserta didik memperoleh pengetahuan (Sutikno, 2019). Metode pembelajaran mengacu pada langkah sistematis yang diterapkan oleh guru untuk menyampaikan isi pelajaran secara efektif dan mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Herawati, 2023).

Metode pembelajaran mengacu pada pendekatan atau strategi sistematis yang digunakan untuk menyusun dan memfasilitasi pembelajaran dalam ruang kelas atau tutorial. Efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran berbanding lurus

dengan kesesuaian metode pengajaran yang digunakan guru (Nasution, 2019). Metode pembelajaran mengacu pada prosedur sistematis yang digunakan untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditentukan (Mailhuddin, 2023).

Metode pembelajaran adalah strategi pembelajaran yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa di kelas, baik secara tatap muka maupun kelompok, dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan penerapan materi (Nuraiha, 2020).

Dari beberapa pandangan, metode pembelajaran strategi yang digunakan guru agar berhasil menyampaikan isi pelajaran dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya.

Dalam hal ini, Bruner menyatakan bahwa pembelajaran optimal terjadi ketika pengetahuan diperoleh melalui tiga tahap perkembangan kognitif peserta didik yaitu enaktif (melibatkan tindakan nyata dan objek fisik), ikonik (melibatkan gambaran mental atau visualisasi), dan simbolik

(melibatkan simbol-simbol abstrak, bahasa, dan penalaran) (Sundari & Fauziati, 2021).

Pendidikan mencakup banyak metodologi pembelajaran yang perlu disesuaikan dengan keadaan yang berbeda. Istilah tersebut mengacu pada keseluruhan lingkungan dan keadaan sepanjang proses pembelajaran berkelanjutan, pemanfaatan aplikasi layanan, dan berakar pada tujuan pendidikan yang ingin dicapai (Kadir et al., 2022). Metode *Socratic Circles* adalah metode pembelajaran yang sering digunakan.

Metode *Socratic Circles* adalah teknik pedagogi yang digunakan untuk menyediakan konten pendidikan kepada peserta didik. Metode ini melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan kepada peserta didik yang harus dijawab (Setyo Pangestuti et al., 2019).

Metode *Socratic Circles* adalah pendekatan pedagogi dimana pendidik mendorong peserta didik untuk mengkaji secara kritis kekuatan argumen atau mencapai kesepakatan (Priantina et al., 2021). Metode *socratic circles* melibatkan pemberian pertanyaan-pertanyaan yang menggugah

pikiran kepada peserta didik yang melampaui pertanyaan standar, dengan guna untuk merangsang kemampuan berpikir kritis siswa (Timur et al., 2022).

Metode *socratic circles* merupakan strategi dimana guru memandu percakapan melalui penggunaan pertanyaan induktif, mulai dari yang sederhana hingga yang rumit. Guru meneliti keabsahan pertanyaan untuk memungkinkan peserta didik menarik penilaian yang akurat dan berwawasan luas mengenai topik tersebut. Guru menyesuaikan pertanyaan agar sesuai dengan bakat peserta didik (D. A. Sholihah & Shanti, 2018).

Sementara itu, Amalina Indratun menyatakan bahwa metode *socratic cicles* dapat meningkatkan berbagai keterampilan akademik, khususnya kemampuan berpikir analitis dan imajinatif (kreatif). Metode ini secara efektif melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang berpusat pada individu itu sendiri, dengan guru bertanggung jawab penuh untuk membimbing pengalaman belajar. Dijelaskan juga bahwa pembelajaran aktif memberikan keuntungan yang

lebih besar kepada peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran pasif (Indratun, 2016).

Selanjutnya metode *socratic circles* didefinisikan bahwa metode pengajaran yang memanfaatkan serangkaian pertanyaan untuk mendorong peserta didik agar berpikir kreatif dan analitis. Tujuan dari serangkaian pertanyaan ini yaitu agar peserta didik bisa memunculkan jawaban berlandaskan pengetahuan dan kemahiran mereka sendiri. Dalam proses pembelajaran, metode *socratic circles* dilaksanakan melalui diskusi atau seminar. *Socratic circles* mendorong peserta didik untuk berpikir dengan cara yang berbeda dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dijelaskan juga bahwa penggunaan metode *Socratic Circles* dalam pendidikan mendorong penanaman keterampilan kognitif seperti berpikir kritis dan kreatif pada peserta didik (Nihayah et al., 2023).

Berdasarkan sudut pandang di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *Socratic Circles* adalah cara dimana guru melibatkan pengajuan serangkaian pertanyaan kepada peserta didik untuk merangsang pemikiran dan memungkinkan peserta

didik untuk mendapatkan sendiri jawaban dari serangkaian pertanyaan tersebut.

Metode *socratic circles* melibatkan tiga aturan diantaranya:

- 1) Ketika ada peserta didik yang berbicara, peserta didik lain tidak boleh mengganggu
- 2) Ketika teman bertanya atau menjawab, peserta didik lain memperhatikan dan mendengarkan dengan baik
- 3) Diskusi harus dilakukan dengan cara terbuka dan komunikatif bukan dengan debat (Sutiyono, 2017).

b. Fungsi Metode Pembelajaran *Socratic Circles*

Adapun fungsi yang harus dimiliki suatu metode pembelajaran yakni sebagai berikut:

- 1) Metode pembelajaran berfungsi sebagai alat pembelajaran yang dapat mengarahkan guru dan peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran.
- 2) Pada tahap pendidikan, pemanfaatan metode pembelajaran dapat memudahkan pembuatan suatu kurikulum, yang biasa disebut dengan pengembangan kurikulum.

- 3) Spesifikasi perangkat pembelajaran mengacu pada kemampuan metode pembelajaran dalam menjelaskan secara jelas setiap perangkat yang digunakan guru untuk memudahkan perubahan yang diinginkan peserta didik.
- 4) Meningkatkan pembelajaran dengan meningkatkan metode pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik (H. A. Sholihah et al., 2016).

c. Langkah-Langkah Metode *Socratic Circles*

Adapun langkah-langkah dalam metode *socratic circles* sebagai berikut:

- 1) Menyusun daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada peserta didik.
- 2) Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok, kemudian berkumpul dengan teman dari masing-masing kelompok.
- 3) Menjelaskan aturan yang diterapkan dalam penggunaan metode *socratic circles*
- 4) Membantu peserta didik mengeksplorasi.
 - a) Dalam proses pemecahan masalah, tanggung jawab guru adalah memfasilitasi belajar mandiri peserta didik dan

mendorong keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran.

- b) Membantu peserta didik untuk proses mengidentifikasi dan menyelidiki masalah.
 - c) Mengakomodasi peserta didik menganalisis masalah.
- 5) Memberikan kritik tentang pilihan pemikiran atau solusi masalah yang benar atau salah.
 - 6) Jika peserta didik telah menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, maka guru dapat meneruskan pertanyaan berikutnya sampai semua pertanyaan dapat selesai dijawab oleh peserta didik.
 - 7) Apabila pertanyaan yang diberikan kurang dimengerti, guru mempunyai pilihan untuk mengulangi pertanyaan tersebut (Defita, 2019).

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Socratic Circles*

Adapun kelebihan dari metode *socratic circles* yaitu:

- 1) Memotivasi peserta didik berpikir logis dan objektif

- 2) Membimbing peserta didik untuk belajar secara aktif dan memperkaya wawasan pengetahuan
- 3) Membangkitkan semangat dan resolusi dalam menyajikan anggapan dan pendapat lain
- 4) Membangun rasa berani pada diri sendiri
- 5) Menambah keterlibatan siswa dan bersaing dalam belajar yang membangkitkan persaingan yang bergairah.
- 6) Menanamkan sikap disiplin (Rohayani, 2018).

Adapun kekurangan dari metode *socratic circles* yakni:

- 1) Penerapan metode *Socratic Circles* masih menjadi tantangan di kelas rendah karena terbatasnya kemampuan peserta didik untuk berpikir mandiri dan belajar sesuai kebutuhan. Metode *socratic circles* terlalu bersifat menuntut peserta didik untuk selalu siap dalam berpikir dan mengeluarkan argumen.
- 2) Metode *Socratic Circles* mengharuskan peserta didik untuk secara konsisten siap terlibat dalam berpikir kritis dan mengartikulasikan sudut pandang mereka.

- 3) Beberapa guru mungkin tidak konsisten siap menerapkan metode *Socratic Circles* dalam pendidikan, karena metode ini menuntut keterlibatan aktif baik dari peserta didik maupun guru, yang harus berpartisipasi aktif dalam percakapan dan memiliki pemahaman menyeluruh tentang materi pelajaran
- 4) Metode *socratic circles* biasanya memerlukan waktu yang cukup lama dalam kegiatan belajar mengajar (Gupta, 2023)

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah kemahiran untuk menganalisis suatu masalah dan menemukan solusi bagaimana menyelesaikannya (Sari & Manurung, 2021). Berpikir kreatif merupakan kemahiran seseorang dalam mempelajari penjelasan baru serta memadukan konsep atau ide yang berbeda untuk menyelesaikan masalah (Permana et al., 2023).

Berpikir kreatif mengacu pada kapasitas untuk menghasilkan ide-ide baru dengan terlibat dalam proses kognitif dan menggunakan imajinasi seseorang (A. Wahyuni & Kurniawan, 2018).

Berpikir kreatif mengacu pada kemampuan untuk melihat tantangan dari berbagai perspektif dan merancang pendekatan yang beragam agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (A. J. Wijaya et al., 2021)

Berpikir kreatif ialah kapasitas individu untuk menghasilkan konsep baru atau hasil nyata yang berbeda dari konsep yang sudah ada (Nurmiati et al., 2021)

Lia Khaerunnisa mendefenisikan bahwa berpikir kreatif adalah kemahiran individu untuk memperoleh konsep-konsep baru dan solusi inventif untuk mengatasi tantangan, sehingga menghasilkan penciptaan produk dan ide yang unik (Khaerunnisa, 2021). Sementara itu, pendapat lain mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif mengacu pada kapasitas individu untuk secara cepat dan adaptif memunculkan dan mengembangkan ide atau konsep baru dalam pemecahan masalah (Faisal, 2021).

Pembelajaran yang aktif diharapkan mampu menumbuhkan pembelajaran yang kreatif. Maka kemampuan berpikir kreatif yakni kebiasaan

yang diawali dengan berpikir menggali informasi kemudian menghidupkan imajinasi dalam pikiran dan merangsang munculnya pendapat atau pikiran sendiri yang tidak terduga.

Menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif sangat penting bagi pendidik untuk diterapkan selama proses pembelajaran, karena kemampuan ini memfasilitasi proses eksplorasi dan meningkatkan kapasitas berpikir kreatif. Penting bagi pendidik untuk memiliki metode yang tepat untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik selama pengajaran di kelas, karena setiap siswa memiliki kapasitas kognitif yang berbeda (Tendrita et al., 2016).

Selain itu, Ikhsan Faturohman dan Ekasatya Aldila Afriansyah mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan upaya pedagogi yang mengharuskan guru merangsang dan menumbuhkan kreativitas peserta didik secara efektif melalui penerapan metode dan pendekatan yang beragam (Faturohman & Afriansyah, 2020). Menurut Faturohman dan Afriansyah (2020), peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih

mendalam terhadap apa yang dipelajarinya ketika mampu menghasilkan banyak ide selama proses pembelajaran.

Selanjutnya, Ratna Widiyanti Utami, Bakti Toni Endaryono, Tjipto Djuhartono mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif berarti menghasilkan ide-ide baru, melakukan introspeksi, dan menghasilkan hasil yang rumit. Kemampuan kognitif ini mencakup integrasi ide, pembangkitan konsep baru, dan evaluasi kemanjurannya. Selain itu, ini mencakup kemampuan untuk membuat pilihan berdasarkan informasi dan menghasilkan hal-hal baru. Peserta didik yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif akan mengerahkan seluruh kemampuan kognitifnya untuk menyelesaikan tantangan yang dihadapinya. Meskipun jumlah pilihan yang berlebihan dapat memberikan tantangan bagi peserta didik dalam mencapai hasil yang diinginkan, banyaknya pilihan dapat secara signifikan meningkatkan kemungkinan peserta didik mencapai tujuan, terutama jika dibandingkan dengan peserta didik yang kurang

memiliki keterampilan pemecahan masalah (Utami et al., 2020).

Perkembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik bergantung pada suatu kebiasaan yang dapat ditumbuhkan melalui metode pemecahan masalah yang sistematis, dimana guru berperan dalam membimbing proses tersebut. Namun pertumbuhan berpikir kreatif terhambat karena tidak adanya dukungan atau bantuan dari pihak lain termasuk individu di sekitarnya. Di sekolah, fokus proses belajar mengajar lebih banyak pada peningkatan kemahiran menghafal peserta didik dibandingkan pengembangan berpikir kreatif.

Berdasarkan sudut pandang di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk memahami dan memikirkan solusi suatu masalah guna menghasilkan ide-ide baru atau mengidentifikasi beberapa solusi untuk menyelesaikannya.

Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif yaitu:

- 1) Kemampuan berpikir lancar
 - a) Melahirkan banyak gagasan relevan.
 - b) Memunculkan motivasi belajar.

