

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TREASURE CLUE*
TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS V DI MADRASAH
IBTIDAIYAH MUNAWARIYAH PALEMBANG**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan(S.Pd)

Oleh

Hardianti Saptarina

14270042

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH PALEMBANG**

2018

Hal : Pengantar Skripsi

Kepada Yth.

Bapak/Ibu Dosen Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN
Raden Fatah Palembang
di Palembang

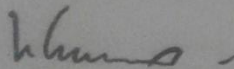
Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Setelah diperiksa dan diadakan perbaikan-perbaikan seperlunya, maka skripsi yang berjudul *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Treasure Clue terhadap Kreativitas Belajar pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang*, oleh saudari HARDIANTI SAPTARINA, NIM 14270042 telah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Palembang, 2018

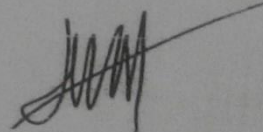
Pembimbing I



Drs. H. Tastin. M.Pd

NIP: 195902181987031003

Pembimbing II



Hani Atus Solikhah. M.Pd.

NIDN 0203018901

Skripsi berjudul:

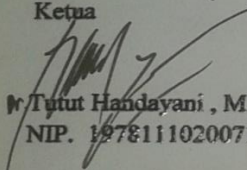
**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TREASURE CLUE*
TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH MUNAWARIYAH PALEMBANG**

Yang ditulis oleh saudara **HARDIANTI SAPTARINA, NIM. 14270042**
Telah dimunaqsyahkan dan dipertahankan
Didepan Panitia Penguji Skripsi
Pada tanggal 28 November 2018

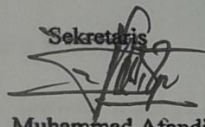
Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S. Pd.)

Palembang, 28 November 2018
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Panitia Penguji Skripsi

Ketua


Tutut Handayani, M.Pd.I
NIP. 197811102007102004

Sekretaris

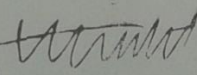

Muhammad Afandi, M.Pd
NIP. 198406022018011001

Penguji I : Faisal, M. Pd. I
NIP. 197405122003121001

Penguji II Miftahul Husna, M.Pd.I
NIDN. 2009018602

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah




Prof. Dr. H. Hasinyo Harto, M. Ag.
NIP. 197109111997031004

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Sesuatu yang dapat dibayangkan pasti dapat diraih, Sesuatu yang bisa diimpikan pasti dapat diwujudkan. Jangan ingat lelahnya belajar, tapi ingat buah manisnya yang bisa dipetik kelak ketika sukses”

Persembahan:

Sripsi ini adalah bagian dari ibadahku kepada Allah SWT, karena kepada-Nyalah kami menyembah dan kepada-Nyalah kami memohon pertolongan.

Sekaligus ungkapan terimakasihku kepada:

- **Kedua orang tuaku, Ayahku Tercinta Ismail Rozi S.Pd dan Ibunda Tercinta Saeroh yang selalu mendukung dan memberikan motivasi demi kesuksesanku**
- **Saudara-saudariku Yus Halia Utami, Evi Natalia, Boni Saputra, Sri Anggraini, Zul Karnain, dan Surya Saputra. yang selalu mendoakanku**
- **Seluruh sahabat-sahabatku yang selalu mensupport dan mendukungku.**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin adalah kata awal yang patut peneliti ucapkan sebagai rasa syukur atas karunia Allah SWT yang telah memberikan nikmat kejernihan pikiran dan kebersihan hati, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam tak henti-hentinya kita haturkan kepada junjungan agung kita Nabi Muhammad SAW beserta para sahabat dan keluarganya, yang telah membawa pelita penerang bagi kehidupan manusia, sehingga mereka diharapkan dapat mengaplikasikan ilmu agama Islam yang mereka peroleh dalam realita kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian skripsi ini, peneliti mengambil judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Treasure Clue* terhadap kreativitas belajar pada mata pelajaran IPS kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang .Penyusunan skripsi ini dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti telah berusaha semaksimal mungkin sesuai dengan kemampuan yang ada, namun seringkali peneliti menemui kesulitan-kesulitan dan hambatan-hambatan. Akan tetapi berkat inayah Allah SWT, serta bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan. Untuk itu, peneliti menyampaikan penghargaan dan mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang khususnya peneliti sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Drs. H.M. Sirozi, MA.Ph.D selaku Rektor UIN Raden Fatah Palembang
2. Bapak Prof. Dr. H. Kasinyo Harto, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang
3. Ibu Dr. HJ. Mardiah Astuti, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Prodi PGMI yang telah membimbing dan memberikan semangat
4. Bapak Drs. Tastin. M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Hani Atus Solikhah, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang selalu tulus dan ikhlas untuk membimbing dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini
5. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang khususnya staf pengajar Prodi PGMI yang telah sabar memberikan bimbingan serta ilmu selama mengikuti perkuliahan
6. Ibu Satimah, Sy selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian, serta para guru dan staf yang telah membantu sekaligus memberikan data yang dibutuhkan selama penelitian
7. Kedua orangtuaku tercinta, Bapak Ismail Rozi, Sp.d dan Ibu Saerah yang telah memberi motivasi yang sangat besar dan kasih sayang serta do'a yang tiada hentinya. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada mereka
8. Kepada saudara laki-lakiku Boni Saputra, Zul Karnain Surya Saputra dan saudara perempuanku Yushalia Utami, Evi Natalia, Sri Anggraini, terima

kasih atas dukungan serta memberiku motivasi serta do'a yang tiada hentinya.

9. Sahabat-sahabat terhebat yang selalu memberikan semangat dan senantiasa menemaniku dalam suka maupun duka Kurniati, Meti Lilis, Maryani , dan seluruh rekan-rekan PGMI angkatan 2014 ter khususnya PGMI 04 yang telah memberikan masukan dan motivasi,
10. Guru - guru di MI Munawariyah Palembang terkhusus guru pamongku Siti Rohani, S. Pd, serta teman-teman seperjuanganku pada saat PPLK II yang memberikan semangat dan dukungannya
11. Teman-teman seperjuangan pada saat KKN yang juga ikut memberikan motivasi dan semangat serta masukan dalam pembuatan tugas akhir Skripsiku, Alan Bocky Gustian, Fahrul Ikhsan, Yogi Angga Prawira, Indra Yani, Mike Dina Handayani, Delis Ahlia, Nur Fitrianti dan Nikmatul Ajriyah, dan terkhusus Bapak Kades Bapak Sekdes dan Ibunda Misnilawati serta ayunda Sri serta masyarakat desa Sugihan Kec. Rambang Kab. Muara Enim.

Dengan iringan doa, semoga bimbingan dan bantuan yang telah diberikan dapat bermanfaat dan menjadi alam saleh baginya. Akhirnya saran dan kritik membangun peneliti harapkan untuk penyempurnaan di masa yang akan datang dan semoga bermanfaat bagi kita semua. Amin Ya Rabbal Alamin.

Palembang, 2018

Peneliti

Hardianti Saptarina

NIM 14270042

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDU	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Kajian Pustaka dan Kerangka Teori	
1. Kajian Pustaka	9
2. Kerangka Teori	14
G. Variabel penelitian.....	17
H. Hipotesis	19
I. Metodologi Penelitian	20
1. Jenis dan Desain Penelitian.....	21
2. Jenis dan Sumber Data.....	22
3. Populasi dan Sampel.....	23
4. Teknik Pengumpulan Data.....	25
5. Teknik Analisis Data	26
J. Sistematika Pembahasan	29

BAB II LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran	31
1. Pengertian Model Pembelajaran	31
2. Pengertian Model Pembelajaran <i>Treasure Clue</i>	36
3. Langkah-langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran <i>Treasure Clue</i>	38

4. Tujuan Model Pembelajaran <i>Treasure Clue</i>	41
5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Treasure Clue</i>	42
B. Makna Pengembangan Kreativitas.....	44
1. Pengertian Kreativitas Belajar	44
2. Makna Pengembangan Kreativitas	46
3. Prosedur Pembelajaran Kooperatif	44
4. Indikator Kreativitas Belajar.....	47
5. Tahap-Tahap Kreativitas.....	49
6. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial	51
7. Ruang Lingkup dan Tujuan Pembelajaran IPS	54
8. Karakteristik Pembelajaran IPS MI	56
9. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	57

BAB III KONDISI OBJEKTIF PENELITIAN

A. Sejarah Perkembangan MI Munawariyah Palembang.....	60
B. Visi dan Misi MI Munawariyah Palembang.....	63
C. Perkembangan MI Munawariyah	64
D. Keadaan Kepala Sekolah, Guru IPS MI	69
E. Keadaan Sarana dan Prasana MI Munawariyah Palembang	71
F. Kegiatan MI Munawariyah Palembang.....	73
G. Deskripsi Mata Pelajaran IPS MI	77

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	79
B. Pembahasan	92

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	108
B. Saran	109

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Desain Penelitian.....	21
Tabel 1.2 Populasi Penelitian.....	23
Tabel 1.3 Sampel Penelitian.....	24
Tabel 3.1 Daftar Nama Tenaga Guru MI Munawariyah Palembang	65
Tabel 3.2 Pengembangan Siswa dari Tahun ke Tahun	67
Tabel 3.3 Jumlah Siswa MI Munawariyah Palembang.....	68
Tabel 3.4 Perubahan Kepala Sekolah dari Tahun ke Tahun.	69
Tabel 3.5 Keadaan gedung, Sumber Belajar dan Media Pembelajaran	72
Tabel 3.6 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Materi IPS	78
Tabel 4.1 Rincian Kegiatan Penelitian.....	80
Tabel 4.2 Lembar Observasi Siswa.....	86
Tabel 4.3 Data Persentase Observasi Proses Pembelajaran	87
Tabel 4.4 Nilai angket Kreativitas Belajar Siswa Sesudah Menerapkan Model Pembelajaran <i>Treasure Clue</i>	91
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Siswa Sesudah Menerapkan Model Pembelajaran <i>Treasure Clue</i>	93
Tabel 4.6 Persentase Kreativitas Belajar Sesudah Menerapkan Model Pembelajaran <i>Treasure Clue</i>	95
Tabel 4.7 Deskripsi Data Kreativitas Belajar Siswa Kelas Kontrol yang tidak diterapkan Model Pembelajaran <i>Treasure Clue</i>	98
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Siswa yang tidak Menerapkan Model Pembelajaran <i>Treasure Clue</i>	99
Tabel 4.9 Persentase Kreativitas Belajar Siswa yang tidak Menerapkan Model Pembelajaran <i>Treasure Clue</i>	102
Tabel 4.10 Data Skor Kreativitas Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS	104
Tabel 4.11 Data Skor Kreativitas Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia.	105

ABSTRAK

Penelitian ini diletarbelakangi oleh permasalahan kurang maksimalnya penggunaan model pembelajaran. Setelah menggunakan model pembelajaran diharapkan kreativitas belajar siswa dapat meningkat dan tujuan dari pembelajaran bisa tercapai dengan maksimal. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana kreativitas belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *treasure clue* pada mata pelajaran IPS kelas V di MI Munawariyah Palembang? (2) Bagaimana kreativitas belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *treasure clue* pada mata pelajaran IPS kelas V di MI Munawariyah Palembang? (3) Apakah ada pengaruh model pembelajaran *treasure clue* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di MI Munawariyah Palembang?

Penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan design penelitian *true eksperimental design* dan design penelitian ini adalah *posttest control group design*. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan TSR dan uji t. Setelah melakukan perhitungan dan analisis data, df atau db= $(N1+N2-2=29+29-2=56)$ (konsultasi tabel nilai "t"). Ternyata dalam tabel tidak ditemui df sebesar 56, karena itu dipergunakan df yang terdekat yaitu 60, dengan df 60 diperoleh $t_{tabel} 5\% = 2.00$ dan $1\% = 2.65$, karena t_0 telah diperoleh sebesar 7.575 sedangkan $t_t = 2.00$ dan 2.65 maka t_0 adalah lebih besar dari t_t , baik pada taraf signifikan 5% maupun taraf signifikan 1%, dengan rincian $t_{tts} 5\% < t_0 > t_{tts} 1\% = 2.00 < 7.575 > 2.65$. Dengan demikian hopotesis nihil yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *treasure clue* terhadap kreativitas belajar siswa kelas V di MI Munawariyah Palembang tidak diterima / ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *treasure clue* terhadap kreativitas belajar siswa kelas V di MI Munawariyah Palembang.

Kata-Kata Kunci: Model Pembelajaran *Treasure Clue* dan Kreativitas Belajar

ABSTRAK

This research is motivated by the problem of the lack of maximum use of the learning model. After using the new learning model it is expected that student learning creativity can increase and the goals of learning can be achieved optimally. Formulation of the problem in this study is: (1) How student's learning creativity before using the treasure clue learning model on social studies subjects in grade 5 at MI Munawariyah Palembang? (2) What is the creativity of student learning after using the treasure clue learning model on social studies subjects in grade 5 MI Munawariyah Palembang? (3) Is there any influence of the treasure clue learning model on student learning creativity in social studies subjects in grade 5 at MI Munawariyah Palembang?

This study is a type of experimental research using the true experimental design and design research design of this study is post test control group design. Data collection techniques in this study are by using questionnaires intended for student and documentation aimed at knowing data about the object of research. The data analysis technique in this study uses TSR and uses the t test. After calculating and analyzing data df or $db = (N_1 + N_2 - 2) = 29 + 29 - 2 = 56$ (Consultation of "t" value table). It turns out that in the table there is no df of 56 because it is used by the closest df which is 60, wait df 60 obtained $t_{tabel} 5\% = 2.00$ and $1\% = 2.65$, because t_0 has been obtained at 7.575 while $t_{tabel} = 2.00$ and 2,65 t_0 is greater than t_{tabel} both at a significant level of 5% and a significant level of 1% with details $t_{ts} 5\% < t_0 > t_{ts} 1\% = 2.00 < 7.575 > 2.65$. Thus the null hypothesis which states that there is no significant influence on the application of the learning model to the learning creativity of 5th grade students in MI Munawariyah Palembang not accepted/ rejected and alternative hypothesis (H_a) accepted, it can be concluded that there is a significant effect of the application of the clue treasure learning model to the learning creativity of 5th grade students at MI Munawariyah Palembang.

Key Words: Treasure Clue Learning Model and Learning Creativity

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia, peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka¹. Dalam pengertian yang agak luas pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan².

Pendidikan menjadi sarana utama yang perlu dikelola secara sistematis dan konsisten berdasarkan berbagai pandangan teori dan praktik yang berkembang dalam kehidupan semakin tinggi cita-cita manusia semakin menuntut peningkatan mutu pendidikan sebagai sarana dalam mencapai cita-citanya³. Peningkatan kualitas pendidikan sendiri tidak terlepas dari peningkatan kualitas pembelajaran, sebab sumber daya manusia muncul melalui proses pembelajaran, salah satu bidang penting dalam pendidikan di Indonesia adalah bidang pendidikan IPS. IPS merupakan seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang

¹Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012), hlm 1

²Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 10

³Rusmaini, *Ilmu Pendidikan* (Pustaka Felicha, 2013), hlm. 1

diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan⁴.

Pada dasarnya tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan kejenjang lebih tinggi, berdasarkan pengertian dan tujuan dari pendidikan IPS tampaknya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut, kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih berbagai model, metode dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan⁵.

Selama ini pembelajaran IPS kurang menjadi perhatian bagi peserta didik perasaan takut dan persepsi bahwa IPS itu sulit sudah tertanam didalam benak kebanyakan peserta didik, hal inilah yang harus segera diatasi dan dihilangkan dari dalam diri peserta didik sedini mungkin, dalam proses pembelajaran IPS berlangsung guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dimana guru masih dominan aktif dalam proses pembelajaran dan kurangnya keterlibatan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang kurang menarik dapat mempengaruhi kreativitas belajar siswa karena kegiatan proses pembelajaran yang kurang maksimal yang semacam ini tidak mendukung keberhasilan dalam proses

⁴ Sapriya, *Pendidikan IPS* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), Hlm. 11

⁵ Etin Solihatini, Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012) Hlm. 14-15

pembelajaran sehingga materi yang diberikan sulit dipahami oleh peserta didik, pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat menciptakan interaksi antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa dengan demikian model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan interaksi antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa dengan menggunakan model pembelajaran *treasure clue* atau mencari petunjuk harta karun. *Treasure clue* ini memfokuskan siswa dalam proses pembelajaran dengan menekankan pada kreativitas siswa dalam kelompok sehingga siswa dapat melakukan kerjasama, diskusi, saling membantu dan tanggung jawab.

Treasure clue dalam bahasa Indonesia berarti petunjuk harta karun, seperti layaknya berburu harta karun maka dalam model pembelajaran ini anak-anak akan bekerja sama dalam kelompok dan berlomba dengan kelompok lain⁶. Model pembelajaran *treasure clue* merupakan pembelajaran berburu harta karun yang dapat dilakukan oleh siapa saja secara perorangan atau lebih dari satu orang, pembelajaran ini dapat berupa permainan *indoor* ataupun *outdoor*⁷. Penggunaan model pembelajaran *treasure clue* dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat menghilangkan rasa jenuh siswa dalam belajar dan siswa akan lebih aktif hal ini akan membuat kelas lebih

⁶ Sya'ban Jamil, *Permainan Cerdas dan Kreatif*, (Jakarta: Penebar Swadaya Grup,2016), Hlm. 177

⁷ Lilis Wahyuningrum, *Kemampuan Menentukan Arah Mata Angin Pada Siswa Kelas I SD Muhammadiyah 4 Batu*, JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), Volume 1 Nomor 1, Mei 2015, hlm 39-40.

menyenangkan, selain model pembelajaran kreativitas belajar siswa juga sangat menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.

Kreativitas merupakan suatu konsep yang dapat di jelaskan dari berbagai sudut pandang, kreativitas mencakup segenap potensi kemanusiaan, secara filosofis dapat di sejajarkan dengan proses mencari identitas diri, jadi segala ekspresi manusia untuk menemukan kesejatian diri dengan menjadi dirinya sendiri bukan menjadi orang lain, oleh karena itu proses kreativitas masing-masing anak akan berbeda-beda⁸. Jadi dalam proses pembelajaran perlunya menggunakan metode dan model pembelajaran agar siswa tidak mudah jenuh dalam proses belajar berlangsung, sehingga siswa dapat mendapatkan hasil belajar yang baik dan mendukung adanya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi peneliti dilapangan di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang yang telah di lakukan pada tanggal 10 Oktober 2017 bahwasanya keadaan siswa didalam kelas masih banyak siswa yang tidak memperhatikan sehingga pada saat itu siswa tidak fokus dan kurang aktif dalam menjawab pertanyaan yang guru berikan mengenai materi pembelajaran IPS yang sedang berlangsung⁹. Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah yang ada yaitu berupa penerapan model pembelajaran yang lebih mengutamakan kreativitas peserta didik dan memberi kesempatan

⁸ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017) hlm. 71

⁹ Hasil observasi peneliti kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang pada tanggal 10 oktober 2017 pukul 08:00-12:00 WIB.

peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosialnya berupa keterampilan dalam berbicara di depan kelas baik individu maupun kelompok.

Setelah melihat masalah yang ada tersebut berkaitan dengan kreativitas belajar rendah maka penulis bermaksud untuk melakukan penerapan model pembelajaran *treasure clue*, model pembelajaran *treasure clue* sangat tepat untuk pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, yang dapat menggugah, menantang dan dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam belajar. Berdasarkan latar belakang di atas, maka judul penelitian yang diangkat adalah

“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Treasure Clue* Terhadap Kreativitas Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang”

B. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah ini bertujuan untuk menemukan berbagai permasalahan yang mungkin akan muncul dari pokok masalah yang akan dibahas oleh penulis:

- a. Sebagian besar guru kurang kreatif dalam memilih media pembelajaran.
- b. Guru masih sulit memilih model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.
- c. Siswa mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran yang dipakai terlalu monoton.

- d. Kreativitas belajar siswa terhadap materi IPS masih lemah.

2. Batasan Masalah

Agar peneliti ini lebih terfokus dan tujuannya pun jelas, maka peneliti membatasi penelitian ini sebagai berikut:

- a. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah sub pokok bahasan.
- b. Model pembelajaran yang digunakan adalah *treasure clue* ditujukan untuk dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.
- c. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V.C dan V. D di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat di rumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas belajar siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *treasure clue* pada mata pelajaran IPS kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang?
2. Bagaimana kreativitas belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *treasure clue* pada mata pelajaran IPS kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang?

3. Adakah pengaruh model pembelajaran *treasure clue* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kreativitas belajar kelas kontrol yang tidak diterapkan model pembelajaran *treasure clue* pada kelas V mata pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang.
2. Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa kelas eksperimen pada siswa kelas V mata pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang.
3. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas belajar siswa yang di terapkan model pembelajaran *treasure clue* dan kreativitas belajar siswa yang tidak di terapkan model pembelajaran *treasure clue* pada siswa kelas V mata pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang.

2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan baik itu dari segi teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

- a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya, dan dapat menambah pengetahuan dibidang pendidikan terutama mengenai masalah belajar mengajar khususnya dalam menggunakan model pembelajaran.

b. Secara Praktis

1. Bagi Siswa, agar lebih aktif dalam berfikir kreatif serta dapat meningkatkan kreativitas belajar khususnya pada mata pelajaran IPS.
2. Bagi Guru, dapat menjadi alternatif bagi guru ketika proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga diharapkan dapat menjadi masukan bagi tenaga pengajar dalam menentukan media yang tepat dalam proses belajar mengajar.
3. Bagi Sekolah, dapat dijadikan sebagai informasi dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran.

D. Tinjauan Pustaka

Berikut ini penulis menyajikan beberapa tinjauan pustaka yang telah dikaji pada penelitian sebelumnya dan ada hubungannya dengan penelitian yang akan diangkat. Pertama, Romalavita Sari dalam skripsinya yang berjudul “ Penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe two stray two*

stray terhadap kreativitas belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Nurul Iman Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa model pembelajaran *cooperative learning tipe two stray two stray* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Nurul Iman Palembang.

Dalam skripsinya menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas belajar dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe two stray two stray* dengan tidak menggunakan pembelajaran *cooperative learning tipe two stray two stray*. Hal ini dibuktikan dari hasil perbedaan mean tes menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe two stray two stray* dengan tidak menggunakan pembelajaran *cooperative learning tipe two stray two stray*.¹⁰ Persamaan skripsi Romalavita Sari dengan penulis sama-sama membahas tentang kreativitas belajar siswa sedangkan perbedaannya. Romalavita Sari membahas tentang Penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe two stray two stray* sedangkan penulis meneliti tentang Penerapan model pembelajaran *treasure clue*.