- c) Kelancaran aliran pikiran.
- 2) Kemampuan berpikir luwes
 - a) Memunculkan gagasan/ide yang beragam.
 - b) Mampu memperbaiki cara berpikir atau pendekatan.
 - c) Cara berpikir yang berbeda.
- 3) Kemampuan berpikir orisinal
 - a) Melahirkan jawaban yang tidak biasa.
 - b) Memunculkan jawaban berbeda daripada yang lain.
 - c) Memberikan jawaban yang jarang diberikan oleh kebanyakan orang.
- 4) Kemampuan berpikir terperinci
 - a) Meningkatkan, menambah serta memperkaya suatu gagasan/ide.
 - b) Memperinci secara detail.
 - c) Mengembangkan suatu gagasan (Ramlan, 2019)

b. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Kapasitas berpikir kreatif seseorang dapat dinilai dengan menggunakan indikator meliputi:

- 1) Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan mengembangkan ide secara cepat dari kemampuan seseorang.
- 2) Keluwesan berpikir (*flexibility*), mengacu pada kemampuan untuk menghasilkan beragam konsep, ide, atau pertanyaan, serta kemampuan untuk melihat masalah dari perspektif alternatif, mengeksplorasi solusi atau arah alternatif, dan menggunakan berbagai strategi atau cara berpikir kognitif yang bervariasi.
- 3) Elaborasi (*elaboration*), mengacu pada kemampuan untuk menghasilkan konsep dan menyempurnakan objek, ide, atau situasi dengan menambahkan atau memperluas fitur agar lebih menarik.
- 4) Orisinal (*originality*), mengacu pada kapasitas untuk menghasilkan ide-ide yang khas atau inovatif, atau kemampuan untuk mengembangkan gagasan-gagasan baru (Panjaitan & Surya, 2017).

Sementara itu, menurut Agustina terdapat empat indikator berpikir kreatif yakni:

- 1) *Fluency* (Lancar), yaitu peserta didik dapat memberi jawaban dengan tepat, selain itu peserta didik lancar dalam memanifestasikan konsep dengan tepat.
- 2) *Flexibility* (Lentur) adalah kemahiran seseorang dalam memunculkan gagasan-gagasan yang terbagi dari kelompok yang berbeda atau kemahiran melihat suatu (objek, masalah) dari beraneka cara pandang.
- 3) *Originality* (Asli) adalah kemahiran memberikan berbagai macam pemecahan masalah.
- 4) *Eloboration* (Rinci) adalah kemahiran untuk menghasilkan konsep atau ide yang istimewa dan tidak lazim misal berlainan dari yang ada pada buku (Agustina, 2022).

Dari beberapa pendapat tersebut indikator yang digunakan peneliti yakni:

- 1) *Fluency* (Kelancaran), kemampuan memberikan jawaban yang benar dan sesuai.
- 2) *Flexibility* (Luwes), kemampuan menyelesaikan soal sesuai dengan sudut pandang sendiri.

- 3) *Originality* (Asli), kemampuan memberikan jawaban yang berbeda.
- 4) *Eloboration* (Terperinci), kemampuan memperinci jawaban yang unik

c. Unsur-unsur Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif mempunyai unsur-unsur penting sebagai berikut:

1) Kecakapan

Kecakapan didefenisikan sebagai kemampuan membuat karya dengan kecepatan, kemudahan, alternatif, ide dan solusi. Kemampuannya sangat bergantung pada banyak respon yang dapat dihasilkan oleh manusia.

- a) Kecakapan verbal atau kecakapan menyusun kata-kata, artinya kemampuan untuk menghasilkan banyak kata.
- b) Kecakapan mengungkapkan makna atau menuangkan pikiran, maksudnya kemampuan untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide yang dapat memenuhi kebutuhan tertentu pada waktu tertentu pula, tanpa melihat tingkatan ide tersebut

dari sisi kualitas, keunikan, atau kemampuan lainnya,

- c) Kecakapan dalam menggunakan berbagai bentuk, maksudnya kemampuan untuk menggambarkan dengan cepat dan mengimajinasikan berbagai bentuk objek.

2) Fleksibilitas

Fleksibilitas memerlukan kecondongan untuk mengubah perspektif seseorang sesuai dengan perubahan sikap dan keadaan.

3) Originalitas

Originalitas adalah nilai yang unik dan cara berpikir dengan mempertahankan personalitasnya.

4) Kecakapan menghadirkan nilai tambah

Maksudnya adalah kemahiran untuk memperbanyak wawasan dan beragam konsep atau penyelesaian dari berbagai masalah

5) Kecakapan terhadap masalah

Artinya kemahiran seseorang untuk memandang beragam masalah dari jarak jauh

atau menyadari banyak masalah dalam situasi yang wajar (Nurhadisa, 2020)

d. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan berpikir kreatif

Pembelajaran yang dapat melahirkan waktu lebih banyak kepada peserta didik untuk mengeksplorasi masalah yang menghadirkan penyelesaian dapat menambah kemahiran peserta didik untuk berpikir kreatif, adapun faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif yaitu:

- 1) Kebebasan memandang lingkungan: dapat memecahkan masalah.
- 2) Menunjukkan dedikasi yang teguh untuk memajukan dan mencapai tujuan, ditandai dengan rasa ingin tahu yang mendalam dan kecenderungan untuk bertanya.
- 3) Percaya diri dan berani mengambil resiko: suka tugas yang menantang.
- 4) Keteguhan untuk berlatih: wawasan yang luas yaitu mampu menjawab pertanyaan (Febrianti et al., 2016)

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan rangkain terstruktur hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh para pendahulu dan bersangkutan dengan penelitian ini. Hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yakni:

1. Nuraini Safutri, 2022. Dengan judul skripsi “*Efektivitas model pembelajaran treffinger dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik*”. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Temuan penelitian menunjukkan keampuhan paradigma pembelajaran *treffinger* dalam menumbuhkan kapasitas berpikir kreatif siswa (Safutri, 2022).

Penelitian ini dengan penelitian Nuraini Safutri memiliki kemiripan yaitu sama-sama menggunakan keterampilan berpikir kreatif sebagai variabel dependen. Penelitian yang akan dilakukan akan menggunakan pmetode *socraic circlces*,

sedangkan penelitian Nuraini Safutri menggunakan model *triffinger* sebagai variabel independen.

2. Khalifatisifa Ramadhani, 2020. Dengan judul skripsi “*Pengaruh Penerapan Metode Socratic Circles terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta didik pada Konsep Plantae*”. Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu, desain *pretest-posttest control grup desain*. Hasil penelitian ini adalah metode *socratic circles* berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada konsep plantae (Ramadhani, 2020).

Karena sama-sama menguji berpikir kreatif sebagai variabel terikat dan Metode *socratic circles* sebagai variabel bebas, maka penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khalifasifa Ramadhani Safutri. Penelitian yang akan dilakukan akan fokus pada efektivitas, sedangkan penelitian Khalifasifa Ramadhani mengkaji pengaruh.

3. Nadia Hashifah Rizkasanti, 2017. Dengan judul skripsi “*Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Socratic Circles terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*”. Program Studi Teknologi Pendidikan,

Universitas Pendidikan Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian *one group time series design*. Hasil penelitian ini adalah metode *socratic circles* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara efektif pada mata pelajaran PPKn pokok bahasan Memaknai peraturan perundang-undangan di Indonesia (Rizkasanti, 2017).

Karena sama-sama menggunakan metode *socratic circles* sebagai variabel independen, maka penelitian ini relevan dengan penelitian Nadia Hashifah Rizkasanti. Yang membedakan dalam penelitian ini adalah pada penggunaan kemampuan berpikir kritis sebagai variabel terikat pada penelitian Nadia Hashifah Rizkasanti, sedangkan penelitiannya fokus pada kemampuan berpikir kreatif.

C. Hipotesis

Kata hipotesis berasal dari bahasa yunani, dimana "*hypo*" artinya sementara dan "*thesis*" artinya kesimpulan. Dengan demikian, hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu masalah penelitian (Rahmaniar et al., 2015).

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Metode *socratic circles* tidak efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 3 Sinjai.

H_a : Metode *socratic circles* efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 3 Sinjai.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen secara luas dianggap sebagai bentuk penelitian yang paling dapat diandalkan secara ilmiah karena penelitian ini mempertahankan kontrol yang ketat terhadap variabel pengganggu yang berpotensi berdampak pada hasil eksperimen (Hardani et al., 2020). Pendekatan penelitian kuantitatif inilah yang disebut dengan penelitian eksperimen. Pendekatan penelitian kuantitatif berpijak pada ideologi positivis. Prosedurnya melibatkan penggunaan alat pengumpulan data untuk melakukan penelitian pada populasi atau sampel tertentu, menilai temuan menggunakan teknik statistik untuk mengevaluasi hipotesis yang ditetapkan (Sugiyono, 2014).

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen karena di SD Negeri 3 Sinjai belum pernah

menerapkan metode *socratic circle* dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu *Pre-eksperimental Design*. *Pre-Eksperimental Design* mengacu pada penelitian eksperimen yang belum dilakukan secara ketat karena adanya variabel luar yang dapat mempengaruhi variabel terikat (Rukminingsih et al., 2020). Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-eksprerimental design* tipe *one group pre-test post-test design*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas perbandingan, melainkan menggunakan tes pendahuluan untuk mengetahui besarnya pengaruh secara akurat. Adapun bentuk desain terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 One Group Pretest-Posttest Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas Eksperimen	O ₁	T	O ₂

(Sugiyono, 2017)

Keterangan :

X : Perlakuan yaitu menggunakan metode *socratic circles*

O_1 : Skor *pre-test* (sebelum diberi perlakuan)

O_2 : Skor *post-test* (setelah diberi perlakuan)

B. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini dalam rangka mempersiapkan penelitian yaitu:

- a. Membuat perangkat pembelajaran berupa bahan modul ajar dan materi.
- b. Mengembangkan alat penelitian seperti tes, dokumen dan observasi dengan dosen pembimbing.
- c. Mengambil surat izin penelitian, izin dari FTIK UIAD Sinjai.
- d. Berkunjung ke SD Negeri 3 Sinjai untuk memberikan surat izin penelitian dan memohon izin untuk melaksanakan penelitian.
- e. Berkomunikasi dengan wali kelas IV-A SD Negeri 3 Sinjai untuk menentukan waktu penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan *pre-test*.
- b. Melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan metode *socratic circles* pada kelas eksperimen.

- c. Melaksanakan *post-test*. *Post-test* dilakukan setelah perlakuan diberikan.

3. Tahap Akhir

Pada titik ini, peneliti menggunakan statistik inferensial dan perhitungan statistik deskriptif untuk menganalisis data yang dikumpulkan sebelum menarik kesimpulan.

C. Defenisi Variabel

Variabel penelitian mencakup beberapa item yang peneliti pilih untuk dipelajari guna mengumpulkan informasi dan selanjutnya menarik kesimpulan (Sugiyono, 2017). Fokus penelitian ini berkisar pada dua variabel yaitu adalah variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (Variabel Independen/X)

Dalam suatu eksperimen, variabel independen adalah variabel yang menurut peneliti akan berpengaruh terhadap variabel dependen (Hardani, 2020). Metode *Socrates Circle* merupakan variabel bebas penelitian. Dengan *socrates circle*, guru mengajukan serangkaian pertanyaan di depan kelas dalam upaya memicu rasa ingin tahu mereka dan membiarkan mereka memberikan jawaban sendiri.

2. Variabel Terikat (variabel Dependen /Y)

Menurut para ahli, variabel terikat adalah variabel yang diperkirakan akan dipengaruhi oleh adanya variabel bebas (Hardani, 2020). Kemampuan berpikir kreatif menjadi variabel terikat dalam penelitian ini. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan memahami suatu permasalahan dan mempertimbangkan solusi untuk menghasilkan konsep-konsep segar atau menemukan beberapa cara untuk menyelesaikannya.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Sinjai yang beralamat di Jalan Persatuan Raya Nomor 100, Kelurahan Balangnipa, Kecamatan Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan.

Alasan memilih lokasi penelitian ini didasarkan pada informasi awal terdapat masalah yang menarik untuk diteliti dan dikaji. Secara khusus, ditemukan bahwa di SD Negeri 3 Sinjai terdapat permasalahan yang perlu diatasi tentang metode *socratic circles* dan kemampuan berpikir kreatif.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai macam barang atau individu yang diteliti dan dianalisis oleh peneliti untuk menarik kesimpulan (Garaika & Darmanah, 2019). Peneliti menentukan tingkat dan kualitas objek atau subjek. Populasi tidak hanya mencakup jumlah objek atau subjek penelitian, tetapi juga mencakup seluruh identitas manusia. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Sinjai yang berjumlah 41 orang, dibagi menjadi dua kelas yaitu IV-A dan IV-B

2. Sampel

Dari segi jumlah dan karakteristik rata-rata, sampel merupakan sebagian dari populasi secara keseluruhan. Peneliti dapat memanfaatkan sampel yang dikumpulkan dari populasi ketika sumber daya (seperti waktu dan uang) menghalangi untuk mempelajari setiap anggota populasi (Muhyi, 2018). Teknik *simple*

random sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini. Teknik *simple random sampling* yakni pengambilan sampel secara acak tanpa memandang kelas atau tingkat populasi, digunakan dalam pemilihan penelitian ini (Sugiyono, 2017), kemudian menetapkan kelas eksperimen yaitu kelas IV-A yang berjumlah 21 peserta didik.