Kedua, Kedua, Lina Nur Fitriana, dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan kemampuan memecahkan masalah perbandingan dan skala

¹⁰ Romalavita Sari, *Penerapan Model Pembelajaran Cooverative Learning Tipe Two Stray Two Stray Terhadap Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII SMP Nurul Iman Palembang*, 2015 UIN Raden Fatah Palembang.

melalui penerapan model pembelajaran *realistic mathematics education (RME)* dengan metode permainan *treasure hunt*” Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi, subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri Karangasem 1 No. 61 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 41 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas proses pembelajaran dan kemampuan memecahkan masalah perbandingan dan skala siswa meningkat dengan metode *treasure hunt*, hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata kemampuan memecahkan masalah perbandingan dan skala siswa pada pratindakan sebesar 56,82 meningkat menjadi 75,52 pada siklus I dan 80,44 pada siklus II, persentase ketuntasan belajar siswa pada pratindakan sebesar 27% atau 11 siswa dan pada siklus I meningkat menjadi 71% atau 29 siswa dan pada siklus II meningkat menjadi 90% atau 37 siswa. Persamaan skripsi Lina Nur Fitriana dengan penulis sama-sama membahas tentang metode *treasure hunt*.¹¹

Ketiga, Raka Swandhita Hutomo, dalam skripsinya yang berjudul “peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar ekonomi dengan

¹¹ Lina Nur Fitriana, *Peningkatan Kemampuan Memecahkan Masalah Perbandingan dan Skala Melalui Penerapan Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) dengan Metode Permainan Treasure Hunt Pada Siswa Sekolah Dasar, Tahun 2016*. Jurnal Pendidikan Didaktika Dwija Indria ISSN:2337-8786 tahun 2017

menggunakan metode *cooperative learning tipe treasure hunt*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar ekonomi melalui penerapan model pembelajaran *treasure hunt* (berburu harta karun) pada siswa kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih tahun ajaran 2015/2016, penelitian ini merupakan Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *treasure hunt* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih yang dibuktikan dengan adanya peningkatan skor pada setiap indikator aktivitas belajar ekonomi dari siklus I ke siklus II serta peningkatan skor rata-rata aktivitas belajar ekonomi dari siklus I sebesar 52,80% menjadi 83,58% pada siklus II dan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I yaitu 11 siswa atau sebesar 34,37% yang mencapai nilai KKM menjadi 28 siswa atau sebesar 87,5% yang mencapai nilai KKM pada siklus II¹². Penelitian yang dilakukan oleh saudara Raka Swandhita hutomo mempunyai kesamaan dan perbedaan, adapun persamaanya adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran tipe *treasure clue/hunt* (Mencari petunjuk harta karun).

Keempat, dari penelitian yang disusun oleh Selviana fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Raden Fatah Palembang dalam skripsinya yang

¹²Swanditha Raka Hutomo, *Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Metode Treasure Hunt Kelas V SD 1 Pengasih, Tahun 2016*. Jurnal Pendidikan, Volume 5, Nomor 2, Tahun 2016.

berjudul “Penerapan model pembelajaran *treffinger* terhadap kreativitas belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Madrasah Ibtidaiyah negeri Tawang Rejo. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya masalah pada siswa bahwasanya siswa masih banyak yang kurang aktif dan kreatif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi masalah tersebut dalam skripsi ini peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *treffinger* terhadap kreativitas belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Madrasah Ibtidaiyah negeri Tawang Rejo, dalam hal ini dapat dilihat dari lembar observasi kreativitas belajar siswa, dan ada perbedaan yang signifikan antara kreativitas belajar siswa yang diterapkan kelas eksperimen yang diterapkannya model pembelajaran *treffinger* dengan kelas kontrol yang tidak di terapkan model pembelajaran *treffinger*. Dari penelitian yang disusun oleh Selviana diketahui mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan. Adapun persamaannya adalah sama-sama menggunakan kreativitas belajar siswa sedangkan perbedaannya yaitu jika dalam penelitian Selviana melalui model pembelajaran *treffinger*, sedangkan yang akan penulis teliti yakni menggunakan model pembelajaran *treasure clue*.¹³

Kelima, dari penelitian yang disusun oleh Erna Kurniasih dalam skripsinya yang berjudul “Meningkatkan motivasi belajar melalui layanan

¹³ Selviana, *Penerapan Model Pembelajaran Treffinger Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Tawang Rejo*, 2015 UIN Raden Fatah Palembang.

bimbingan kelompok dengan teknik *treasure hunt game*. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui bimbingan kelompok dengan teknik treasure hunt pada siswa, subjek penelitian yaitu 10 siswa kelas IX.C. Metode pengumpulan datanya dengan menggunakan dokumentasi, angket dan observasi yang selanjutnya akan dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan rumus prosentase, hasil penelitian pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *treasure hunt game dapat meningkatkan motivasi belajar siswa*. dari penelitian yang disusun oleh Erna Kurniasih diketahui mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penulis yang akan lakukan, adapun persamaannya adalah sama-sama menggunakan metode treasure hunt sedangkan perbedaannya yaitu jika dalam penelitian Erna Kurniasih menggunakan motivasi belajar sedangkan penulis menggunakan peningkatan kreativitas siswa.¹⁴

E. Kerangka Teori

1. Model Pembelajaran *Treasure Clue*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat dijelaskan dengan memahami dua kata membentuknya, yaitu mode dan pembelajaran menurut kamus Bahasa Indonesia, model adalah pola (contoh, acuan, ragam dan

¹⁴ Erna Kurniasih, *Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Treasure Hunt Game*. Tahun 2015. Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling, Vol. 1, No. 3, september 2015.

sebagainya) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan.¹⁵ Menurut Kasinyo Harto model adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan suatu kegiatan.¹⁶ Jadi dapat disimpulkan bahwa model adalah sebuah seperangkat kerangka konseptual yang sistematis yang digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan suatu kegiatan.

b. Pengertian Model Pembelajaran *Treasure Clue*

Salah satu model pembelajaran yang ada dalam pembelajaran *cooperative learning* adalah model pembelajaran tipe *treasure clue*, *Treasure clue* adalah sebuah model pembelajaran sederhana mencari harta karun dengan cara melewati pertanyaan demi pertanyaan, kelebihan dari pembelajaran ini adalah untuk mendidik siswa dalam bekerjasama dalam menemukan benda yang tersembunyi selain itu kecermatan dalam memahami kertas sebagai petunjuk terutama untuk menemukan benda tersembunyi tersebut, model pembelajaran *treasure clue* merupakan sekumpulan peraturan yang terdiri dari beberapa kalimat perintah yang mengarahkan siswa untuk menemukan benda tersembunyi.

Model pembelajaran *treasure clue* adalah salah satu jenis model pembelajaran yang menyenangkan, menantang dan dapat

¹⁵ Boediono, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Bintang Indonesia, 2014), hlm. 245

¹⁶ Kasinyo Harto, *Desain Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm 12

menumbuhkan kekreativitasan siswa dalam belajar, model pembelajaran ini dapat di implementasikan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk menyelesaikan tugas-tugas yang bersifat memecahkan masalah.¹⁷

Melalui model pembelajaran *treasure clue* diharapkan siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya dalam kelompoknya sendiri maupun dalam kelompok lain, *treasure clue* dalam Bahasa Indonesia berarti petunjuk harta karun, seperti layaknya berburu harta karun maka dalam pembelajaran ini anak-anak akan bekerja sama dalam kelompok dan berlomba dengan kelompok lain¹⁸. Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *treasure clue* yaitu:

- a. Beberapa peserta didik dalam tiap kelompok bersiap melacak harta karun, mereka berbekal pensil atau spidol dan peta, tugas mereka menemukan penanda awal untuk memandu dalam pencarian harta karun.
- b. Peta yang dipegang masing-masing peserta ada petunjuk tentang clue yang memuat isi pesan berdasarkan materi tertentu yang di masukkan kedalam amplop. Amplop tersebut diletakkan menyebar di kelas agar tidak mudah dilihat, setelah

¹⁷ Bellanca, J. *200+ Strategi dan Proyek pembelajaran aktif untuk melibatkan Kecerdasan Siswa*. (Jakarta: Permata Puri Media, 2011), Hlm. 195

¹⁸ Sya'ban Jamil, *Permainan Cerdas dan Kreatif...* hlm. 177

peserta menemukan clue pertama maka peserta memberikan pada anggota lain untuk disusun dalam peta konsep, kemudian peserta mencari clue selanjutnya sampai clue terakhir.¹⁹

c. Setelah itu peserta didik melakukan presentasi dan menunjukkan mengenai hasil buruan mereka.

2. Kreativitas Belajar

Kreativitas merupakan suatu konsep yang dapat dijelaskan dari berbagai sudut pandang, sudut pandang tersebut akan mempengaruhi arti kreativitas, kreativitas mencakup segenap potensi kemanusiaan, secara filosofis dapat disejajarkan dengan proses mencari identitas dirinya sendiri, bukan menjadi orang lain, oleh karena itu proses kreativitas masing-masing anak akan berbeda-beda²⁰.

Menurut Barron dalam buku Faisal Abdullah mendefinisikan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk melakukan dan menciptakan sesuatu yang baru tetapi juga dapat sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya sedangkan menurut Torrance mengemukakan bahwa karakteristik kreativitas sebagai berikut, memiliki rasa ingin tahu yang besar, tekun dan tidak mudah bosan, percaya diri dan mandiri dan merasa tertantang oleh kemajemukan atau kompleksitas²¹.

¹⁹ Satmoko Budi Santoso, *Sekolah Alternatif Mengapa Tidak...?!* (Jogjakarta: Diva Press, 2010), hlm 37

²⁰ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini ...* hlm .71

²¹ Faisal Abdullah, *Bakat dan Kreativitas*, (Palembang: Noerfikri 2015) hlm. 199

digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, langkah-langkah dari model pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Beberapa peserta didik dalam tiap kelompok bersiap melacak harta karun, mereka berbekal pensil atau spidol dan peta, tugas mereka menemukan penanda awal untuk memandu dalam pencarian harta karun.
2. Peta yang dipegang masing-masing peserta ada petunjuk tentang clue yang memuat isi pesan berdasarkan materi tertentu yang dimasukkan kedalam amplop. Amplop tersebut diletakkan menyebar di kelas agar tidak mudah dilihat, setelah peserta menemukan clue pertama maka peserta memberikan pada anggota lain untuk disusun dalam peta konsep, kemudian peserta mencari clue selanjutnya sampai clue terakhir.²³
3. Setelah itu peserta didik melakukan presentasi dan menunjukkan mengenai hasil buruan mereka.

b. Kreativitas belajar

Kreativitas merupakan suatu konsep yang dapat dijelaskan dari berbagai sudut pandang, sudut pandang tersebut akan mempengaruhi arti kreativitas, kreativitas mencakup segenap potensi kemanusiaan, secara filosofis dapat disejajarkan dengan proses mencari identitas

²³ Satmoko Budi Santoso, *Sekolah Alternatif Mengapa Tidak ...*hlm 37

dirinya sendiri, bukan menjadi orang lain, oleh karena itu proses kreativitas masing-masing anak akan berbeda-beda²⁴.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan²⁵. Berdasarkan Penelitian masalah yang telah dikemukakan maka hipotesis penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *treasure clue* dengan kelas kontrol yang tidak menerapkan model pembelajaran *treasure clue* pada mata pelajaran IPS kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang.

Ho : Tidak ada pengaruh hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *treasure clue* dengan kelas kontrol yang tidak menerapkan model pembelajaran *treasure clue* pada mata pelajaran IPS kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang.

H. Metodologi Penelitian

Metode penelitian di sini dapat diambil suatu analisis dan peraturan yang sistematis mengenai kepenyidikan atau penelitian ilmiah, Uraian mengenai

²⁴ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini ...* hlm .71

²⁵ Saifuddin Anwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012) hlm. 74

metodologi penelitian ini meliputi jenis-jenis penelitian, sumber data dan jenis data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

1. Jenis Penelitian

Banyak sekali ragam penelitian yang dapat dilakukan diantaranya ditinjau dari pendekatan dan tempat:²⁶

- a. Ditinjau dari pendekatannya, penelitian ini adalah termasuk jenis penelitian kuantitatif. Sebab, mencoba menguak data dalam bentuk angka-angka statistik dan sebagainya, dari sisi metode termasuk jenis studi eksperimen. Penelitian ini bertujuan menguji coba suatu model pembelajaran. Maksudnya, mengenai penerapan model *treasure clue* dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di MI Munawariyah Palembang.
- b. Ditinjau dari tempat penelitiannya, penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan di lapangan atau *field research* yakni MI Munawariyah Palembang.

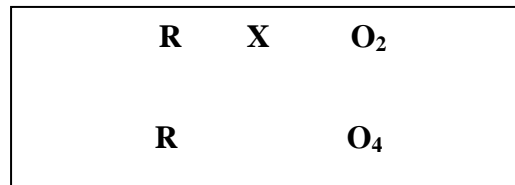
2. Design Penelitian Eksperimen

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *True-Eksperimental-Design*, dikatakan *True-Eksperimental-Design*, karena desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel

²⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian ...*hlm 14-15

luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen.²⁷ Adapun penelitian yang penulis lakukan ini melakukan penelitian eksperimen dengan bentuk *design* yaitu *Posttest-Only Control Design* sebagai berikut:

Gambar 1
Design Eksperimen



Keterangan:

R= Kelompok eksperimen yang di ambil secara random

X= Perlakuan dengan model pembelajaran *treasure clue*

O₂=Posttest terhadap kelompok eksperimen

O₄=Posttest terhadap kelompok control

3. Jenis dan sumber data

a. Jenis Data

Jenis data yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif.

- 1) Data Kualitatif berupa data yang bersifat uraian atau penjelasan untuk mengetahui kreativitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *treasure clue* pada siswa kelas V mata pelajaran IPS di MI Munawariyah Palembang.

²⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&d*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm 64

2) Data Kuantatif berupa data yang menggambarkan angka-angka yaitu data hasil analisa yang meliputi jumlah siswa, jumlah guru dan jumlah hasil *posttest-only control design* setelah pembelajaran berlangsung di MI Munawariyah Palembang.

b. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu data primer dan data sekunder.

1) Sumber Data Primer yaitu diperoleh dari siswa dan guru Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V MI Munawariyah Palembang. Data jenis ini mengenai kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang menjadi subjek penelitian.

2) Sumber Data Sekunder meliputi indikator pendidikan, jumlah siswa, sarana dan prasana pendidikan yang datanya diperoleh dari dokumentasi di MI Munawariyah Palembang. Data observasi yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti yaitu penerapan model pembelajaran *treasure clue* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

4. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek data penelitian yang memiliki karakteristik tertentu yang menarik bagi seorang peneliti yang nantinya akan diambil kesimpulan. Penelitian ini dilakukan

di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang yang terdiri dari 5.A, 5.B, 5.C.5.D.

Tabel 1
Populasi Penelitian

NO	Kelas	Jumlah
1	5.A	33
2	5.B	31
3	5.C	29
4	5.D	29
Jumlah		122

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampling acak (*random sampling*). Sampel yang peneliti ambil adalah kelas yang sudah tersedia dalam populasi, dimana setiap kelas dalam populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk diambil menjadi kelas sampel, pengambilan sampel dengan cara mengundi kelas yang telah ditulis nama dari 4 kelas yang akan keluar diambil sebagai sampel. Peneliti mengambil 2 kelas karena kemampuan siswa dalam setiap

kelas bersifat homogen sehingga tidak ada kelas yang diunggulkan, dari hasil pengundian menggunakan teknik sampling kelompok *cluster sampling* ini.²⁸ Dengan demikian populasi yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V.C sebagai kelas eksperimen dan V.D sebagai kelas kontrol di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang.

Tabel 2
Sampel Penelitian

NO	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah	Keterangan
		Laki-Laki	Perempuan		
1	5.C	20	9	29	Diterapkan model pembelajaran <i>treasure clue</i>
2	5.D	14	15	29	Tidak diterapkan model pembelajaran <i>treasure clue</i>
				58	

Sumber : (Tata Usaha MI Munawariyah Palembang)

²⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&d...* hlm 76

5. Teknik pengumpulan data

Untuk memperoleh informasi data yang signifikan dari proses pembelajaran serta situasi yang mempengaruhinya maka dipilih teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran *treasure clue* pada mata pelajaran IPS kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk menghimpun data tentang latar belakang berdirinya madrasah, jumlah guru atau karyawan, keadaan siswa serta sarana dan prasana di MI Munawariyah Palembang.

c. Angket

Angket merupakan kumpulan beberapa pertanyaan atau pernyataan dalam sebuah lembaran yang digunakan sebagai instrumen untuk menggali data dari responden mengenai apa yang dialami. Dalam penelitian ini angket digunakan untuk menggali data mengenai kreativitas siswa dalam proses pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus statistik tes “t” untuk dua sampel kecil (N kurang dari 30), sedangkan kedua sampel kecil itu satu sama lain mempunyai pertalian atau hubungan, adapun rumus yang digunakan yaitu uji statistik dengan menggunakan rumus uji “t”

- a. Untuk menjawab pertanyaan rumusan masalah pertama dan rumusan masalah kedua penulis menggunakan rumus TSR (tinggi, sedang, rendah)

Rumus: $M + 1SD_x$ keatas \longrightarrow Tinggi

Antara $M - 1SD$ sd $M + 1SD$ \longrightarrow Sedang

Antara $M - 1SD_x$ kebawah \longrightarrow Rendah

- b. Untuk menjawab pertanyaan bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *treasure clue* terhadap kreativitas belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang dan peneliti menggunakan teknik analisis data yaitu teknik uji “t”.²⁹ Analisis data dilakukan untuk perhitungan sebagai berikut:

$$t_o = \frac{M_1 - M_2}{SE M_1 - M_2}$$

²⁹Anas Sudjiono, *Pengantar Statistika Pendidikan*, (Jakarta:Rajawali Pers,2010), hlm. 326

Maka langkah yang perlu ditempuh adalah:

- a. Mencari Mean Variabel I (Variabel X), dengan rumus:

$$M_X \text{ atau } M_1 = \frac{\sum fx}{N_1}$$

- b. Mencari Mean Variabel II (Variabel Y) dengan rumus :

$$M_x \text{ atau } M_2 = \frac{\sum fx}{N_2}$$

- c. Mencari Deviasi Standar Skor Variabel X dengan rumus :

$$SD_1 = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N}}$$

- d. Mencari Deviasi Standar Skor Variabel Y dengan rumus :

$$SD_2 = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

- e. Mencari *Standar Error Mean* Variabel X, dengan rumus :

$$SE_{M_1} = \frac{SD}{\sqrt{N_1 - 1}}$$

- f. Mencari *Standar Error Mean Variabel* Y, dengan rumus :

$$SE_{M_2} = \frac{SD}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

- g. Mencari *Standar Error Perbedaan Antara Mean Variabel X*

Dengan Mean Variabel Y, dengan rumus :

$$SE_{M_1 - M_2} = \sqrt{SE_{M_1}^2 + SE_{M_2}^2}$$

- h. Mencari Rumus t_o dengan rumus yang telah disebutkan di atas yaitu :

$$t_o = \frac{M_1 - M_2}{SE M_1 - M_2}$$

- i. Memberikan interpretasi terhadap t_o dengan prosedur sebagai berikut:
1. Merumuskan hipotesis alternatifnya (H_a): “ ada (terdapat) pengaruh mean yang signifikan antara variabel X dan Variabel Y.”
 2. Merumuskan hipotesis nihilnya (H_o) , “ Tidak ada (tidak terdapat) pengaruh yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.”
- j. Menguji Kebenaran atau kepalsuan kedua hipotesis tersebut di atas dengan membandingkan besarnya t hasil perhitungan t_o dan t yang tercantum pada table nihil “ t ” dengan terlebih dahulu menetapkan *degress of freedomnya* atau derajat kebebasannya, dengan rumus:
- $$Df \text{ atau } db = (N_1 + N_2) - 2$$

K. Sistematika Pembahasan

Dalam Penelitian ini ada beberapa bab yang mengandung uraian dan pembahasan tersendiri, tetapi tetap dalam rangkaian yang sama yang saling berkaitan dan saling mendukung antara satu sama lain dalam pembahasan.

Sistematika yang digunakan dalam penulisan Skripsi ini nantinya adalah sebagai berikut:

Bab 1: Mengemukakan pendahuluan, yang mencakup didalamnya berisikan: latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, definisi operasional, hipotesis penelitian, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II: Mengemukakan landasan teori yang digunakan sebagai landasan berfikir dan menganalisis data yang berisikan pengertian model pembelajaran, pengertian model pembelajaran tipe *treasure clue* dan pengertian kreativitas belajar, langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *treasure clue*, manfaat model pembelajaran *treasure clue*, kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *treasure clue*.

Bab III : Kawasan penelitian meliputi keadaan umum MI Munawariyah Palembang, historis dan geografisnya, keadaan tenaga pengajar, keadaan tenaga administrasi, sarana dan prasarana, keadaan siswa dan kegiatan ekstrakurikuler..

Bab IV: Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *treasure clue* terhadap kreativitas belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di MI Munawariyah Palembang. Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *treasure clue* pada mata pelajaran IPS Kelas V di MI Munawariyah Palembang. Untuk mengetahui pengaruh model

pembelajaran *treasure clue* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di MI Munawariyah Palembang.

Bab V: Penutup yang memuat kesimpulan, saran-saran dari penulis dan daftar pustaka serta lampiran-lampiran yang diperlukan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “model” dan “pembelajaran”. Model merupakan suatu konsepsi untuk mengajar suatu materi dalam mencapai tujuan tertentu. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Selain itu, dalam proses belajar mengajar terjadi interaksi dua arah antara pengajar dan peserta didik.³⁰

Proses pembelajaran dikenal beberapa istilah yang memiliki kemiripan makna, sehingga sering kali orang merasa bingung untuk membedakannya, istilah-istilah tersebut adalah model pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran dan strategi pembelajaran, adapun perbedaan antara istilah-istilah tersebut, berikut akan di jelaskan dengan harapan dapat memberikan kejelasan tentang penggunaan istilah-istilah tersebut dan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu

³⁰ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran.*, (Jakarta: PT Bumu Aksara, 2013) hlm. 89

dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar-mengajar.