F. Teknik Pengumpulan Data

Karena tujuan utama teknik pengumpulan data adalah untuk mengumpulkan data, maka teknik ini penting untuk penelitian. Prosedur pengumpulan data berkaitan dengan metode yang sesuai yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi dan fakta yang diperlukan untuk penelitian mereka (Hamdi & Bahrudin, 2014). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti meliputi:

1. Observasi

Observasi merupakan cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang relevan dengan subjek penelitian (Khatimah & Wibawa, 2017). Observasi dilakukan untuk melihat

keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan metode *socratic circles*.

2. Tes

Tes merupakan penilaian yang melibatkan soal, lembar kerja, atau materi serupa untuk mengevaluasi pengetahuan, psikomotorik, dan afektif yang dimiliki objek penelitian (Siyoto, 2015). Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

3. Dokumentasi

Dokumentasi mengacu pada proses pengumpulan informasi dari sumber tertulis seperti buku, makalah, notulensi rapat, catatan harian, dan lain-lain. Mencakup fakta atau informasi yang dibutuhkan peneliti. (Abubakar, 2021). Dokumentasi digunakan untuk sumber pelengkap untuk memperoleh informasi dan profil sekolah di SD Negeri 3 Sinjai.

G. Instrumen Penelitian

Kajian peristiwa sosial dan lingkungan yang terlihat dilakukan dengan bantuan instrumen penelitian. Tujuan pengukuran instrumen penelitian dimodifikasi agar selaras dengan kerangka teori yang digunakan untuk

pengukuran (Sukendra & Atmaja, 2020). Alat yang digunakan peneliti terdiri dari:

1. Lembar Observasi

Observasi digunakan untuk menentukan kebenaran. Saat proses observasi, pengukuran yang digunakan yaitu skala Guttman. Dalam pengukuran jenis ini dimana jawabannya adalah “Ya” atau “Tidak”. Nilai “Ya” diberi nilai numerik 1, sedangkan nilai “Tidak” diberi nilai numerik 0 (Sugiyono, 2017).

2. Lembar Tes

Tes ini dibagi menjadi dua yaitu *pre-test* dan *post-test*. Dimungkinkan untuk membandingkan tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan metode *socratic circles* dengan dua tes ini. Peneliti memberikan tes berbentuk uraian kepada peserta didik.

3. Dokumentasi

Selain untuk mengetahui sejarah dan profil sekolah, dokumentasi juga dilakukan untuk mendapatkan daftar nama-nama siswa yang menjadi sampel. Dokumentasi dapat berfungsi sebagai bukti dalam laporan temuan penelitian.

H. Validitas Instrumen

1. Validitas

Menurut Maolani dan Cahyana (2016), validitas adalah sejauh mana suatu alat ukur secara akurat mengukur apa yang ingin diukur atau apa yang seharusnya diukur. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi validitas alat ukur, khususnya tes, untuk memastikan ketepatan dan keandalannya (Maolani & Cahyana, 2016).

Uji validitasnya menggunakan nilai signifikansi sebesar 0,05, berikut dasar pengujiannya:

- a. Alat ukur yang digunakan valid atau sahih apabila

$$r_{hitung} > r_{tabel},$$

- b. Alat ukur yang digunakan tidak valid atau sahih apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ (Herlina, 2019).

Adapun cara menetapkan nilai R tabel yaitu:

$R \text{ tabel} = df (N-2)$, tingkat signifikansi uji dua arah.

2. Realibilitas

Realibilitas merupakan kualitas yang menunjukkan stabilitas, kekonsistenan atau kemantapan dari suatu pengukuran (Maolani & Cahyana, 2016).

Dalam uji reliabilitas metode *Cronbach's Alpha* digunakan kriteria sebagai berikut untuk mengambil keputusan:

- a. Soal tes dianggap reliabel atau konsisten jika signifikansi *alpha Cronbach* lebih dari 0,60.
- b. Soal tes dianggap tidak reliabel atau tidak konsisten jika signifikansi *Cronbach's alpha* kurang dari 0,60 (Herlina, 2019).

I. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu prosedur metodologi untuk memeriksa dan mengkonsolidasikan data yang diperoleh dari hasil tes, observasi lapangan, dan dokumentasi. Ini melibatkan pengkategorian dan membedah data menjadi unit-unit yang lebih kecil, mensintesisnya, mengidentifikasi pola, memilih informasi terkait, dan menarik kesimpulan yang mudah dipahami (Abdussamad, 2021).

Penelitian ini menghasilkan data kuantitatif yang selanjutnya diteliti dengan metode analisis data deskriptif dan inferensial. Program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* akan digunakan untuk mengolah seluruh data. Data penelitian berupa hasil penilaian yang mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik Deskriptif melibatkan analisis data yang diperoleh dengan memberikan penjelasan tentang data tersebut. Tujuannya bukan untuk membuat generalisasi luas atau mengekstrapolasi temuan penelitian ke seluruh populasi. Sederhananya, analisis data akan melibatkan penerapan statistik deskriptif (Sugiyono, 2014).

Tujuan analisis statistik deskriptif adalah untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang telah menjalani metode *Socratic Circles*. Hasil peserta didik dari mengukur kemampuan berpikir kreatifnya terlihat pada bentuk distribusi frekuensi yang dibagi menjadi lima kelompok. Selanjutnya, teknik kategorisasi yang disebutkan di bawah ini digunakan untuk analisis kuantitatif:

Tabel 3. 2 Kategori Kemampuan Berpikir Kreatif

No.	Nilai	Kategori
1.	86-100	Sangat Tinggi
2.	76-85	Tinggi

3.	66-75	Sedang
4.	36-65	Rendah
5.	0-35	Sangat Rendah

(Said et al., 2022)

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial memberikan penjelasan atas banyaknya kesimpulan yang diambil tentang populasi dari sampel populasi tersebut (Hartanto & Yuliani, 2019). Analisis statistik inferensial mencakup pengujian hipotesis dan perkiraan berbasis data dan dimaksudkan untuk menggeneralisasi. Data berasal dari peserta didik Kelas IV-A di SD Negeri 3 Sinjai baik data sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Pertama, uji normalitas yang merupakan uji dasar, kemudian uji-t. selanjutnya, uji *Paired Sample t-test* yakni uji t yang digunakan dalam penelitian ini.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk menjamin bahwa data terdistribusi normal. Ambang batas signifikansi kriteria pengujian normalitas adalah 0,05. SPSS versi 25 adalah

perangkat lunak yang digunakan untuk penilaian ini. Pengambilan keputusan didasarkan pada hal-hal berikut:

- 1) Data terdistribusi normal apabila nilai signifikansinya lebih besar dari 0.05.
- 2) Data tidak terdistribusi normal jika nilai signifikansinya kurang dari 0.05 (Amanda, 2020).

b. Pengujian Hipotesis

Setelah memastikan data berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan yakni uji *paired sample t-test*. Perangkat lunak SPSS versi 25 digunakan untuk pengujian ini. Tingkat signifikansi 0.05 diterapkan. Berikut ini yang menjadi dasar pengambilan keputusan:

- 1) Apabila tingkat signifikansi lebih besar dari 0.05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima.
- 2) Apabila tingkat signifikansi lebih kecil dari 0.05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak (Said & Jurmansyah, 2019)

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Sekolah Dasar Negeri 3 Sinjai terletak di Kelurahan Balangnipa Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai Provinsi Sulawesi Selatan. Keberadaan sekolah ini cukup strategis karena terletak di ibukota Kecamatan Sinjai Utara. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah inti yang didirikan pada tahun 1953 dengan luas tanah 5.880 m² dan luas bangunan 2.460 m² serta nomor statistik sekolah 101191201013.

1. Profil Sekolah

- | | |
|--------------------|-------------------------------------|
| a. Nama Sekolah | : SD Negeri 3
Sinjai |
| b. NPSN | : 40304407 |
| c. Provinsi | : Sulawesi Selatan |
| d. Kab/ Kota | : Sinjai |
| e. Kecamatan | : Sinjai Utara |
| f. Desa/ Kelurahan | : Balangnipa |
| g. Alamat | : Jalan Persatuan
Raya Nomor 100 |
| h. Kode Pos | : 92612 |
| i. Daerah | : Perkotaan |

- j. Status Sekolah : Negeri
- k. Akreditasi : A
- l. Tanggal SK Pendirian : 1953-05-01
- m. Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah
- n. Kegiatan Belajar : Pagi/ 6 Hari
- o. Jumlah Peserta Didik : 395 Orang
- p. Jumlah Tenaga Pendidik :
 - 1) Status PNS : 18 Orang
 - 2) Status PPPK : 3 Orang
 - 3) Status Honorer : 9 Orang

2. Visi dan Misi

a. Visi

Berprestasi dengan wawasan IPTEK, lingkungan hidup, berlandaskan Imtaq, serta berpijak pada budaya bangsa.

b. Misi

- 1) Dengan menghayati prinsip-prinsip agama, menanamkan semangat keimanan dan ketaqwaan mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan.
- 2) Meningkatkan prosedur pembelajaran dan bimbingan.

- 3) Mendorong peserta didik untuk menjadi mandiri dengan terlibat dalam kegiatan kewirausahaan dan terlibat dalam pengembangan diri jangka panjang yang disengaja.
- 4) Menanamkan rasa kesadaran di kalangan warga sekolah untuk mencegah terjadinya kerusakan dan pencemaran.
- 5) Mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan, merangsang, kreatif, inovatif, dan kondusif..
- 6) Melahirkan lingkungan sekolah yang ASRI BERSERI (Aman, Sehat, Rapi, Indah, Bersih, Segar, dan Rindang)
- 7) Mengakui pentingnya agama, akhlak, dan kemampuan peserta didik dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa, sebagaimana tercermin dalam budaya Yogyakarta
- 8) Menciptakan peserta didik yang berkompeten dan siap menghadapi permasalahan di masa depan dengan percaya diri dan berpengetahuan
- 9) Terwujudnya sistem pendidikan yang terbuka, bertanggung jawab, efisien, dan inklusif

- 10) Mampu menyelenggarakan pendidikan yang bermutu, efisien, efektif, adil, dan setara
- 11) Membina kemitraan yang kooperatif antara lembaga pendidikan, negara, dan masyarakat umum.
- 12) Menjadikan kurikulum yang hidup dan bernafas bagi satuan pendidikan
- 13) Memanifestasikan pendidikan yang berwawasan kearifan lokal
- 14) Mewujudkan pendidikan yang menjunjung tinggi etika berlalu lintas
- 15) Mewujudkan lingkungan sekolah yang bebas dari Narkoba
- 16) Mewujudkan pendidikan antikorupsi
- 17) Mewujudkan penanggulangan bencana melalui pendidikan responsif

B. Hasil dan Pembahasan Penelitian

1. Hasil Penelitian

a. Validitas Instrumen

1) Uji Validitas

Kevalidan suatu alat penelitian dapat dipastikan melalui pengujian validitas. Alat penelitian berupa tes pada penelitian ini telah

diujikan pada 20 responden. Sampel uji penelitian ini terdiri dari siswa Kelas IV-B SD Negeri 3 Sinjai. Temuan lembar uji validitas tes SPSS 25 kemampuan berpikir kreatif siswa disajikan di bawah ini. Berikut tabel hasil uji validitas yang telah dilakukan:

Tabel 4. 1 Hasil Pengujian Validitas Lembar Tes

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal_1	17.85	3.397	.803	.841
Soal_2	17.85	3.187	.748	.852
Soal_3	17.85	3.608	.520	.908
Soal_4	17.85	3.608	.670	.869
Soal_5	17.80	3.221	.915	.815

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 25

Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas

Correlation			
No. Item Soal	Pearson Correlation	R _{tabel} (Sig. 0.05)	Keterangan

Soal 1	0.803	0.444	Valid
Soal 2	0.748	0.444	Valid
Soal 3	0.520	0.444	Valid
Soal 4	0.670	0.444	Valid
Soal 5	0.915	0.444	Valid

Salah satu cara untuk mengetahui pertanyaan valid atau tidaknya yaitu dengan mencari r tabel terlebih dahulu. Dimana r tabel yaitu $df = N-2$, dengan N mewakili jumlah responden. Dalam hal ini, jumlah responden yakni 20, jadi $20-2=18$, sehingga r tabel yang diperoleh sebesar 0.444. Tabel 4.2 di atas dengan jelas menunjukkan bahwa nilai r hitung lebih besar dari r tabel pada 5 pertanyaan. Dari hasil tersebut 5 pertanyaan dinyatakan valid atau sah.

2) Uji Reliabilitas

Menguji konsistensi suatu instrumen dalam bentuk tes merupakan tujuan dari pengujian reliabilitas. Aplikasi SPSS 25

digunakan untuk uji reliabilitas ini. Dapat diandalkan atau konsisten jika nilai *Cronbach's alpha* lebih besar dari 0.60; jika kurang dari 0.60, maka tidak dapat diandalkan dan tidak konsisten. Hasil perhitungan uji reliabilitas lembar tes adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas Lembar Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.883	5

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 25

Dari tabel 4.3 pengujian reliabilitas diperoleh *cronbach's alpha* adalah 0.883 artinya $0.883 > 0.60$. Dengan demikian, butir-butir pertanyaan dari soal yang valid dapat dinyatakan reliabel atau konsisten.

b. Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 4. 4 Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	Pretest	Posttest
1	A. Aziskarina Aprilia	40	76
2	Aldi Syam	44	88

3	Andi Rhestyana Putri Mahmud	72	100
4	Aniqah Permata Isma	60	92
5	Ayra Putri Mubaraq	56	84
6	Azalea Azkadina Maritza	52	80
7	Fadliansyah Syam	44	80
8	Farid Attalah Amin	60	88
9	Muh. Aiman	56	92
10	Muh. Fakhri Al Ghifari Adnan	64	84
11	Muh. Farid Tasnim	60	88
12	Muh. Nadhan Naflan	52	80
13	Mutiara Ramadhani	48	88
14	Novita Azzahra	72	92
15	Nurul Fadillah Mahrul	68	96
16	Qania Aisha Adnan	72	100
17	Qoriah Atiqah	68	92
18	Rakha Adi Candra Nugraha	52	84
19	Syaqilatul Hijjah Daud	48	76
20	Ufaira Nur Afifa	72	92
21	Zulfan Raihan Ahmad	52	80

1) Deskriptif Kemampuan Berpikir Kreatif
Sebelum Pembelajaran Menggunakan Metode
Socratic Circles (Pretest)

Hasil analisis deskriptif kemampuan
berpikir kreatif peserta didik kelas IV-A di SD

Negeri 3 Sinjai pada pembelajaran IPAS sebelum pembelajaran menggunakan metode *socratic circles* (*pretest*) adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Statistik Deskriptif Data *Pre-test*

Statistics		
Pre-test		
N	Valid	21
	Missing	0
Mean		57.71
Median		56.00
Mode		52 ^a
Std. Deviation		10.243
Variance		104.914
Range		32
Minimum		40
Maximum		72
Sum		1212

Sumber: Hasil Analisis data dengan SPSS 25

Dari Tabel 4.5 dapat diketahui, skor *pretest* kemampuan berpikir kreatif peserta didik berkisar antara minimum 40 hingga maksimum 72. Dengan demikian diperoleh nilai rata-rata sebesar 57.71. Selanjutnya terlihat nilai standar deviasi sebesar 10.243 dan angka varians sebesar 104.914. Distribusi frekuensi

pretest yang dibagi menjadi lima kelompok ditampilkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Skor *Pretest*

No	Nilai	Frekuensi	Kategori
1	86-100	0	Sangat tinggi
2	76-85	0	Tinggi
3	66-75	7	Sedang
4	36-65	14	Rendah
5	0-35	0	Sangat Rendah

Dari Tabel 4.6 dapat diketahui, kemampuan berpikir kreatif peserta didik tergolong rendah, berada pada interval 36-65, sebelum menggunakan metode *Socratic Circles*. Sebelum diterapkan metode *Socratic Circles*, kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV-A tergolong rendah.

2) Deskriptif Kemampuan Berpikir Kreatif Setelah Pembelajaran Menggunakan Metode *Socratic Circles* (*Posttest*)

Hasil analisis deskriptif kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV-A di SD

Negeri 3 Sinjai pada pembelajaran IPAS setelah pembelajaran menggunakan metode *socratic circles* (*posttest*) adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Statistik Deskriptif Skor *Posttest*

Statistics		
Posttest		
N	Valid	21
	Missing	0
Mean		87.24
Median		88.00
Mode		92
Std. Deviation		7.113
Variance		50.590
Range		24
Minimum		76
Maximum		100
Sum		1832

Sumber: Hasil Analisis Data dengan SPSS 25

Dari tabel 4.7 dapat diketahui, skor *posttest* kemampuan berpikir kreatif peserta didik berkisar antara minimum 76 hingga maksimum 100. Dengan demikian diperoleh nilai rata-rata sebesar 87.24. Selanjutnya terlihat nilai standar deviasi sebesar 7.113 dan angka varians sebesar 50.590. Distribusi

frekuensi *posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini, yang terbagi dalam lima kategori:

Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi Skor *Posttest*

No	Nilai	Frekuensi	Kategori
1	86-100	12	Sangat Tinggi
2	76-85	9	Tinggi
3	66-75	0	Sedang
4	36-65	0	Rendah
5	0-35	0	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui, kemampuan berpikir kreatif peserta didik termasuk dalam kelompok sangat tinggi pada interval 86-100 setelah menerapkan metode *socratic circles*. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV-A mempunyai tingkat berpikir kreatif yang sangat tinggi setelah diterapkan metode *socratic circles*.

c. Analisis Statistik Inferensial

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data terdistribusi secara normal atau

tidak. Memastikan hasil tes kemampuan berpikir kreatif yang dicapai dalam pembelajaran IPA berdistribusi normal merupakan tujuan dari uji normal dalam penelitian ini. Tes *Shapiro-Wilk* digunakan dalam penyelidikan ini untuk menilai keadaan normal. 0.05 merupakan nilai signifikansinya. Perhitungan uji normalitas diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas *Shapiro Wilk* Pretest dan Posttest

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pre-test	.932	21	.151
Post-test	.946	21	.283

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 25

Dari uji normalitas tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* sama-sama lebih dari 0.05, dengan nilai signifikansi *pretest* sebesar 0.151 dan *posttest* memiliki nilai signifikansi sebesar 0.283. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa terdapat

distribusi normal pada hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa ketika mempelajari IPAS.

2) Uji Hipotesis (*Paired Sample T-Test*)

Setelah mengetahui data berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Tujuan uji hipotesis yakni untuk menjawab hipotesis yang ditetapkan pada penelitian ini. Uji hipotesis yang digunakan yaitu uji t sampel berpasangan (*paired sample t-test*). Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan metode *socratic circles* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 3 Sinjai. Hasil perhitungan uji t kemampuan berpikir kreatif *pretest* dan *posttest* peserta didik terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 10 Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-29.524	6.258	1.366	-32.372	-26.675	-21.620	20	.000

Sumber: Hasil analisis SPSS 25

Berdasarkan *output* uji *paired sample t-test* di atas diketahui bahwa *sig. (2-tailed)* diperoleh nilai 0.000. Nilai *sig. (2-tailed)* yang diperoleh lebih kecil dari 0.05 atau $0.000 < 0.05$, yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *socratic circles* efektif digunakan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 3 Sinjai.

2. Pembahasan Hasil Penelitian

Efektivitas penggunaan metode *socratic circles* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 3 Sinjai. Variabel metode *socratic circles* (Variabel Independen) dan kemampuan berpikir kreatif (Variabel Dependen) merupakan dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Soal deskriptif digunakan untuk menggali informasi hasil tes terhadap 21 responden siswa kelas IV-A SD Negeri 3 Sinjai.

Sebagaimana yang dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa metode *socratic circles* adalah metode dimana guru melibatkan pengajuan serangkaian pertanyaan kepada peserta didik untuk merangsang pemikiran dan memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan sendiri jawaban dari serangkaian pertanyaan tersebut. Metode *socratic circles* termasuk variabel bebas karena metode *socratic circles* merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat yaitu kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk memahami

dan memikirkan solusi suatu masalah guna menghasilkan ide-ide baru atau mengidentifikasi beberapa solusi untuk menyelesaikannya.

Dapat diketahui bahwa metode *socratic circles* dapat menambah keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, membimbing untuk berpikir logis serta antusias dalam bertanya dan berpendapat karena dalam menggunakan metode *socratic circles* guru hanya bertanggung jawab menjaga jalannya pembelajaran serta membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan. Dengan demikian peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki.

Berdasarkan dari hasil observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran dengan penggunaan metode *socratic circles*, semua langkah pembelajaran dilakukan dengan tepat. Temuan observasi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang digunakan berpengaruh terhadap kapasitas berpikir kreatif dan mengikuti pedoman metode *socratic circles*.

Hasil penelitian ini menggunakan bantuan program *SPSS 25* diperoleh hasil uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan dengan pemberian lembar

tes kepada responden sebanyak 5 butir soal uraian dengan r hitung lebih besar dari r tabel maka suatu item pertanyaan dinyatakan valid atau sah. Sehingga hasil uji validitas lembar tes dinyatakan valid karena nilai r hitung lebih besar dari 0.444 sedangkan nilai *Cronbach alpha* tes diperoleh nilai signifikansi 0.883 artinya $0.883 > 0.60$ maka lembar tes dapat dinyatakan reliabel atau konsisten.

Hasil penelitian menunjukkan secara analisis deskriptif pada kemampuan berpikir kreatif diketahui kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS dari data tersebut diperoleh nilai minimum dan nilai maksimum. Berdasarkan hasil analisis deskriptif di atas dapat diketahui bahwa *pretest* memperoleh nilai maksimum yaitu 72 dan nilai minimum yaitu 40 serta rata-rata 57.71 sedangkan *posttest* memperoleh nilai maksimum yaitu 100 dan nilai minimum yaitu 76 serta rata-rata 87.24.

Selanjutnya, hasil uji normalitas (*pretest*) yaitu 0.151 dan nilai (*posttest*) yaitu 0.283. Oleh karena itu, nilai dari kedua tes berdistribusi normal, dan hasil yang diperoleh dari pengujian hipotesis (uji t) dengan menggunakan uji *paired sample t-test* yaitu *sig.* (2-

tailed) sebesar 0.000. Signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0.05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dalam proses pembelajaran ini, terdapat teori yang mendukung yakni teori Bruner yang mendefenisikan bahwa pembelajaran optimal terjadi ketika pengetahuan diperoleh melalui tiga tahap perkembangan kognitif peserta didik yaitu enaktif (melibatkan tindakan nyata dan objek fisik), ikonik (melibatkan gambaran mental atau visualisasi), dan simbolik (melibatkan simbol-simbol abstrak, bahasa, dan penalaran) (Sundari & Fauziati, 2021). Dalam hal ini, peserta didik secara aktif berpartisipasi dalam eksplorasi ide dan konsep untuk memecahkan masalah, sedangkan guru berperan sebagai motivator. Tanggung jawab utama guru adalah memotivasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang memberdayakan peserta didik untuk mengenali dan menyelesaikan kesulitan sesuai dengan tahap pertumbuhan unik peserta didik.

Penelitian terdahulu yang memperkuat penelitian ini meliputi Kajian Wiliya Novianti, Riesa Rismawati Siddik, Maya Masyita Suherman, dan Reza Pahlevi tahun 2023, “Efektifitas Metode Lingkaran

Socrates untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa” merupakan salah satu penelitian terdahulu yang mendukung hal tersebut. Nilai t hitung sebesar 11,211 lebih tinggi dari nilai kritis sebesar 1,833 pada tingkat signifikansi 0,05 berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test*. Data yang dikumpulkan sebelum dan selama penerapan pengajaran kelompok menggunakan metode lingkaran Socrates menunjukkan variasi yang mencolok. Rata-rata skor berpikir kritis siswa meningkat secara keseluruhan. Dengan demikian, pendekatan lingkaran socrates berguna untuk meningkatkan kapasitas berpikir kritis siswa (Novianti et al., 2023).

Sementara itu, penelitian Ernawati dan Muhajir Nasir (2018) yang berjudul “Efektivitas Metode Pembelajaran Lingkaran Sokrates Berbasis Gaya Kognitif terhadap Hasil Belajar Statistika Dasar” sedang dilakukan. Hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan prosedur uji- t menunjukkan bahwa nilai Sig dua sisi (0.000) kurang dari setengah tingkat signifikansi α (0.025). Hal ini menyebabkan hipotesis alternatif (H_a) terkonfirmasi dan hipotesis nol (H_0) terbantahkan. Menurut penelitian ini, hasil belajar

matematika dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknik lingkaran socrates berbasis gaya kognitif (Ernawati & Nasir, 2018).

Berdasarkan dari teori dan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *socratic circles* efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 3 Sinjai.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penggunaan metode *socratic circlces* efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t sampel berpasangan (*Paired Sample t-test*). *Sig. (2-tailed)* diperoleh nilai 0.000. Nilai *sig. (2-tailed)* yang diperoleh lebih kecil dari 0.05 atau $0.000 < 0.05$. yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *socratic circles* efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 3 Sinjai.

B. Saran

1. Siswa yang menggunakan metode *socratic circles* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya.
2. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, guru hendaknya mampu memimpin siswa secara efektif melalui proses belajar mengajar dengan memanfaatkan metode *socratic circles*.