Metode pembelajaran adalah suatu sarana untuk menemukan, menguji dan menyusun data yang diperlukan bagi pengembangan disiplin ilmu tersebut.³¹ Metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*methodos*". Kata ini terdiri dari dua suku kata, yaitu "*matha*" yang berarti melalui atau melewati, dan "*hodos*" yang berarti jalan atau cara, maka metode memiliki arti suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan³². Demikian dapat disimpulkan metode berarti jalan atau cara yang ditentukan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran, metode tersebut harus dilalui untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang direncanakan dan dilaksanakan di dalam kelas yang sudah direncanakan oleh guru sebelum pembelajaran dimulai.

Teknik pembelajaran adalah adalah penjelasan dan penjabaran suatu metode pembelajaran, atau cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalkan, penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas. Jadi dapat dipahami bahwa teknik dalam pembelajaran dapat

³¹ Ismail Sukardi, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang, Rasail Median Group, 2009), hlm. 7

³² M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hlm 61

didefinisikan sebagai daya upaya atau usaha-usaha yang ditempuh oleh seseorang guru dalam rangka untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dengan cara yang paling praktis, namun tetap harus selalu merujuk dan berpijak pada metode tertentu.

Strategi merupakan suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan. Jika dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.³³

Model pembelajaran Berdasar Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pola (contoh, acuan, ragam dan sebagainya) dari sesuatu yang dibuat atau dihasilkan.³⁴ Menurut Kasinyo Harto, model adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan suatu kegiatan.³⁵ Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah seperangkat kerangka konseptual yang sistematis yang digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan suatu kegiatan untuk merancang pembelajaran yang sesuai dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar.

³³ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm 20.

³⁴ Boediono, *Kamus...* hlm 245

³⁵ Kasinyo Harto, *Desain Pembelajaran ...* hlm 12

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.³⁶ Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat di definisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.³⁷

Pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar guna untuk mencapai tujuan yang diinginkan, dan juga diartikan sebagai pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran, terdapat berbagai macam model pembelajaran untuk mengajarkan siswa sesuai dengan cara atau gaya belajar mereka masing-

³⁶ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm 64-65

masing agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal, dalam prakteknya, seorang pendidik harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi.

Model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas media yang tersedia dan kondisi guru itu sendiri. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih dan dijadikan alternatif adalah model pembelajaran *treasure clue*. Berikut ini merupakan yang mengemukakan pengantarnya berupa pengertian dan rasional serta prosedur yang sifatnya prinsip dan modifikasinya diserahkan kepada guru untuk melakukan penyesuaian sesuai dengan situasi dan kondisi yang dihadapi.

Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang akan di eksperimenkan adalah model pembelajaran *treasure clue*. Berikut ini akan dijelaskan sub-sub berkenaan dengan model pembelajaran *treasure clue*, seperti pengertian model pembelajaran *treasure clue*, kelemahan dan kelebihan model pembelajaran *treasure clue* dan langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *treasure clue*.

2. Pengertian Model Pembelajaran *Treasure Clue*

Sebelum kita membahas mengenai apa itu model pembelajaran *treasure clue*, terlebih dahulu kita bahas apa itu model pembelajaran. Model pembelajaran adalah sebuah proses pembelajaran yang utuh mulai dari awal hingga akhir. Model pembelajaran melingkupi pendekatan pembelajaran,

strategi pembelajaran, model pembelajaran dan teknik pembelajaran, sehingga dapat kita ketahui bahwa model pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan model pembelajaran yang akan kita lakukan untuk mengajar.

Treasure clue merupakan model pembelajaran berkelompok yang dilakukan dengan melibatkan anak-anak secara berkelompok yang bisa menguji baik kemampuan dan kecerdasan secara pribadi maupun sebagai kerja sama kelompok.³⁸ Model ini memiliki struktur pengajaran yang sangat cocok digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial kepada siswa serta solusi untuk pembelajaran yang lebih bervariasi, aktif dan menyenangkan. Pemilihan materi yang sesuai untuk model pembelajaran *treasure clue* adalah materi yang lebih menekankan pada keaktifan siswa dalam berlangsungnya pembelajaran. Hal ini disebabkan model pembelajaran ini lebih menekankan pada kreativitas belajar siswa dalam mengutarakan pendapatnya mengenai masalah yang muncul. Pemahaman tentang materi oleh siswa dalam model ini sangat diutamakan terutama dalam bentuk diskusi antar kelompoknya.

Model pembelajaran sudah sangat berkembang dengan berbagai model pembelajaran baru telah banyak muncul dan model pembelajaran yang akan dibahas juga dikembangkan dari model pembelajaran *cooperative* model pembelajaran ini termasuk pada model pembelajaran *cooperative*. Tipe pembelajaran ini dimaksudkan sebagai alternatif untuk mengajarkan keterampilan sosial yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar

³⁸ Sya'ban Jamil, *Permainan Cerdas dan Kreatif...* hlm 10

salah satunya dengan diterapkannya model pembelajaran yang digunakan oleh guru, solusi model pembelajaran yang lebih bervariasi, kreatif dan menyenangkan diharapkan dapat mengembangkan potensi siswa saat mengikuti proses pembelajaran.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *treasure clue* menuntut siswa dalam bekerja sama dalam kelompok (mengeluarkan ide/gagasan) dengan diberi clue atau pertanyaan dalam menemukan petunjuk sehingga selama pembelajaran nantinya diharapkan agar sesama anggota kelompok saling membantu dalam memecahkan pertanyaan demi pertanyaan. Model pembelajaran *treasure clue* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dan sebagai alternatif untuk mengajarkan keterampilan sosial yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar salah satunya dengan diterapkannya model pembelajaran yang digunakan oleh guru, solusi model pembelajaran yang lebih bervariasi, kreatif dan menyenangkan diharapkan dapat mengembangkan potensi siswa saat mengikuti proses pembelajaran berlangsung.

3. Langkah-langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran *Treasure Clue*

Model pembelajaran merupakan model pembelajaran berkelompok yang dilakukan dengan melibatkan anak-anak secara berkelompok yang bisa menguji baik kemampuan dan kecerdasan secara pribadi maupun kerja sama

antar kelompok.³⁹ *Treasure clue* dalam bahasa Indonesia artinya petunjuk harta karun, maka dalam pembelajaran ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mencari petunjuk harta karun untuk mengajarkan keterampilan sosial kepada siswa serta solusi untuk pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, model pembelajaran *treasure clue* memiliki tahapan utama antara lain sebagai berikut:

- 1) Beberapa peserta didik dalam tiap kelompok bersiap melacak harta karun, mereka berbekal pensil atau spidol dan peta, tugas mereka menemukan penanda awal untuk memandu dalam pencarian harta karun.
- 2) Peta yang dipegang masing-masing peserta ada petunjuk tentang Clue yang memuat isi pesan berdasarkan materi tertentu yang dimasukkan ke dalam amplop. Amplop tersebut diletakkan menyebar di kelas agar tidak mudah dilihat, setelah peserta menemukan *clue* pertama maka peserta memberikan pada anggota lain untuk disusun dalam peta konsep, kemudian peserta mencari *clue* selanjutnya sampai *clue* terakhir.
- 3) Setelah itu peserta didik melakukan presentasi dan menunjukkan mengenai hasil buruan mereka.⁴⁰

³⁹ *Ibid*, hlm 10

⁴⁰ Dini Fatmawati, *Penerapan Metode Treasure Hunt dalam Meningkatkan Kreativitas Berfikir Sistematis Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MA Najhatul Sholihin Plawangan Kragan Rembang*, Repositori Stain Kudus, Tahun Pelajaran 2016/2017.

Adapun langkah-langkah yang perlu dipersiapkan dalam pelaksanaan model pembelajaran *treasure clue* adalah sebagai berikut:

1) Hal yang harus dipersiapkan.

peralatan yang diperlukan yaitu berupa kertas berwarna, spidol warna, amplop berisi pesan tertulis berupa *clue* materi, dowblwtip dan peta. Waktu disesuskan dengan proses pembelajaran (antara 7-10 menit).

2) Aturan Permainan.

Peserta yang tercepat dalam penyusunan peta konsep dan sesuai dengan materi serta dapat mempresentasikan dengan baik adalah pemenangnya.

Langkah-langkah model pembelajaran *treasure clue* menurut Raka Swanditha Hutomo adalah sbb:

1) Siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan lima sampai enam orang yang beragam kemampuan dan sukunya. Guru memberikan suatu pelajaran dan siswa-siswi dalam kelompok memastikan semua anggota kelompok bisa menguasai mata pelajaran tersebut.

2) Guru memberikan pertanyaan awal pada setiap kelompok, jika salah satu kelompok berhasil menjawab pertanyaan dari guru, maka selanjutnya kelompok tersebut mencari *clue-clue* yang telah disembunyikan sebelumnya di dalam kelas.

3) Setiap *clue* terdapat pertanyaan yang harus dijawab, kemudian pertanyaan tersebut menyangkut pada *clue* selanjutnya, sampai dapat menemukan harta karun yang tersedia (berupa hadiah), karena telah mmenjawab semua pertanyaan yang menyangkut mata pelajaran tersebut.⁴¹

Dari beberapa langkah model pembelajaran *treasure clue* di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini menekankan kerja sama antar kelompok dengan tujuan untuk mengajarkan keterampilan sosial kepada siswa serta solusi untuk pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, dalam model pembelajaran ini memerlukan waktu yang cukup lama dalam proses pelaksanaan belajar mengajar, dengan diterapkannya model pembelajaran *treasure clue* diharapkan dapat diterapkan oleh guru sebagai variasi model pembelajaran agar siswa tidak bosan saat pembelajaran berlangsung, dengan model pembelajaran ini diharapkan memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan siswa bisa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

⁴¹ Raka Swanditha Hutomo, *Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode Treasure Hunt Kelas V SD 1 Pengasih, Tahun 2016* , Jurnal Pendidikan, Volume 5, Nomor 2, Tahun 2016...hlm109

4. Tujuan Model Pembelajaran *Treasure Clue*

Treasure clue merupakan salah satu model pembelajaran *cooperative learning*, yang menekankan kerjasama antar siswa dalam kelompok, konsep pembelajaran ini yaitu siswa bekerja sama dalam belajar kelompok dan masing-masing kelompok bertanggung jawab pada aktivitas belajar anggota kelompoknya, dengan model pembelajaran ini siswa dilatih untuk saling bekerja sama dalam menemukan petunjuk harta karun, model pembelajaran *treasure clue* ini memiliki beberapa tujuan. Tujuan dari model pembelajaran *treasure clue* antara lain sbb:

- 1) meningkatkan kemampuan bekerja sama kelompok;
- 2) melatih dan meningkatkan kemampuan fisik dan mental anak;
- 3) berlatih mempelajari sikap hati-hati dalam bertindak;
- 4) berlatih tidak mudah tergesa-gesa dalam memutuskan sesuatu hal;
- 5) berlatih penuh terhadap tata tertib;
- 6) berlatih konsentrasi dan bersikap cermat;
- 7) menumbuhkan motivasi untuk memecahkan masalah dan meraih prestasi;

Tujuan model pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *treasure clue* merupakan model pembelajaran berburu harta karun dengan mencari *clue-clue* yang telah disembunyikan, dengan menggunakan metode kerja kelompok dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, maka semua anggota kelompok harus bekerja sama dan saling

membantu satu sama lain supaya terjalin hubungan yang harmonis antar kelompok, karena dengan suasana yang harmonis bisa menunjang keberhasilan dalam memecahkan masalah yang sedang dihadapi bersama-sama, karena setiap masalah bukan dibebankan kepada individual melainkan dibebankan kepada semua anggota kelompok.

5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Treasure Clue*

Pada dasarnya tidak ada suatu model pembelajaran yang sempurna, begitu pula model pembelajaran *treasure clue*, model pembelajaran ini juga tidaklah sempurna dan memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *treasure clue* adalah sbb:

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Treasure Clue*

- 1) model pembelajaran *treasure clue* mengajak siswa lebih dekat lagi alam (suasana baru dalam belajar);
- 2) memberikan gairah dan motivasi untuk memecahkan setiap soal;
- 3) menumbuhkan semangat kepada siswa dalam memecahkan soal;
- 4) menumbuhkan sikap kerjasama, dikarenakan individu memberikan kontribusinya terhadap kelompok tersebut.

b. Kekurangan Model Pembelajaran *Treasure Clue* sbb:

- 1) dalam menerapkan model pembelajaran *treasure clue* ini membutuhkan waktu yang cukup banyak;
- 2) cakupan tempat dan wilayah penerapan model pembelajaran *treasure clue* cukup luas;

- 3) siswa akan leluasa akan melakukan kegiatan yang di luar proses pembelajaran tersebut.⁴²

Penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *treasure clue* memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan dari model pembelajaran *treasure clue* ini adalah memberikan dorongan secara tidak langsung kepada siswa untuk bekerja sama, bersifat objektif, jujur, percaya diri, penuh tanggung jawab dan berbagi tugas dalam kelompok. Beberapa kelemahan dari model pembelajaran *treasure clue* dapat saja muncul dalam suatu pembelajaran, salah satunya adalah pada model pembelajaran ini membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pelaksanaannya dan siswa akan leluasa dalam melakukan kegiatan yang di luar proses pembelajaran, akan tetapi kelemahan-kelemahan ini dapat diatasi dengan kemampuan pengelolaan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar dan menciptakan kondisi yang memungkinkan terselenggaranya kegiatan pembelajaran secara baik dan menyenangkan yang di lakukan di dalam kelas.

⁴² *Ibid*, hlm 110

B. Kreativitas Belajar Siswa

1. Pengertian Kreativitas Belajar

Kreativitas belajar secara berbeda-beda oleh para pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing. Perbedaan dalam sudut pandang ini menghasilkan definisi kreativitas dengan penekanan yang berbeda-beda, yang pada intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang yang melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.⁴³

Kreativitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta; perihal berkreasi; dan kekreatifan.⁴⁴ Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.⁴⁵ Kreativitas juga mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seseorang, menurut Torrance dalam buku Mohammad Ali, mengatakan kreativitas itu bukan semata-mata bakat kreatif atau kemampuan kreatif yang dibawa sejak lahir melainkan hasil dari belajar dan pengalaman dari lingkungannya. Secara tegasnya ia mengatakan bahwa setiap individu memiliki potensi kreatif.

NACCCE (*National Advisory Commite on Creative and Cultural Education*) dalam Faisal Abdullah menyatakan kreativitas adalah

⁴³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta:Kencana, 2013), hlm 99.

⁴⁴ Supardi, *Sekolah Efektif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm 159

⁴⁵ Mohammad Ali, *Perkembangan Psikologi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm 41

aktivitas imajinatif yang menghasilkan hasil yang baru dan bernilai.⁴⁶ Adapun Semiawan dalam buku Faisal Abdullah yang berjudul *Bakat dan Kreativitas* mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode baru.⁴⁷ Untuk dapat memiliki kemampuan kreatif tersebut, berlangsung melalui proses belajar yang dilakukan oleh individu dalam waktu yang lama.

Proses belajar berlangsung melalui usaha individu untuk memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan yang dialami dalam perjalanan hidupnya, kemudian akan menghasilkan karakteristik individu yang ditandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama baru, untuk dapat melakukan semua itu diperlukan adanya dorongan dari lingkungan yang didasari oleh potensi kreatif yang telah ada didalam dirinya.

Dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah upaya seseorang dalam menemukan potensi pada diri sendiri untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan bernilai, dengan demikian dalam belajar kreatif harus melibatkan komponen-komponen pengalaman belajar yang menyenangkan. Jadi, kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan siswa dalam menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik

⁴⁶ Faisal Abdullah, *Bakat dan Kreativitas* ...hlm 120

berupa kemampuan pengembangan kemampuan informasi yang diperoleh oleh guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.

2. Makna Pengembangan Kreativitas

Mengapa kreativitas sangat bermakna dalam hidup? Mengapa kreativitas perlu dipupuk sejak dini dalam diri anak?⁴⁸. Pengembangan kreativitas menjadi salah satu hal yang memegang peranan penting dalam perkembangan anak, karena dari kreativitas anak belajar untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan dalam dirinya. Setiap anak mempunyai kreativitas yang berbeda-beda, perbedaan kreativitas yang dimiliki oleh setiap anak dipengaruhi oleh bermacam-macam faktor. Berdasarkan pemahaman itu maka setiap anak memiliki hak yang sama untuk mengembangkan kreativitas. Adapun pengembangan kreativitas antara lain sbb:

- a. Pertama, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (menaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan dirinya merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.
- b. Kedua, kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat berbagai macam kemungkinan penyelesaian

⁴⁸ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta:Rineka Cipta, 2012), hlm 172

terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan, di sekolah terutama yang dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran (berpikir logis).

- c. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri pribadi dan bagi lingkungan) tetapi juga memberikan kepuasan pada individu.
- d. Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Penjelasan makna pengembangan kreativitas di atas, dapat disimpulkan bahwa Setiap anak mempunyai kreativitas yang berbeda-beda, perbedaan kreativitas yang di miliki oleh setiap anak di pengaruhi oleh bermacam-macam faktor dan dengan kreativitas memungkinkan manusia dalam meningkatkan kualitas hidupnya yang bermanfaat bagi diri pribadi dan bagi lingkungannya.

3. Indikator Kreativitas Belajar

Kreativitas belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan siswa dalam belajar, kreativitas juga memegang peranan penting

dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran. Adapun indikator kreativitas antara lain sbb:⁴⁹

- 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar;
- 2) memiliki humor tinggi;
- 3) mempunyai daya imajinasi yang kuat;
- 4) sering mengajukan pertanyaan yang berbobot;
- 5) mempunyai atau menghargai rasa keindahan;
- 6) memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah;
- 7) mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu;
- 8) mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah dipengaruhi orang lain;
- 9) mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain;
- 10) senang mencoba hal yang baru (membuat karya);

Berdasarkan dari beberapa kreativitas belajar di atas, peneliti menyimpulkan bahwa indikator kreativitas belajar siswa adalah salah satu peran penting dalam pencapaian keberhasilan belajar siswa, dalam kegiatan belajar mengajar anak memiliki kreativitas yang berbeda-

⁴⁹ Hamzah B, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm 252

beda pada setiap anak dalam memecahkan permasalahan, untuk itu guru perlu memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa sehingga kreativitas, bakat dan minatnya dapat berkembang sesuai dengan potensi yang di miliki peserta didik.

4. Tahap-Tahap Kreativitas

Kreativitas adalah ciri-ciri yang dimiliki oleh setiap individu yang menandakan adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya, proses kreativitas berlangsung mengikuti tahap-tahap tertentu. Ada empat tahapan proses kreativitas yaitu sebagai berikut:⁵⁰

1) Persiapan (*Preparation*)

Tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi, dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, individu berusaha menjajaki berbagai kemungkinan jalan yang dapat ditempuh untuk memecahkan masalah itu. Namun, pada tahap ini belum ada arah yang tetap meskipun sudah mampu mengeksplorasi berbagai alternative pemecahan masalah. Pada

⁵⁰ Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), hlm 43

tahap ini masih amat diperlukan pengembangan kemampuan berfikir.

2) Inkubasi (*Incubation*)

Tahap ini, proses pemecahan masalah “dierami” dalam alam prasadar, individu seakan-akan melupakannya. Jadi, pada tahap ini individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya, dalam pengertian tidak memikirkannya secara sadar melainkan “mengendapkannya” dalam prasadar. Proses inkubasi ini dapat berlangsung lama (berhari-hari atau bahkan bertahun-tahun), dan bisa juga sebentar (beberapa jam saja), sampai kemudian timbul inspirasi atau gagasan untuk pemecahan masalah.

3) Iluminasi (*Ilmination*)

Tahap ini sering disebut tahap timbulnya insight, pada tahap ini sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru, ini timbul setelah diendapkan dalam waktu yang lama atau juga sebentar pada tahap inkubasi.

4) Verifikasi (*Verification*)

Tahap ini, gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya pada realitas, pada tahap

ini pemikiran divergen harus diikuti dengan pemikiran konvergen, pemikiran dan sifat spontan harus diikuti oleh kritik. Firasat harus diikuti oleh pemikiran logis, keberanian harus diikuti oleh sikap hati-hati dan imajinasi harus diikuti oleh pengujian terhadap realitas.

Tahapan-tahapan kreativitas di atas, peneliti menyimpulkan bahwa ada empat tahapan dalam kreativitas yang pertama adalah tahap persiapan adalah tahapan pengumpulan informasi atau data sebagai bahan untuk memecahkan masalah. Kedua yaitu, pada tahap ini individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya. Ketiga yaitu tahapan timbulnya inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru, ini timbul setelah diendapkan dalam waktu yang lama atau juga sebentar pada tahap inkubasi, dan munculnya gagasan secara kritis serta menghadapkannya pada realitas dan diikuti oleh pemikiran yang logis.

5. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan IPS merupakan integrasi dari baerbagai cabang ilmu-ilmu sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-

cabang ilmu-ilmu sosial.⁵¹ Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah terjemahan atau adaptasi dalam Bahasa Indonesia dari istilah Bahasa Inggris “*social studies*” sebagai mata pelajaran mulai dari jenjang pendidikan dasar (SD dan SMP). Beberapa penulis menggunakan studi sosial, pengajaran ilmu-ilmu sosial atau istilah pendidikan ilmu sosial sebagai padanan bagi istilah yang lebih populer yakni Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Istilah IPS di Indonesia mulai muncul pada tahun 1975/1976 yakni sebuah label untuk mata pelajaran sejarah, ekonomi, geografi dan pelajaran sosial lainnya pada jenjang pendidikan dasar dan menengah merupakan suatu program pembelajaran ilmu-ilmu sosial untuk pendidikan.⁵² Pada dasarnya tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan kejenjang lebih tinggi, berdasarkan pengertian dan tujuan dari pendidikan IPS tampaknya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut, kemampuan dan

⁵¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 171

⁵² Daryanto, *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), hlm 62.

keterampilan guru dalam memilih berbagai model, metode dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan⁵³.

Dalam pendidikan dasar (SD). IPS muncul sebagai mata pelajaran yang disebut Ilmu Pengetahuan Sosial, untuk tingkat SMP muncul sebagai mata pelajaran yang dalam penyajiannya terdiri dari Sub-pelajaran geografi, ekonomi dan sejarah, sedangkan untuk program SMA istilah IPS sebagai suatu program studi yang digunakan bagi kelompok ilmu-ilmu sosial yang di dalamnya terdiri dari mata pelajaran sejarah, geografi, ekonomi dan akuntansi, sosiologi, antropologi kewarganegaraan masing-masing secara terpisah.⁵⁴

Beberapa pengertian pembelajaran IPS tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS adalah aktifitas belajar mengajar yang saling mempengaruhi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya untuk mencapai tujuan pembelajaran, dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Pendidikan IPS pada saat ini di hadapkan pada upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya kualitas

⁵³ Etin Solihatin, Raharjo, *Cooverative Learning...* Hlm. 14-15

sumberdaya manusia, sehingga eksistensi pendidikan IPS benar-benar dapat mengembangkan pemahaman dan keterampilan berfikir kritis.