3. Bagi sekolah, dengan metode *socratic circles* diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat dijadikan referensi atau pengembangan penelitian yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA-Press UIN Kalijaga.
- Agustina, F. E. (2022). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Ditinjau dari Self Regulated Learning pada Materi Fluida Statis di Masa Pandemi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Amanda, R. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik dengan Menggunakan Model Project Based Learning Kelas XI di SMK Negeri 1 Aceh Barat Daya*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Defita, A. (2019). *Pengaruh Metode Pembelajaran Socrates Berbasis Pendekatan Saintifik terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Minat Belajar Peserta didik kelas X pada Materi Virus di SMA YP Unila Bandar Lampung*. Universitas islam Negeri Raden Intan.
- Ernawati, E. & Nasir, M. (2018). Efektivitas Metode Pembelajaran Socrates Kontekstual Berbasis Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Statistik Dasar. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1, 31–44.
- Faisal, M. R. T. (2021). *Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTS Negeri 1 Kota Malang Ditinjau dari Self Regulated Learning*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Faturohman, I., & Afriansyah, E. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui

- Creative Problem Solving. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 107–118.
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.562>
- Febrianti, Y., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang. *Jurnal Profit*, 3, 121–127.
- Garaika, G. & Darmanah, D. (2019). *Metodologi Penelitian*. CV. Hira Tech.
- Gupta, G. S. (2023). *Efektivitas Metode Socratic Question Berbantuan Kahoot Terhadap Peningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Palopo*. Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Hamdi, A. S., & Bahrudin, B. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasinya dalam Pendidikan*. CV. Budi Utama.
- Hardani, H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu.
- Hardani, H., Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. cV. Pustaka Ilmu.
- Hartanto, D., & Yuliani, S. (2019). *Statistik Riset Pendidikan*. Cahaya Firdaus.
- Herawati, H. (2023). Efektivitas Metode Jarimatika pada Materi Perkalian dalam Meningkatkan Literasi Numerasi Peserta Didik di Kelas V SDN 149 Tokinjong. Universitas Islam Ahmad Dahlan. *Skripsi*.
- Herlina, H. (2019). *Paduan Praktis Mengolah Data Kuesioner menggunakan SPSS*. Gramedia.

- Hidayat, D. R., & Abdullah, D. (2019). *Ilmu Pendidikan* (D. C. Wijaya & Amiruddin (eds.); Cetakan 1). Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Indratun, A. (2016). *Pengaruh Metode Socratic Circles disertai Media Gambar dalam Pembelajaran Materi Ekosistem terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Universitas Negeri Semarang.
- Kadir, M., Warahma, M., Asdar, F., Qadrianti, L., & Ningsih, D. A. (2022). Perubahan Metode Pembelajaran PAI di Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 7(1), 30–35.
- Kemenag, K. (2019). *Al-Qur'an Kemenag*. Lajnah Penthashinan Mushaf Al-Qur'an Badan Litbang Dan Diklat Kementrian Agama Republik Indonesia.
- Khaerunnisa, L. (2021). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel di Kelas X MAS Amaliyah Sunggal*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Khatimah, H., & Wibawa, R. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2, 76–87.
- Mailhuddin, M. (2023). Efektivitas Metode Pembelajaran Comic Video (COVID) untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas V MI Nurul Irham Lembang Lohe Kecamatan Tellulimpoe. Universitas Islam Ahmad Dahlan. *Skripsi*.
- Maolani, R. A., & Cahyana, U. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (2nd ed.). PT Raja Grafindo Persada.
- Muhyi, M. (2018). *Metodologi Penelitian*. Adi Buana

University Press.

- Nasution, M. K. (2019). Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 1(9), 9–16.
- Nazla, S., Wahyuni, S., & Adiyono, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Fiqih Yang Efektif Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Paser. *Fikruna*, 6(2), 51–78. <https://doi.org/10.56489/fik.v6i2.122>
- Nihayah, H., Sa'diyah, Z., & Habibullah, R. (2023). Penerapan Socratic Method dalam Pembelajaran Materi Sejarah Islam Pada Masa Era New Normalm. *Journal Of Early Childhood Islamic EEdycation*, 10(Januari), 51–59.
- Ningsih, D. A. (2019). Guru Sebagai Manajer Kelas. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 4(1), 23–32. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v4i1.91>
- Novianti, W., Siddik, R. R., Masyita, M., & Pahlevi, R. (2023). Efektivitas Metode Dialog Sokratic untuk mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Indonesian Journal Of Education Counseling*, Vol 7 No., 332–339.
- Nuraiha, N. (2020). Pelaksanaan metode pengajaran variatif Pada pembelajaran Al Quran MAN 1 Tanjung jabung timur Kabupaten tanjab timur. *Jurnal Literasiologi*, 4(1), 40–50. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v4i1.132>
- Nurhadisa, N. (2020). *Pengaruh Metode Mind Mapping terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di MIS Madinatussalam*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Nurhasanah, N. (2020). Peran Guru dan Kepala Sekolah dalam Pengembangan Kurikulum Madrasah DI MTs

- Muhammadiyah Balangnipa. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 9(1), 42–71. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v9i1.253>
- Nurmiati, N., Takdir, T., Sardiyana, S., & Qadrianti, L. (2021). Hubungan Kreativitas Guru dengan Minat Belajar Bahasa Arab Peserta Didik. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 3(2), 105–117. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v3i2.697>
- Panjaitan, A. H., & Surya, E. (2017). *Creative Thingking (Berpikir Kreatif) dalam Pembelajaran Matematika. December*.
- Permana, K. A. D., Gading, K., & Agustina, G. A. T. (2023). Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Journal Of Social Science Research*, 8(2), 4909–4922. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9534>
- Priantina, F., Barida, M., & Susilowati, N. (2021). *Upaya Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar melalui Bimbingan Kelompok dengan Metode Socrates DialogueE pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 275 Jakarta. 1(1), 1742–1749*.
- Rahmaniar, R., Haris, A., & Martawijaya, M. A. (2015). Kemampuan Merumuskan Hipotesis Fisika pada Peserta Didik Kelas X MIA SMA Barrang Lompo. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 3, 231–240.
- Ramadhani, K. (2020). *Pengaruh Penerapan Metode Socratic Circles terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Konsep Plantae*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Ramlan, H. (2019). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal-Soal Logaritma pada*

Kelas X MIA SMA Negeri 9 Makassar. Universitas Muhammadiyah Makassar.

- Ridwan, T. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir kreatif dan kritis siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 8(Vol. 8 NO. 2 (2022)).
- Rizkasanti, N. H. (2017). *Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Socratic Circles terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rohayani, S. (2018). *Pengaruh Penggunaan Metode Socratic Circles terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas V SDN 2 Tanjung Tahun Pelajaran 2017/2018*. Universitas Islam Negeri Mataram.
- Rufaidah, S., & Mubarakah, I. (2019). Upaya Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Model Experiential Learning Peserta Didik SMP Unismuh Makassar. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Terapannya*, 2(Vol 2 No. 2).
- Rukminingsih, R., Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. CV. Bumi Maheswari.
- Safutri, N. (2022). *Efektivitas model pembelajaran treffinger dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik*. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Said, S., & Jurmansyah, M. (2019). Analisis Pengaruh Current Ratio, Return On Equity, Total Asset Turn Over dan Ukuran Perusahaan terhadap Struktur Modal pada Perusahaan Otomotif dan Komponen yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia (Periode 2013-2017). *Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, 8, 1–20.
- Said, S. S., Mohamad, E., Tangio, J. S., Sihalohe, M., Laliyo, L. A. ., Ischak, N. I., & Salimi, Y. K. (2022). Identifikasi

Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Open Ended Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Non-Elektrolit. *Jambura Journal of Educational Chemistry*, 4(2), 91–98.
<https://doi.org/10.34312/jjec.v4i2.14491>

- Sari, I. Y., & Manurung, A. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas III Sdn Gudang Tigaraksa. *Inovasi Penelitian*, 2(3), 1015–1024.
- Pangestuti, S. D., Latifah, N., & Sa'odah, S. (2019). Pengaruh Metode Socriates Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 85–94.
- Sholihah, D. A., & Shanti, W. N. (2018). Diposisi Berpikir Kritis Matematis Dalam Pembelajaran Menggunakan Metode Socrates. *JKPM*, 4, 1–9.
- Sholihah, H. A., Koeswardani, N. F., & Fitriana, V. K. (2016). Metode Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan Ketrampilan Komunikasi Siswa SMP. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 160–167.
- Siyoto, S. (2015). *Dasar Metode Penelitian*. Media Publishing.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Deepublish (CV Budi Utama).
- Sugiyono, S. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitaif dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sukendra, K., & Atmaja, K. S. (2020). *Instrumen Penelitian*. Mahameru Press.

- Sundari, S., & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda*, Vol. 3 No.(Juli), 128–136.
- Sutikno, S. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran* (P. Hadisaputra (ed.)). Holistica.
- Sutiyono, S. (2017). Pengembangan Civic Skills Melalui Seminar Socrates Dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(2), 59–67. <https://doi.org/10.24269/v2.n2.2017.59-67>
- Syukur, S. D., Kadir, K., Bey, A., & Prajono, R. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Socrates Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII MTs Negeri 2 Bombana. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 7(1), 29. <https://doi.org/10.36709/jppm.v7i1.8245>
- Taufik, M. (2019). *Secuil Esensi Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Siswa* (M. Tufik (ed.)). PT Panca Terra Firma.
- Tendrita, M., Mahanal, S., & Zubaidah, S. (2016). Pemberdayaan Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Model Remap Think Pair Share. *Journal Proceeding Biology Education Conference*, 13(1), 285–291.
- Timur, A. P., Maryono, I., & Ariany, R. L. (2022). Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Socrates Critical Thinking Skills in Socratic Learning. *Gunung Djati Conference Series*, 12, 16–22.
- Utami, R. W., Endaryono, B. T., & Djuhartono, T. (2020). Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui pendekatan open-ended. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 43–48.
- Wahyuni, A., & Kurniawan, P. (2018). Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa.

Jurnal Matematika, 17(2), 1–8.

- Wahyuni, B. D., & Iqbal, M. (2021). Disposisi Matematis Mahasiswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Metode Socrates. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 6.
- Wijaya, A. J., Pujiastuti, H., & Hendrayana, A. (2021). Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Open Ended. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 3(2), 187–199. <https://doi.org/10.30822/asimtot.v3i2.1374>
- Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, I(I), 105–113.
- Alpin, Y., Aggraeni, S. W., & Wiharti, U. N. M. S. (2019). Pentingnya Pendidikan bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(Vol 1 No. 1, februari 2019).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

MODUL AJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) (PENINGGALAN SEJARAH MASA KERAJAAN-KERAJAAN)	
INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Dewi Arianti
Instansi	: SD Negeri 3 Sinjai
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: IPAS
Materi	: Peninggalan Sejarah Masa Kerajaan-Kerajaan
Alokasi Waktu	: 1 x 45 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
▪ Peserta didik pada awalnya belum mengetahui informasi tentang peninggalan sejarah kerajaan	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
▪ Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa ▪ Berkebhinekaan Global ▪ Bergotong royong ▪ Mandiri ▪ Bernalar kritis dan ▪ Kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
▪ Sumber Belajar: ESPS (Erlangga Straight Point Series), 2021, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Jilid 4 Volume 2 untuk SD/MI Kelas IV) ▪ Media: Lembar Kerja Peserta Didik	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
▪ Peserta didik reguler	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
▪ Tatap Muka	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
<i>Cooperative learning</i> ▪ Metode <i>socratic circles</i>	

KOMPETENSI INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Tujuan Pembelajaran : ▪ Peserta didik dapat menjelaskan peninggalan kerajaan hindu-buddha ▪ Peserta didik dapat menjelaskan peninggalan kerajaan Islam
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
▪ Setelah pembelajaran peserta didik dapat mengetahui peninggalan sejarah kerajaan
C. PERTANYAAN PEMANTIK
▪ Mengapa kita penting mempelajari peninggalan sejarah kerajaan
D. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Pendahuluan
1. Guru memulai pembelajaran dengan memberi salam dan berdoa bersama 2. Guru menyapa peserta didik, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran 3. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan. 4. Guru melakukan apersepsi 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
Kegiatan Inti
1. Guru membagi peserta didik menjadi dua kelompok 2. Guru memberikan LKPD kepada setiap kelompok 3. Peserta didik mengerjakan LKPD yang telah diberikan 4. Guru membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan 5. Guru mempersilahkan peserta didik mempresentasikan tugas dan peserta didik lain menanggapi 6. Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik 7. Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
Kegiatan Akhir
1. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi atas pembelajaran yang sudah dilakukan. 2. Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran 3. Guru mengakhiri pertemuan dengan salam
E. ASESMEN / PENILAIAN
▪ Penilaian Sikap : Observasi ▪ Penilaian Pengetahuan : Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ▪ Penilaian Keterampilan : Menilai proses pembelajaran (mengamati kegiatan peserta

didik dalam proses diskusi, menganalisis dan presentasi)
F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL
Pengayaan ▪ Peserta didik dengan nilai rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan. Remedial ▪ Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai CP.
G. REFLEKSI PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK
REFLEKSI UNTUK PENDIDIK 1. Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai? 2. Apakah peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran? 3. Apakah peserta didik antusias dalam pembelajaran? 4. Apakah peserta didik memahami materi pembelajaran? REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK 1. Apa yang belum dipahami peserta didik? 2. Bagaimana perasaan selama pembelajaran?
LAMPIRAN
A. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK
▪ ESPS (Erlangga Straight Point Series), 2021, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Jilid 4 Volume 2 untuk SD/MI Kelas IV
B. DAFTAR PUSTAKA
▪ ESPS (Erlangga Straight Point Series), 2021, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Jilid 4 Volume 2 untuk SD/MI Kelas IV ▪ Internet



Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Sutriany Syam, S.Pd.
NIP. 198203092005022002

Sinjai, 15 Mei 2024
Peneliti,



Dewi Arianti
NIM. 200104005

Lampiran 2

KISI-KISI INSTRUMEN KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN

No	Aspek-aspek yang dinilai	Penilaian		Skor
KEGIATAN AWAL		Ya	Tidak	
1	Guru memulai pembelajaran dengan memberi salam dan berdoa bersama			
2	Guru menyapa peserta didik, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran			
3	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan			
4	Guru melakukan apersepsi			
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			
KEGIATAN INTI				
1	Guru membagi peserta didik menjadi dua kelompok			
2	Guru memberikan LKPD kepada setiap kelompok			
3	Peserta didik mengerjakan LKPD yang telah diberikan			
4	Guru membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan			
5	Guru mempersilahkan peserta didik mempresentasikan tugas dan peserta didik lain menanggapi			
6	Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik			
7	Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru			
KEGIATAN PENUTUP				
1	Guru melakukan refleksi			

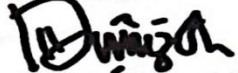
2	Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran			
3	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam			

Sinjai, 15 Januari 2024

Pembimbing I


Dr. Tahir, M.Pd.I.
 NIDN. 2113028201

Pembimbing II


Diarti Andra Ningsih, S.Pd., M.Pd.I.
 NIDN. 2110068602


Husmiati, S.Pd.I., M.Pd.I.
 NBM: 1065 4435

Lampiran 3

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN

No	Aspek-aspek yang dinilai	Penilaian		Skor
KEGIATAN AWAL		Ya	Tidak	
1	Guru memulai pembelajaran dengan memberi salam dan berdoa bersama	✓		1
2	Guru menyapa peserta didik, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran	✓		1
3	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan	✓		1
4	Guru melakukan apersepsi	✓		1
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		1
KEGIATAN INTI				
1	Guru membagi peserta didik menjadi dua kelompok	✓		1
2	Guru memberikan LKPD kepada setiap kelompok	✓		1
3	Peserta didik mengerjakan LKPD yang telah diberikan	✓		1
4	Guru membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan	✓		1
5	Guru mempersilahkan peserta didik mempresentasikan tugas dan peserta didik lain menanggapi	✓		1
6	Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik	✓		1
7	Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	✓		1
KEGIATAN PENUTUP				
1	Guru melakukan refleksi	✓		1
2	Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran	✓		1
3	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam	✓		1
TOTAL				15

Sinjai, 15 Mei 2024

Mengetahui,
Wali Kelas

Hj. Sulaiha, S.Pd.

NIP. 196903041994012001

KISI-KISI INSTRUMEN TES PENELITIAN

Kisi-Kisi Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Variabel Y	Indikator	Deskripsi Indikator	No. Soal	
			<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
Kemampuan berpikir kreatif	<i>Fluency</i> (Lancar)	Kemampuan memberikan jawaban yang benar dan sesuai	1, 3	1, 3
	<i>Flexibility</i> (Luwes)	Kemampuan menyelesaikan soal sesuai dengan sudut pandang sendiri	2	2
	<i>Originality</i> (Asli)	Kemampuan memberikan jawaban yang berbeda	4	4
	<i>Elaboration</i> (Rinci)	Kemampuan memperinci jawaban yang unik	5	5

Sinjai, 15 Januari 2024

Pembimbing I


Dr. Taklim M.Pd.I
 NIDN. 2113028201

Pembimbing II


Diarti Andra Ningsih, S.Pd., M.Pd.I
 NIDN.2110068602

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI


Hasmiah, S.Pd.I, M.Pd.I
 NIDN. 10654435

PRETEST DAN POSTTEST**Lembar Soal Uraian Kelas IV**

Nama :

No.Urut :

Kerjakan soal-soal berikut.

1. Tuliskan peninggalan sejarah kerajaan islam.
2. Peninggalan sejarah ada yang berupa candi.
 - a. Apa yang dimaksud dengan candi
 - b. Tulislah tiga contoh candi yang merupakan peninggalan kerajaan di Indonesia.
3. Sebutkan lima peninggalan kerajaan hindu-buddha.
4. Perhatikan gambar-gambar berikut.

Gambar 1



Gambar 2



- a. Manakah gambar yang menunjukkan peninggalan kerajaan Buddha?
- b. Manakah gambar yang menunjukkan peninggalan kerajaan Islam?

c. Apa perbedaan yang kamu temukan dari peninggalan sejarah diatas? Jelaskan.

5. Bacalah teks berikut dengan saksama.

Candi Pawon

Sebelum menjadi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), Negara Indonesia terdiri atas banyak kerajaan. Ada kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam. Selama berkuasa, kerajaan-kerajaan tersebut mendirikan berbagai bangunan bersejarah. Banyak bangunan bersejarah yang masih terawat dengan baik hingga saat ini. Salah satunya adalah Candi Pawon.

Candi Pawon merupakan bangunan bersejarah peninggalan Kerajaan Majapahit. Bangunan Candi Pawon terletak di antara Candi Mendut dan Candi Borobudur. Jika dilihat dari peta, ketiga candi tersebut terletak dalam satu garis lurus. Candi Pawon berada di Kabupaten Magelang, Jawa Tengah.

Pada masa kerajaan, Candi Pawon digunakan sebagai tempat penyimpanan abu raja-raja. Hal ini sesuai dengan arti nama Pawon menurut Jawa kuno, yaitu tempat perabuan. Bangunan Candi Pawon merupakan perpaduan antara budaya Hindu Jawa Kuno dan India. Hal ini dapat dilihat dari relief candi yang memiliki motif sulur-suluran, manusia, dan bunga.

Seiring perkembangan zaman, Candi Pawon mengalami banyak pemugaran. Saat ini, Candi Pawon juga mengalami perubahan fungsi menjadi tempat wisata. Banyak wisatawan yang berkunjung ke Candi Pawon. Para wisatawan biasanya singgah sejenak di Candi Pawon sebelum melanjutkan perjalanan ke Candi Mendut atau Candi Borobudur.

Sumber: www.shutterstock.com

Sumber: disarikan dari berbagai sumber dengan penyesuaian.

Berdasarkan teks berjudul “Candi Pawon”, jelaskan perkembangan fungsi yang terjadi pada Candi Pawon saat dahulu dan sekarang.

Lampiran 4**RUBRIK PENILAIAN SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST***

Soal	Alternatif Jawaban	Skor
1. Tuliskan peninggalan sejarah kerajaan islam.	Peninggalan sejarah kerajaan islam yaitu: • Masjid • Istana • Karya Sastra • Kaligrafi • Makam atau Kuburan	5
2. Peninggalan sejarah ada yang berupa candi. a. Apa yang dimaksud dengan candi b. Tulislah tiga contoh candi yang merupakan	a. Candi adalah bangunan yang dibuat dari susunan batu. b. -Candi Borobudur -Candi Prambanan -Candi Singasari	5

peninggalan kerajaan di Indonesia.		
3. Sebutkan lima peninggalan kerajaan hindu-buddha.	1. Candi 2. Arca 3. Seni Ukir 4. Prasasti 5. Kitab 6. Aksara atau Bahasa	
4. Perhatikan gambar berikut: a. Manakah gambar yang menunjukkan peninggalan kerajaan Buddha? b. Manakah gambar yang menunjukkan	a. Gambar 2 b. Gambar 1 c. Perbedaan kedua gambar tersebut adalah gambar 1 merupakan masjid yang berfungsi sebagai tempat ibadah umat islam dan tempat menyebarkan ajaran agama islam sedangkan gambar 2 peninggalan sejarah kerajaan hindu Buddha yang berfungsi sebagai	5

peninggalan kerajaan Islam? c. Apa perbedaan yang kamu temukan dari peninggalan sejarah diatas? Jelaskan.	makam dari raja-raja hindu yang berkuasa	
5. Berdasarkan teks berjudul “Candi Pawon”, jelaskan perkembangan fungsi yang terjadi pada Candi Pawon saat dahulu dan sekarang.	Fungsi candi pawon pada zaman dahulu adalah sebagai tempat penyimpanan abu raja-raja sedangkan saat sekarang berfungsi sebagai tempat wisata	5
Total Skor		25
$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Total Skor}} \times 100$		

Lampiran 5

Lembar Tes Uraian Peserta Didik

Lembar Soal Uraian Kelas IV

PRETEST

72

Nama : A. Rhesyona Im

No. Urut : 43

Kerjakan soal-soal berikut.

1. Tuliskan peninggalan sejarah kerajaan islam.
2. Peninggalan sejarah ada yang berupa candi.
 - a. Apa yang dimaksud dengan candi
 - b. Tulislah tiga contoh candi yang merupakan peninggalan kerajaan di Indonesia.
3. Sebutkan lima peninggalan kerajaan hindu-buddha.
4. Perhatikan gambar-gambar berikut.

Gambar 1



Gambar 2



- a. Manakah gambar yang menunjukkan peninggalan kerajaan Buddha?
 - b. Manakah gambar yang menunjukkan peninggalan kerajaan Islam?
 - c. Apa perbedaan yang kamu temukan dari kedua peninggalan sejarah di atas? Jelaskan.
5. Bacalah teks berikut dengan saksama.

Candi Pawon

Sobekum menjadi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Negara Indonesia terdiri atas banyak kerajaan. Ada kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam. Semua berkuasa, kerajaan-kerajaan tersebut mendirikan berbagai bangunan bersejarah. Banyak bangunan bersejarah yang masih terawat dengan baik hingga saat ini. Salah satunya adalah Candi Pawon.

Candi Pawon merupakan bangunan bersejarah peninggalan Kerajaan Majapahit. Bangunan Candi Pawon terletak di antara Candi Mendut dan Candi Borobudur. Jika dilihat dari peta, ketiga candi tersebut terletak dalam satu garis lurus. Candi Pawon berada di Kabupaten Magelang, Jawa Tengah.

Pada masa kerajaan, Candi Pawon digunakan sebagai tempat penyimpanan abu raja-raja. Hal ini sesuai dengan arti nama Pawon menurut Jawa Kuno, yaitu tempat perabutan. Bangunan Candi Pawon merupakan perpaduan antara budaya Hindu Jawa Kuno dan India. Hal ini dapat dilihat dari relief candi yang memiliki motif sulur-suluran, manusia, dan bunga.

Sering perkembangan zaman, Candi Pawon mengalami banyak pemugaran. Saat ini, Candi Pawon juga mengalami perubahan fungsi menjadi tempat wisata. Banyak wisatawan yang berkunjung ke Candi Pawon. Para wisatawan biasanya singgah sebentar di Candi Pawon sebelum melanjutkan perjalanan ke Candi Mendut atau Candi Borobudur.

Sumber: diadaptasi dari berbagai sumber dengan penyesuaian.



Berdasarkan teks berjudul "Candi Pawon", jelaskan perkembangan fungsi yang terjadi pada Candi Pawon saat dahulu dan sekarang.

1. ~~Candi Pawon~~ Masjid 2

2. ~~ada~~ bangunan-bangunan yang besar bersejarah

3. ~~Candi~~ Candi Pawon, Candi Borobudur, dan Candi Mendut 5

4. ~~5~~ Candi Borobudur, Candi Pawon, Candi Mendut, Plura, dan Kenteng 2

7. a. No 2

b. No 1

c. ~~ada~~ gambar 1 merupakan Candi, dan gambar 2 merupakan tempat ibadah 4

5. ~~ada~~ Saat sekarang Candi Pawon adalah tempat wisata, padahal dulu Candi Pawon digunakan sebagai penguburan abu raja-raja 5

72

Lembar Soal Uraian Kelas IV

PRETEST

60

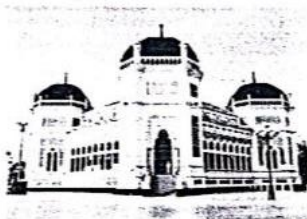
Nama : ANIKAH PERMATA ISMA

No. Urut : 4.

Kerjakan soal-soal berikut.

1. Tuliskan peninggalan sejarah kerajaan islam.
2. Peninggalan sejarah ada yang berupa candi.
 - a. Apa yang dimaksud dengan candi
 - b. Tulislah tiga contoh candi yang merupakan peninggalan kerajaan di Indonesia.
3. Sebutkan lima peninggalan kerajaan hindu-buddha.
4. Perhatikan gambar-gambar berikut.

Gambar 1



Gambar 2



- a. Manakah gambar yang menunjukkan peninggalan kerajaan Buddha?
 - b. Manakah gambar yang menunjukkan peninggalan kerajaan Islam?
 - c. Apa perbedaan yang kamu temukan dari kedua peninggalan sejarah di atas? Jelaskan.
5. Bacalah teks berikut dengan saksama.

Candi Pawon

Sebelum menjadi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), Negara Indonesia terdiri atas banyak kerajaan. Ada kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam. Semua kerajaan, kerajaan-kerajaan tersebut mendirikan berbagai bangunan bersejarah. Banyak bangunan bersejarah yang masih terawat dengan baik hingga saat ini. Salah satunya adalah Candi Pawon.