2. Ruang Lingkup dan Tujuan Pembelajaran IPS di MI

Pada jenjang pendidikan sekolah dasar, ruang lingkup pembelajaran IPS dibatasi sampai gejala dan masalah sosial, terutama gejala dan masalah sosial sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik, maka ruang lingkup pembelajaran IPS meliputi 4 aspek.

a. Ruang lingkup pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

- 1) manusia, tempat dan lingkungan;
- 2) waktu, keberlanjutan dan perubahan;
- 3) sistem sosial dan budaya;
- 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan;

a. Tujuan Pembelajaran IPS di MI

Pembelajaran IPS diharapkan mampu mengembangkan aspek pengetahuan, pengertian, sikap, nilai dan aspek keterampilan, adapun tujuan pembelajaran IPS dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial

yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.

- 2) mampu menggunakan model-model dan proses berfikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang dimasyarakat.
- 3) menaruh Perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang cepat.
- 4) mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Berdasarkan ruang lingkup dan tujuan dari pendidikan IPS, di butuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu mengembangkan tercapainya suatu tujuan pembelajaran, kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model pembelajaran terus ditingkatkan agar pembelajaran IPS benar-benar mampu mengkondisikan kemampuan dan keterampilan dasar bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan pembelajaran IPS di sekolah dasar pada dasarnya bertujuan untuk pengembangan pengetahuan, sikap, nilai, moral, dan keterampilan siswa.

3. Karakteristik Pembelajaran IPS MI

Pendidikan IPS merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi atau terpadu, pengertian terpadu adalah bahan atau materi IPS diambil dari ilmu-ilmu sosial yang dipadukan dan tidak terpisah dalam kotak disiplin ilmu, berikut ini dikemukakan karakteristik pembelajaran IPS di MI sebagai berikut:

- a. IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
- b. Kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah ekonomi, hukum dan politik, sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik tertentu.
- c. Kompetensi dasar IPS menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- d. Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan struktur, proses, dan masalah-masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.

- e. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu yang lain, IPS merupakan gabungan dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Pengembangan program pembelajaran IPS senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip karakteristik (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan yang terdapat dalam karakteristik pembelajaran IPS itu sendiri.

4. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS MI Kelas V Semester 1.

Standar kompetensi mata pelajaran adalah deskripsi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dikuasai setelah siswa mempelajari mata pelajaran tertentu dan pada jenjang tertentu pula. Sedangkan kompetensi dasar adalah pengetahuan, keterampilan dan sikap minimal yang harus dicapai oleh siswa untuk menunjukkan bahwa siswa telah menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Adapun standar kompetensi dan kompetensi dasar pada mata pelajaran IPS MI kelas V semester 1 adalah sebagai berikut:

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
5. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia	1.1 Mengetahui makna peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam. 1.2 Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam. 1.3 Mengetahui keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya. 1.5 Mengetahui jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia

Dari pengertian standar kompetensi dan kompetensi dasar di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam setiap jenjang pendidikan ada standar kompetensi dan kompetensi dasar dengan tujuan untuk mengetahui materi apa saja yang akan dipelajari dalam proses pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk menilai ketercapaian hasil pembelajaran sejauh mana penguasaan siswa terhadap suatu pokok bahasan atau pada mata pelajaran tertentu, oleh karena itu, sangat penting sekali adanya standar kompetensi dan

kompetensi dasar dalam pendidikan karena sebagai patokan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

BAB III

DESKRIPSI WILAYAH

A. Sejarah Perkembangan Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang

Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah adalah Yayasan Perguruan Islam yang berdiri pada tanggal 1 Juni 1958, yang didirikan oleh Habib Husin Almunawar pada mulanya berlokasi di Kelurahan 14 Ulu Palembang. Tahun 1966 dibangun gedung semi permanen sebagai tempat kegiatan belajar mengajar di lokasi Jl. KH. Abdullah Azhari Kelurahan 13 Ulu Kecamatan Seberang Ulu II Kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan. Pada tahun 1994 Kepengurusan yayasan dibakukan melalui badan hukum dan terdaftar pada akta notaris.

Sejak berdirinya lembaga ini telah banyak menghasilkan lulusan yang bekerja diberbagai bidang disiplin ilmu dalam perjalanannya, lembaga ini mendapatkan respon positif dari masyarakat Palembang dan sekitarnya, terbukti dengan meningkatnya jumlah peminat atau pendaftar dari tahun ke tahun. Pada tahun 2002 gedung lembaga ini diperluas dan dibangun menjadi bangunan permanen berlantai 3, ditambah dengan 2 unit bangunan ditempat terpisah yang tidak jauh dari lokasi gedung utama serta dilengkapi dengan sarana dan prasarana pendidikan yang cukup baik.⁵⁵

⁵⁵ Sumber data: Dokumentasi Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang tahun ajaran 2017-2018

Setiap sekolah atau Madrasah memiliki identitas masing-masing dan beragam. Berikut profil lengkap Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang:

Nama Sekolah	: MI Munawariyah
NPSN	: 10604117
NSS	: 11121671
NSB	: 3163670616601
Provinsi	: Sumatera Selatan
Otonomi	: Kota Palembang
Kecamatan	: Sebrang Ulu II
Desa/Kelurahan	: 13 Ulu
Nama Jalan	: K.H Abdullah. Azhari Lr. Sederhana No. 03
Kode Pos	: 30263
Telepon	: 0711-516216
Faximile	: -
Daerah	: Perkotaan
Status Sekolah	: Swasta
Akreditasi	: A (Sangat Baik)
Tahun Akreditasi	: 2011
Penerbit SK	: Ban S/M Provinsi Sumatera Selatan
Tahun Berdiri	: 1958
Kegiatan Belajar Mengajar	: Pagi dan Siang

Bangunan Sekolah	: Milik Sendiri
Lokasi Bangunan	: Pemukiman Penduduk
Jarak ke Pusat Kecamatan	: 1 KM
Jarak ke Pusat Kota	: 5 KM
Terletak pada Lintasan	: Kota Palembang
Organisasi Penyelenggara	: YPI-Munawariyah Palembang

Berdasarkan identitas ini, dapat diketahui bahwa MI Munawariyah Palembang terletak di jalan Jl. KH. Abdullah Azhari Kelurahan 13 Ulu Kecamatan Seberang Ulu II Kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan. Berdiri pada tanggal 1 Juni 1958, yang didirikan oleh Habib Husin Almunawar. Saat ini Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang dipimpin oleh ibu Dra.Sy. Fathimah, selama berdirinya sekolah ini sudah banyak mengalami perubahan, baik dari bangunan maupun kualitas sekolah. Kualitas ini dapat dilihat dengan bertambahnya bangunan-bangunan baru dan semakin banyaknya tenaga pendidik yang berkualitas, berkat kerjasama seluruh guru dan pihak yang terkait.

Secara geografis Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang beralamatkan di Jl. KH. Abdullah Azhari Kelurahan 13 Ulu Kecamatan Seberang Ulu II Kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan adapun batas-batasnya adalah sebagai berikut:

1. Sebelah barat : Rumah Penduduk
2. Sebelah Timur : Rumah Penduduk

3. Sebelah Utara : Jalan Raya
4. Sebelah Selatan : Sungai Musi

Berdasarkan kondisi tersebut dapat diketahui bahwa MI Munawariyah Palembang memiliki kondisi lingkungan yang baik dan mendukung pelaksanaan proses pembelajaran, serta kegiatan pendidikan lainnya karena letaknya yang dikelilingi oleh pemukiman warga sehingga keberadaan sekolah ini sangat berpengaruh bagi tingkat pendidikan yang berada di wilayah tersebut.

B. Visi – Misi dan Tujuan Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang

Visi

Berakhlak Mulia, Berprestasi dan Berwawasan Lingkungan

Misi

- a. Menumbuh kembangkan karakter warga madrasah yang religius, cerdas, disiplin dan cinta tanah air;
- b. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan yang aktif, inovatif, kreatif dan berkualitas;
- c. Meningkatkan pencapaian prestasi akademik dan non akademi;
- d. Membiasakan budaya disiplin, hidup bersih, agamis sesuai dengan ciri khas madrasah;

Tujuan

Adapun tujuan dari berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang adalah sebagai berikut:

- 1) Terbentuknya warga madrasah yang beriman dan berakhlak mulia melalui pengamalan ajaran agama islam;
- 2) Terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif dan berkualitas, sehingga siswa mampu mencapai prestasi akademik dan non akademik secara optimal;
- 3) Terbentuknya warga madrasah yang mencintai, memelihara dan melestarikan lingkungan hidup;
- 4) Membiasakan warga sekolah agar peduli terhadap lingkungan;
- 5) Mewujudkan green school;

Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang memiliki visi, misi dan tujuan yang menyeimbangkan antara prestasi dan kemampuan secara akademik maupun non akademik dengan terpenuhinya visi, misi dan tujuan dari Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang proses pendidikan menjadi terarah sehingga menghasilkan generasi yang berkualitas serta mampu memenuhi keinginan masyarakat.

C. Perkembangan Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang Tiga Tahun Terakhir

1. Perkembangan Guru

Tenaga pendidik (Guru) dan tenaga kependidikan (Pegawai) MI Munawariyah Palembang terdiri dari Pegawai Negeri Sipil (PNS) dan Honorer (Non-PNS). Jumlah guru dan pegawai Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang berjumlah 27 orang. Untuk lebih jelasnya

berikut statistik keadaan guru dan pegawai Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang.

Tabel 3.1
Daftar Nama Tenaga Guru

No	Nama Guru	Tempat, Tanggal Lahir	Pendidikan Fak/Jur	Jabatan	Kls	
1	Asmaliah,S.Ag 196910301998032002	Rantau Alai	30-Oct-1969	Tarbiyah/PAI	Guru	VI
2	Drs. Hasan 196509101998031001	Palembang	10-Sep-1965	FKIP/Bahasa	Guru	V-VI
3	Siti Rohani,S.Ag 197408222002122002	Wonosari	22-Aug-1974	Tarbiyah/PAI	Guru	II
4	Murhayah,S.Ag 197303072002122001	Suka Damai	7-Mar-1973	Tarbiyah/PAI	Guru	I
5	Muktillah,S.Ag 197310202002121002	Palembang	20-Oct-1973	Tarbiyah/PAI	Guru	VI
6	Nelly,S.Pd.I 197810222007012014	Palembang	22-Jan-1978	Tarbiyah/PAI	Guru	VI
7	Fatmawati,S.Pd.I	Palembang	10-Jan-1966	Tarbiyah/PAI	Guru	I
8	Paisa,S.Pd.I	Pemulutan	9-Apr-1976	Tarbiyah/PAI	Guru	III
9	Yulia,S.Pd.I	K. Puntian	23-Nov-1978	Tarbiyah/PAI	Guru	II
10	Yulianti,S.Pd.I	Palembang	1-Jan-1976	FKIP/ BK	Guru	I
11	Sri Mulyati,S.Pd.I	Palembang	25-Mar-1981	Tarbiyah/PAI	Guru	IV
12	Eveline Fathanah	Palembang	26-Jul-1984	SMA	Sbk, B.Ing	III
13	Marwiyah,S.Pd.I	Palembang	15-Apr-1969	Tarbiyah/PAI	Guru	I
14	Umi Kalsum,S.Pd	Palembang	6-Sep-1976	FKIP/ IPS	Guru	II
15	Fitriani,S.Pd	Palembang	15-Feb-1987	FKIP/ B.Ing	Guru	IV
16	Puspa Virga Chika, S.Pd	Palembang		Tarbiyah/ PGMI	Guru	V
17	Nelia Susandari,S.Pd	Kenali	15-Oct-1981	FKIP/ B.Ing	Guru	IV