Candi Pawon merupakan bangunan bersejarah peninggalan Kerajaan Majapahit. Bangunan Candi Pawon terletak di antara Candi Mendut dan Candi Borobudur. Jika dilihat dari peta, ketiga candi tersebut terletak dalam satu garis lurus. Candi Pawon berada di Kabupaten Magelang, Jawa Tengah.

Pada masa kerajaan, Candi Pawon digunakan sebagai tempat penyimpanan abu raja-raja. Hal ini sesuai dengan arti nama Pawon menurut Jawa kuno, yaitu tempat perabuan. Bangunan Candi Pawon merupakan perpaduan antara budaya Hindu Jawa Kuno dan India. Hal ini dapat dilihat dari relief candi yang memiliki motif sulur-suluran, manusia, dan bunga.

Seiring perkembangan zaman, Candi Pawon mengalami banyak pemugaran. Saat ini, Candi Pawon juga mengalami perubahan fungsi menjadi tempat wisata. Banyak wisatawan yang berkunjung ke Candi Pawon. Para wisatawan biasanya singgah sejenak di Candi Pawon sebelum melanjutkan perjalanan ke Candi Mendut atau Candi Borobudur.

Sumber: disarikan dari berbagai sumber dengan pemrosesan.



Berdasarkan teks berjudul "Candi Pawon", jelaskan perkembangan fungsi yang terjadi pada Candi Pawon saat dahulu dan sekarang.

1. Masjid 2

2. a batu
b candi pohon, candi mendut, atau candi Borobudur 3

3. Candi mendut: kerajinan berkuasa bersejarah dan keempat ibadah 3

4. a. gambar 2.

b. gambar 1.

c. gambar 1. adalah salama berkuasa. gambar 2. adalah menunjukkan sebagai kerajinan 4

5. Candi Pohon merupakan sebagai keempat pengumpulan abu rata-rata. 3

Lembar Soal Uraian Kelas IV

PRETEST

64

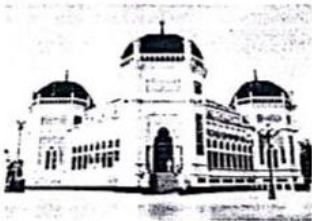
Nama : FAKHR AL GHIFARI

No. Urut : 10

Kerjakan soal-soal berikut.

1. Tuliskan peninggalan sejarah kerajaan islam.
2. Peninggalan sejarah ada yang berupa candi.
 - a. Apa yang dimaksud dengan candi
 - b. Tulislah tiga contoh candi yang merupakan peninggalan kerajaan di Indonesia.
3. Sebutkan lima peninggalan kerajaan hindu-buddha.
4. Perhatikan gambar-gambar berikut.

Gambar 1



Gambar 2



- a. Manakah gambar yang menunjukkan peninggalan kerajaan Buddha?
 - b. Manakah gambar yang menunjukkan peninggalan kerajaan Islam?
 - c. Apa perbedaan yang kamu temukan dari kedua peninggalan sejarah di atas? Jelaskan.
5. Bacalah teks berikut dengan saksama.

Candi Pawon

Sebelum menjadi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), Negara Indonesia terdiri atas banyak kerajaan. Ada kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam. Selama bersejarah, kerajaan-kerajaan tersebut mendirikan berbagai bangunan bersejarah. Banyak bangunan bersejarah yang masih terawat dengan baik hingga saat ini. Salah satunya adalah Candi Pawon.

Candi Pawon merupakan bangunan bersejarah peninggalan Kerajaan Majapahit. Bangunan Candi Pawon terletak di antara Candi Mendut dan Candi Borobudur. Jika dilihat dari peta, ketiga candi tersebut terletak dalam satu garis lurus. Candi Pawon berada di Kabupaten Magelang, Jawa Tengah.

Pada masa kerajaan, Candi Pawon digunakan sebagai tempat penyimpanan abu raja-raja. Hal ini sesuai dengan arti nama Pawon menurut Jawa kuno, yaitu tempat perabuan. Bangunan Candi Pawon merupakan perpaduan antara budaya Hindu Jawa Kuno dan India. Hal ini dapat dilihat dari relief candi yang memiliki motif suksesi, manusia, dan bunga.

Seiring perkembangan zaman, Candi Pawon mengalami banyak penuguran. Saat ini, Candi Pawon juga mengalami perubahan fungsi menjadi tempat wisata. Banyak wisatawan yang berkunjung ke Candi Pawon. Para wisatawan biasanya singgah sejenak di Candi Pawon sebelum melanjutkan perjalanan ke Candi Mendut atau Candi Borobudur.

Sumber: diolah dari berbagai sumber dengan penyusunan.



Berdasarkan teks berjudul "Candi Pawon", jelaskan perkembangan fungsi yang terjadi pada Candi Pawon saat dahulu dan sekarang.

1. JAWAB: MASJID 2

2. JAWAB: KERAJAAN YANG DIBUAT DENGAN BATU (A)

JAWAB: CANDI BOROBUDUR, CANDI MENDUT, CANDI PAWON (B) 4

3. JAWAB: ~~HINDU~~ CANDI MENDUT, CANDI PAWON 2
CANDI PAWON

4. JAWAB: GAMBAR 2, YAITU CANDI (A)

JAWAB: GAMBAR 1, YAITU MASJID (B) 5

5-

JAWAB: GAMBAR 1 YAITU MASJID, GAMBAR 2 YAITU CANDI

53 JAWAB: DAPAT DILIHAT DARI RILIEF CANDI YANG MEMILIKI MOTIF SULUR-SALURAN, MANUSIA BUNGA 3

Lembar Soal Uraian Kelas IV

POSTTEST

88

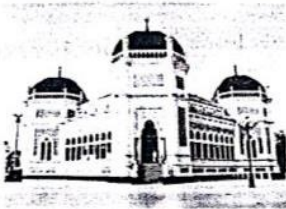
Nama : FARID ATAKAH HMIN

No.Urut : 8

Kerjakan soal-soal berikut.

1. Tuliskan peninggalan sejarah kerajaan islam.
2. Peninggalan sejarah ada yang berupa candi.
 - a. Apa yang dimaksud dengan candi
 - b. Tulislah tiga contoh candi yang merupakan peninggalan kerajaan di Indonesia.
3. Sebutkan lima peninggalan kerajaan hindu-buddha.
4. Perhatikan gambar-gambar berikut.

Gambar 1



Gambar 2



- a. Manakah gambar yang menunjukkan peninggalan kerajaan Buddha?
 - b. Manakah gambar yang menunjukkan peninggalan kerajaan Islam?
 - c. Apa perbedaan yang kamu temukan dari kedua peninggalan sejarah di atas? Jelaskan.
5. Bacalah teks berikut dengan saksama.

Candi Pawon

Sebelum menjadi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), Negara Indonesia terdiri atas banyak kerajaan. Ada kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam. Selain berkekuasaan, kerajaan-kerajaan tersebut mendirikan berbagai bangunan bersejarah. Banyak bangunan bersejarah yang masih terawat dengan baik hingga saat ini. Salah satunya adalah Candi Pawon.

Candi Pawon merupakan bangunan bersejarah peninggalan Kerajaan Majapahit. Bangunan Candi Pawon terletak di antara Candi Mendut dan Candi Borobudur. Jika dilihat dari peta, ketiga candi tersebut terletak dalam satu garis lurus. Candi Pawon berada di Kabupaten Magelang, Jawa Tengah.

Pada masa kerajaan, Candi Pawon digunakan sebagai tempat penyimpanan abu raja-raja. Hal ini sesuai dengan arti nama Pawon menurut Jawa kuno, yaitu tempat perabuan. Bangunan Candi Pawon merupakan perpaduan antara budaya Hindu Jawa Kuno dan India. Hal ini dapat dilihat dari relief candi yang memiliki motif suksesi, manusia, dan bunga.

Seiring perkembangan zaman, Candi Pawon mengalami banyak pemugaran. Saat ini, Candi Pawon juga mengalami perubahan fungsi menjadi tempat wisata. Banyak wisatawan yang berkunjung ke Candi Pawon. Para wisatawan biasanya singgah sejenak di Candi Pawon sebelum melanjutkan perjalanan ke Candi Mendut atau Candi Borobudur.

Sumber: diuraikan dari berbagai sumber dengan penyesuaian.



Berdasarkan teks berjudul "Candi Pawon", jelaskan perkembangan fungsi yang terjadi pada Candi Pawon saat dahulu dan sekarang.

7. masjid, istora, kaula/saif, kaulahafi, ~~asul~~ kaulan, makam atau kuburan 4

~~2. c. cnd: bobolindur
cnd: pamban
cnd: pamban
cnd~~

2. a. bangunan - bangunan yang dibangun dengan batu 5

6. Candi Borobudur, Candi Pawon, Candi Perumbonan.

3. condi, Alcan, geniukir, Phrasasti, hicap

- H. A. Gambar 2

b. Gamboru 1

c. Sambut ke 1 merupakan Masjid yang berfungsi sebagai tempat ibadah umat muslim sedangkan sambutan ke 2 tempat meeting Parn unja - kaja umat hindu betha betha ~~kekawanan~~ ~~ninik betha~~ ~~jaja~~

5. Kesenjangan hindu buddha dulu dijadikan tempat makam atau bahkan raja-raja & saat sekarang tempat tersebut menjadi tempat wisata

Lembar Soal Uraian Kelas IV

POSTTEST

92

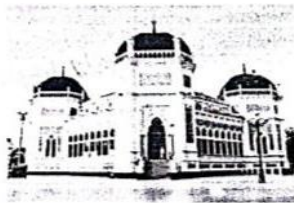
Nama : Ma'rifat azzahrah

No. Urut : 16

Kerjakan soal-soal berikut.

1. Tuliskan peninggalan sejarah kerajaan islam.
2. Peninggalan sejarah ada yang berupa candi.
 - a. Apa yang dimaksud dengan candi
 - b. Tulislah tiga contoh candi yang merupakan peninggalan kerajaan di Indonesia.
3. Sebutkan lima peninggalan kerajaan hindu-buddha.
4. Perhatikan gambar-gambar berikut.

Gambar 1



Gambar 2



- a. Manakah gambar yang menunjukkan peninggalan kerajaan Buddha?
 - b. Manakah gambar yang menunjukkan peninggalan kerajaan Islam?
 - c. Apa perbedaan yang kamu temukan dari kedua peninggalan sejarah di atas? Jelaskan.
5. Bacalah teks berikut dengan saksama.

Candi Pawon

Sebelum menjadi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), Negara Indonesia terdiri atas banyak kerajaan. Ada kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam. Semua berkesusa, kerajaan-kerajaan tersebut mendirikan berbagai bangunan bersejarah. Banyak bangunan bersejarah yang masih terawat dengan baik hingga saat ini. Salah satunya adalah Candi Pawon.

Candi Pawon merupakan bangunan bersejarah peninggalan Kerajaan Majapahit. Bangunan Candi Pawon terletak di antara Candi Mendut dan Candi Borobudur. Jika dilihat dari peta, ketiga candi tersebut terletak dalam satu garis lurus. Candi Pawon berada di Kabupaten Magelang, Jawa Tengah.

Pada masa kerajaan, Candi Pawon digunakan sebagai tempat penyimpanan abu raja-raja. Hal ini sesuai dengan arti nama Pawon menurut Jawa kuno, yaitu tempat perabuan. Bangunan Candi Pawon merupakan perpaduan antara budaya Hindu Jawa Kuno dan India. Hal ini dapat dilihat dari relief candi yang memiliki motif suksa, surana, manusia, dan bunga.

Sering perkembangan zaman, Candi Pawon mengalami banyak pemugaran. Saat ini, Candi Pawon juga mengalami perubahan fungsi menjadi tempat wisata. Banyak wisatawan yang berkunjung ke Candi Pawon. Para wisatawan biasanya singgah sejenak di Candi Pawon sebelum melanjutkan perjalanan ke Candi Mendut atau Candi Borobudur.

Sumber: diarikan dari berbagai sumber dengan penyusunan.



Berdasarkan teks berjudul "Candi Pawon", jelaskan perkembangan fungsi yang terjadi pada Candi Pawon saat dahulu dan sekarang.

1. Masjid

- karya sastra
- kaligrafi
- ukuran atau ukuran
- cara dan bahasa

4

2. a. Candi adalah bangunan yang terbuat dari batu

- b. Candi paucan
- candi singasari
- candi Prambanan

5

3. a. Candi

- Arca
- seni ukir
- kitab
- Prasasti

5

4. a. gambar 2

- b. gambar 1

c. gambar 1 adalah gambar masjid yang berfungsi sebagai tempat ibadah umat muslim

5

d. gambar 2 adalah gambar candi yang berfungsi sebagai tempat makam raja-raja yang berkuasa

5. Pada masa kerajaan candi paucan digunakan sebagai tempat pemerintahan raja-raja dan seiring perkembangan zaman, candi paucan mengalami perubahan fungsi menjadi tempat ibadah

4

Lembar Soal Uraian Kelas IV

POSTTEST

84

Nama : R. Aha adicandra nugraha

No. Urut : 18

Kerjakan soal-soal berikut.

1. Tuliskan peninggalan sejarah kerajaan islam.
2. Peninggalan sejarah ada yang berupa candi.
 - a. Apa yang dimaksud dengan candi
 - b. Tulislah tiga contoh candi yang merupakan peninggalan kerajaan di Indonesia.
3. Sebutkan lima peninggalan kerajaan hindu-buddha.
4. Perhatikan gambar-gambar berikut.

Gambar 1



Gambar 2



- a. Manakah gambar yang menunjukkan peninggalan kerajaan Buddha?
 - b. Manakah gambar yang menunjukkan peninggalan kerajaan Islam?
 - c. Apa perbedaan yang kamu temukan dari kedua peninggalan sejarah di atas? Jelaskan.
5. Bacalah teks berikut dengan saksama.

Candi Pawon

Sebelum menjadi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), Negara Indonesia terdiri atas banyak kerajaan. Ada kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam. Semua berkuasa. Kerajaan-kerajaan tersebut mendirikan berbagai bangunan bersejarah. Banyak bangunan bersejarah yang masih terawat dengan baik hingga saat ini. Salah satunya adalah Candi Pawon.

Candi Pawon merupakan bangunan bersejarah peninggalan Kerajaan Majapahit. Bangunan Candi Pawon terletak di antara Candi Mendut dan Candi Borobudur. Jika dilihat dari peta, ketiga candi tersebut terletak dalam satu garis lurus. Candi Pawon berada di Kabupaten Magelang, Jawa Tengah.

Pada masa kerajaan, Candi Pawon digunakan sebagai tempat penyimpanan abu raja-raja. Hal ini sesuai dengan arti nama Pawon menurut Jawa kuno, yaitu tempat perabuan. Bangunan Candi Pawon merupakan perpaduan antara budaya Hindu Jawa Kuno dan India. Hal ini dapat dilihat dari relief candi yang memiliki motif sulur-suluran, manusia, dan bunga.

Seiring perkembangan zaman, Candi Pawon mengalami banyak pemugaran. Saat ini, Candi Pawon juga mengalami perubahan fungsi menjadi tempat wisata. Banyak wisatawan yang berkunjung ke Candi Pawon. Para wisatawan biasanya singgah sejenak di Candi Pawon sebelum melanjutkan perjalanan ke Candi Mendut atau Candi Borobudur.

Sumber: diadaptasi dari berbagai sumber dengan penyederhanaan.



Berdasarkan teks berjudul "Candi Pawon", jelaskan perkembangan fungsi yang terjadi pada Candi Pawon saat dahulu dan sekarang.

jawab
↓

1. Masjid 4
2. A. bangunan bersejarah
B. candi Borobudur candi Pawon candi Singa Sari 5
3. candi abu raja-raja arca seni ukir Prasasti 3
4. A. gambar 2
B. gambar 1
C. umat islam sebagai tempat ibadah b sedangkan gambar 2 merupakan peninggalan sejarah kerajaan hindu buddha yang berfung sebagai ~~maham~~ dari raja-raja berkuasa 5
5. dulu candi Pawon merupakan bangunan bersejarah kerajaan sedangkan sekarang menjadi tempat wisatawan 4

Lampiran 6 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif

Hasil *Pretest* Kemampuan Berpikir Kreatif

No	Nama	No. Item Soal					Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	A. Aziskarina Aprilia	1	2	1	3	3	10	40
2	Aldi Syam	1	2	1	3	4	11	44
3	Andi Rhestyana Putri Mahmud	2	5	2	4	5	18	72
4	Aniqah Permata Isma	2	3	3	4	3	15	60
5	Ayra Putri Mubaraq	2	3	2	4	3	14	56
6	Azalea Azkadina Maritza	2	3	2	3	3	13	52
7	Fadliansyah Syam	2	3	2	2	2	11	44
8	Farid Attalah Amin	2	4	2	4	3	15	60
9	Muh. Aiman	2	3	2	4	3	14	56
10	Muh. Fakhri Al Ghifari Adnan	2	4	2	5	3	16	64
11	Muh. Farid Tasnim	2	4	2	4	3	15	60
12	Muh. Nadhan Naflan	2	3	2	2	4	13	52
13	Mutiara Ramadhani	2	3	3	2	2	12	48
14	Novita Azzahra	1	5	2	5	5	18	72
15	Nurul Fadillah Mahrul	2	4	3	4	4	17	68
16	Qania Aisha Adnan	2	5	2	4	5	18	72
17	Qoriah Atiqah	2	5	3	4	3	17	68
18	Rakha Adi Candra Nugraha	1	4	2	3	3	13	52
19	Syaqilatul Hijjah Daud	1	3	3	2	3	12	48
20	Ufaira Nur Afifa	1	5	2	5	5	18	72
21	Zulfan Raihan Ahmad	2	3	2	2	4	13	52

Hasil *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif

No	Nama	No. Item Soal					Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	A. Aziskarina Aprilia	4	3	4	4	4	19	76
2	Aldi Syam	3	5	5	5	4	22	88
3	Andi Rhestyana Putri Mahmud	5	5	5	5	5	25	100
4	Aniqah Permata Isma	5	5	5	4	4	23	92
5	Ayra Putri Mubaraq	4	4	4	5	4	21	84
6	Azalea Azkadina Maritza	4	3	4	5	4	20	80
7	Fadliansyah Syam	3	5	5	4	3	20	80
8	Farid Attalah Amin	4	5	4	4	5	22	88
9	Muh. Aiman	4	5	5	4	5	23	92
10	Muh. Fakhri Al Ghifari Adnan	3	5	4	4	5	21	84
11	Muh. Farid Tasnim	4	5	5	5	3	22	88
12	Muh. Nadhan Naflan	3	5	3	5	4	20	80
13	Mutiara Ramadhani	4	5	4	5	4	22	88
14	Novita Azzahra	4	5	5	5	4	23	92
15	Nurul Fadillah Mahrul	5	5	5	4	5	24	96
16	Qania Aisha Adnan	5	5	5	5	5	25	100
17	Qoriah Atiqah	5	5	5	4	4	23	92
18	Rakha Adi Candra Nugraha	4	5	3	5	4	21	84
19	Syaqilatul Hijjah Daud	4	3	4	4	4	19	76
20	Ufaira Nur Afifa	5	5	5	4	4	23	92
21	Zulfan Raihan Ahmad	3	5	4	4	4	20	80

Lampiran 7

Distribusi Nilai R_{tabel} Signifikansi 5% dan 1%

df	The Level Of Significance	
	5%	1%
1	0.997	0.999
2	0.950	0.990
3	0.878	0.959
4	0.811	0.917
5	0.754	0.874
6	0.707	0.834
7	0.666	0.798
8	0.632	0.765
9	0.602	0.735
10	0.576	0.708
11	0.553	0.684
12	0.532	0.661
13	0.514	0.641
14	0.497	0.623
15	0.482	0.606
16	0.468	0.590
17	0.456	0.575
18	0.444	0.561
19	0.433	0.549
20	0.423	0.537
21	0.413	0.526
22	0.404	0.515
23	0.396	0.505
24	0.388	0.496
25	0.381	0.487

Lampiran 8

DOKUMENTASI KEGIATAN



Gambar 1 Pemberian *Pretest*



Gambar 2 Pembelajaran menggunakan metode *socratic circles*



Gambar 3 Pemberian *Posttest*

Lampiran 9

Schedule Penelitian

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 13 Mei 2024	Pemberian Suran Izin Penelitian Kepada Kepala Sekolah SD Negeri 3 Sinjai
2	Selasa, 14 Mei 2024	Pemberian Soal <i>Pretest</i>
3	Rabu, 15 Mei 2024	Melaksanakan Pembelajaran Dengan Metode <i>Socratic Circles</i>
4	Kamis, 16 Mei 2024	Pemberian Soal <i>Posttest</i>

Lampiran 10

SK Pembimbing Penelitian


UAD
**UNIVERSITAS ISLAM
AHMAD DAHLAN**
**FAKULTAS TARBIYAH
DAN ILMU KEGURUAN**

SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 698.D1/III.3.AU/F/KEP/2023

TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A. 2023/2024

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN

- Menimbang** :
1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2023/2024, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.
 2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.
- Mengingat** :
- a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
 - b. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
 - c. Undang-Undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
 - d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 1502 Tahun 2022, tentang perubahan nama Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai menjadi Universitas Islam Ahmad Dahlan.
 - e. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
 - f. Statuta Universitas Islam Ahmad Dahlan.
- Memperhatikan** :
1. Kalender Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2023/2024.
 2. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai nomor: 293.R/III.3.AU/F/KEP/2023 tanggal 02 Desember 2023 tentang nama-nama Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2023/2024.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- Pertama** :
- Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.
 - Mengangkat dan menetapkan saudara(i) :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Takdir, M.Pd.I.	Diarti Andra Ningsih, S.Pd., M.Pd.I.

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : Dewi Arianti
NIM : 200104005
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Efektifitas Penggunaan Metode Socratic Circles Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV di SD Negeri 3 Sinjai.

- Kedua** :
- Ketiga** :
- Keempat** :
- Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Islam Ahmad Dahlan.
 - Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
 - Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.



**UAD UNIVERSITAS ISLAM
AHMAD DAHLAN**

**FAKULTAS TARBIYAH
DAN ILMU KEGURUAN**

Ditetapkan di : Sinjai

Pada Tanggal : 05 Jumadil Akhir 1445 H

18 Desember 2023 M



Tembusan Disampaikan Kepada Yang Terhormat:

1. Ketua BPH Universitas Islam Ahmad Dahlan
2. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan
3. Ketua Program Studi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM

Alamat : Jl. Sultan Hasanuddin No. 29 Kab. Sinjai

Telp. 082221930979 Kode Pos. 92612

✉ fikulad@gmail.com

📞 UAD Sinjai Official

📱 [fikulad](https://www.fikulad.ac.id)

📱 www.fikulad.ac.id

📱 [fikuladsinjai](https://www.fikulad.ac.id)

🌐 www.fikulad.ac.id

Lampiran 11

Surat Izin Penelitian


**UNIVERSITAS ISLAM
AHMAD DAHLAN**
**FAKULTAS TARBIYAH
DAN ILMU KEGURUAN**

Nomor : 274.D1 /IIL.3.AU/F/2024
Lamp : Satu Rangkap
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Sinjai, 02 Dzulqaidah 1445 H
11 Mei 2024 M

Kepada Yang Terhormat
Kepala Sekolah SD Negeri 3
Di -

Sinjai

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S-1), dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Dewi Arianti
NIM : 200104005
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul:

" Efektivitas Penggunaan Metode Socratic Circles Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV DI SD Negeri 3 Sinjai".

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di Sekolah SD Negeri 3 Sinjai.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :
1. Rektor IAIM Sinjai
2. Kepala Dinas Kabupaten Sinjai

Lampiran 12

Surat Keterangan Telah Meneliti



PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 3 BALANGNIPA KEC. SINJAI UTARA



Alamat : Jl. Persatuan Raya No. 100 Balangnipa ☎ (0482) 21044 ✉ sdn3sinjai.sch.id 📧 sdn3sinjai@yahoo.co.id 📠 92612

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 421.2/ 035 /SD.3/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SUTRIANY SYAM, S.Pd.
N I P : 19820309 200502 2 002
Jabatan : Plt.Kepala SD Negeri No. 3 Balangnipa
Unit Kerja : SD Negeri 3 Balangnipa

Menerangkan bahwa:

Nama : DEWI ARIANTI
NIM : 200104005
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa benar yang namanya di atas telah melakukan penelitian di SD Negeri No. 3 Balangnipa, dalam rangka penyusunan Skripsi. Dengan Judul "Efektivitas Penggunaan Metode Socratic Circles Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 3 Sinjai"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 17 Mei 2024

Kepala SD Negeri 3 Balangnipa

SUTRIANY SYAM, S.Pd
NIP. 19820309 200502 2 002

Lampiran 13

Surat Keterangan Bebas Plagiasi (*Turnitin*)



Similarity Report ID: old:3618:68269089

PAPER NAME
DEWI ARIANTI 200104005

WORD COUNT
8160 Words

PAGE COUNT
44 Pages

SUBMISSION DATE
Oct 8, 2024 8:15 AM GMT+7

CHARACTER COUNT
54147 Characters

FILE SIZE
144.7KB

REPORT DATE
Oct 8, 2024 8:16 AM GMT+7

● **27% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 27% Internet database
- 14% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database



PENYUSULUHAN



Summary

Lampiran 14

BIODATA PENULIS



Nama	: Dewi Arianti
NIM	: 200104005
Tempat/ TGL Lahir	: Sinjai, 22 Juni 2002
Alamat	: Desa Tompobulu, Kec.Bulupoddo, Kab. Sinjai
Pengalaman Organisasi	: Himaprodi PGMI UIAD Sinjai
Riwayat Pendidikan	:
1. SD/MI	: SD Negeri 207 Parepo Tamat Tahun 2011
2. SLTP/ MTS	: SMP Negeri 21 Sinjai Tamat Tahun 2017
3. SMU/ MA	: SMA Negeri 1 Sinjai Tamat Tahun 2020
4.	
Handphone	: 082163444992
Email	: arntidewi22@gmail.com
Nama Orang Tua	: Jufri (Ayah) Tamriani (Ibu)