18	Dona Hariya Harpizah,S.Pd	Palembang	6-Sep-1986	FKIP/ MTK	Guru	VI
19	Najemah,S.Pd.I	Palembang	17-Jul-1987	Tarbiyah/ PAI	Guru	IV
20	Ummu Hani,M.Pd.I	Palembang	10-Sep-1991	S1/ FKIP	B.Ingggris	V,VI
21	Andrian	Palembang	10-Mar-1987	DI	Gor	I,II,V, VI
22	Anita,M.Pd	Pedamaran	24-Jul-1986	FKIP/ MTK	Guru	V
23	Aulia Karima	Palembang		SMA	Guru	III
24	Ariyan Citra,S.Pd	TJ. Batu	5-Jan-1989	FKIP/ Geografi	Sbk	V
25	Chairudin,S.Pd.I	Lubuk Segonang	26-Mar-1986	IAIN/ MPI	Guru	II
26	Rini Anggraini,S.Pd	Palembang	14-Jul-1994	UIN/ PGMI	Guru	VI
27	Nadia Permata,S.Pd	Palembang	04-04-1995	UIN/ PGMI	Guru	III

Dokumentasi Madrasah ibtidaiyah Munawariyah Palembang Tahun Ajaran
2017/2018

Guru-guru MI Munawariyah Palembang memiliki kualifikasi pendidikan yang sesuai dengan profesinya, hampir seluruh guru berpendidikan S1. Guru-guru yang belum memiliki ijazah pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah menyelesaikan kuliahnya. Mayoritas guru juga sudah tersertifikasi . Dengan demikian pengelolaan pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang semakin baik dan didampingi kedisiplinan, tanggung jawab, keiklasan dan komitmen dalam menjalankan tugas sebagai pengajar dan pendidik serta menguasai IT.

Sementara pegawai MI Munawariyah Palembang sudah banyak menerima binaan pengelolaan administrasi baik oleh pimpinan setempat atau melalui

pendidikan dan latihan, workshop dan sejenisnya. Mereka juga mampu mengoperasikan komputer. Sehingga dapat melaksanakan tugas-tugas dengan baik. Disamping itu mereka juga dituntut untuk selalu memberikan pelayanan prima kepada yang membutuhkan.

2. Perkembangan Siswa

Jumlah siswa MI Munawariyah Palembang dari tahun ketahun terus meningkat. Angka ini terlihat dari hasil penerimaan siswa baru setiap tahunnya. Berikut tabel keadaan jumlah siswa tiga tahun terakhir.

Tabel. 3.2
Pembangan siswa dari tahun ketahun

Tahun Pelajaran	Jumlah Siswa
2014-2015	775 Orang
2015-2016	786 Orang
2016-2017	845 Orang
2017-2018	849 Orang

Dokumentasi Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang Tahun Ajaran
2017/ 2018

Dilihat dari jumlah siswa tersebut memang siswa dari tahun ke tahun sangat meningkat hal ini karena memang penduduknya padat. Dari kondisi tersebut maka menjadi tugas yang cukup menarik dan menantang bagi guru-guru MI Munawariyah Palembang sebab dengan jumlah siswa yang banyak mereka berusaha untuk dapat mendidik siswa-sisi dengan maksimal.

Tabel. 3.3
Jumlah Siswa MI Munawariyah

Tahun	I	II	III	IV	V	VI
2014-	LK: 90	LK: 80	LK: 50	LK: 60	LK:40	LK:40
2015	PR: 110	PR:80	PR:70	PR: 50	PR: 50	PR: 55
2015-	LK: 90	LK: 82	LK: 65	LK: 58	LK: 50	LK: 60
2016	PR:98	PR: 70	PR:45	PR 72	PR: 40	PR: 56
2016-	LK: 105	LK: 90	LK: 85	LK : 70	LK: 42	LK: 46
2017	PR: 80	PR: 80	PR: 75	PR: 58	PR 54	PR: 60
2017-	LK: 84	LK: 74	LK: 80	LK: 76	LK: 85	LK : 64
2018	PR: 57	PR: 73	PR : 76	PR: 53	PR: 56	PR: 71

Dokumentasi Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang Tahun Ajaran
2017/ 2018

Data tabel di atas dapat dipahami bahwa jumlah siswa MI Munawariyah Palembang tahun ajaran 2014-2015 dilihat dari jenis kelamin laki-laki berjumlah (360 orang) dan perempuan (415 orang). Tahun ajaran 2015-2016 yaitu jenis kelamin laki-laki berjumlah (405 orang) dan perempuan berjumlah (381 orang), pada tahun ajaran 2016-2017 siswa yang berjenis kelamin laki-laki berjumlah (438 orang) dan perempuan (407 orang) sedangkan pada tahun 2017-2018 siswa yang berjenis kelamin laki-laki berjumlah (463 orang) dan perempuan (386 orang).

D. Keadaan Kepala Sekolah, Guru IPS MI, Keadaan Proses Belajar Mengajar dan Keadaan Sarana dan Prasarana di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang.

Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang mengalami perubahan nama Sekolah dar tahun ketahun. Adapun perubahannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Perubahan Sekolah dari Tahun ke Tahun

No	Tahun	Nama Madrasah	Kepala Sekolah
1	1958-1966	Attarbiyatul Munawariyah	S.H. Husin Almunawar
2	1966-1989	Madrasah Tarbiyah Munawariyah	S.H. Husin Almunawar
3	1989-1990	Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah	DR. S. Aqil Husin Almunawar
4	1990-2000	Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah	Dra. Sy. Fathimah
5	2000-2005	Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah (Terakreditasi B No. AKW. 06/08/MI/01	Dra. Sy. Fathimah
6	2005-2011	MI Munawariyah (Terakkreditasi A, BAN S/M Prov. Sumsel	Dra. Sy. Fathimah

Dokumentasi Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang Tahun Ajaran 2017/ 2018

1. Keadaan Kepala Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang

Profil Kepala Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang

Nama : Dra. Sy. Fathimah

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat Tanggal Lahir : 12 juni 1966

Alamat : Palembang

Status Kepegaaian : Pegawai Negeri Sipil (PNS)

Pendidikan Terakhir : S1

2. Keadaan Guru IPS Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang

Profil Guru Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang

Nama : Rini Anggraini, S.Pd

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat Tanggal Lahir : 24 juli 1986

Alamat : Palembang

Status Kepegaaian : Pegawai Honorer

Pendidikan Terakhir : S1 (PGMI)

Guru IPS di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang dilihat dari latar belakang jenjang pendidikannya sudah memenuhi syarat sebagai tenaga pendidik yaitu pendidikan terakhir guru adalah S1 PGMI. Guru IPS di sekolah ini sudah cukup berpengalaman dalam proses mengajar di sekolah ini karena terbilang cukup lama dan semua guru sudah memahami betul bagaimana penyampaian ilmu pengetahuan dengan baik.

3. Proses Belajar Mengajar di MI Munawariyah Palembang

Proses belajar mengajar di MI Munawariyah Palembang cukup baik karena dalam proses belajar pembelajaran telah memenuhi 3 ranah yakni ranah afektif, kognitif dan psikomotorik. Proses pembelajaran di MI Munawariyah Palembang menyeimbangkan antara ilmu pengetahuan umum

dan ilmu keagamaan. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada pukul 07:15-12:45 WIB. Dan dilanjutkan dengan sekolah siang yaitu dari jam 13:15-16:45 WIB.

Dukungan tenaga pendidik yang berkualitas sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Semakin berkualitas dan profesional seorang guru maka dapat menghasilkan siswa yang berkualitas dan unggul sesuai dengan yang diharapkan sekolah. Hal ini ditunjukkan dengan semua tenaga pendidik mengikuti pendidikan diperguruan tinggi bahkan sudah ada guru yang telah menempuh jenjang pendidikan S2.⁵⁶

E. Keadaan Sarana dan Prasarana di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang

Tanah yang dibangun untuk MI Munawariyah Palembang dilihat dari fisik bangunan Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang adalah bangunan permanen berlantai 3 ditambah dengan 2 unit bangunan ditempat terpisah yang tidak jauh dari lokasi gedung utama serta dilengkapi dengan sarana dan prasarana pendidikan yang cukup baik dan diiperluas pada tahun 2002 terdiri dari Ruang Belajar 12 lokal, Ruang Tata Usaha 1 lokal, Ruang Kepala Madrasah 1 lokal, Ruang Guru 1 lokal, Perpustakaan 1 lokal, Ruang UKS 1 Lokal, WC guru 2 buah, WC siswa 4 buah, Mushola atau Aula 1 lokal,

⁵⁶Sumberdata: Dokumentasi Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang tahun ajaran 2017-2018

Tempat whudu' 1 area, Kantin Madrasah 2 lapak, Taman Madrasah 1 Buah, Area Parkir 1 buah, dan Lapangan 1 Buah.

Berdasarkan data yang penulis peroleh melalui hasil pencatatan atau penelitian dokumen pada tanggal 10 Oktober 2017 di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Munawariyah Palembang memiliki sarana dan prasarana sebagaimana terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5

Tabel Keadaan Gedung, Sumber Belajar dan Media

No	Jenis	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Belajar	12	Baik
2	Ruang Kepala Madrasah	1	Baik
3	Ruang TU	1	Baik
4	Ruang Guru	1	Baik
5	Ruang Perpustakaan	1	Baik
6	Ruang UKS	1	Baik
7	Ruang Aula	1	Baik
8	Tempat Whidu'	1	Baik
9	Kantin	2	Baik
10	Taman Madrasah	1	Baik
11	Area Parkir	1	Baik
12	Lapangan	1	Baik
13	WC Guru	2	Baik
14	WC Siswa	4	Baik

F. Kegiatan MI Munawariyah Palembang

a. Kegiatan Ekstrakurikuler

Untuk meningkatkan kreativitas dan membantu menumbuhkembangkan bakat para peserta didik MI Munawariyah Palembang menggelar sejumlah kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan pada hari Sabtu, kegiatan tersebut adalah Pramuka, Tari, Hadroh dan kegiatan hari besar Islam lainnya.

1. Pramuka

Pramuka adalah salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang wajib dilaksanakan di setiap madrasah. Pramuka di MI Munawariyah bertujuan untuk membentuk pribadi disiplin, dalam kegiatan Pramuka ini siswa diajak untuk senantiasa mengamalkan Dwi Darma, Tri Satya dan Dasa Darma untuk diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tari

Ekstrakurikuler Tari di MI Munawariyah Palembang bertujuan untuk menyalurkan bakat peserta didik yang hobi di bidang seni. Menari merupakan salah satu ekstrakurikuler yang paling digemari oleh peserta didik perempuan. Ekstrakurikuler ini sudah banyak melahirkan prestasi menang dalam setiap perlombaan dan para peserta Tari dari sanggar MI Munawariyah Palembang sering dipanggil untuk mengisi acara resepsi pernikahan.

3. Hadroh

Hadroh merupakan pengganti ekstrakurikuler drum band, ekstrakurikuler ini bertujuan untuk menghidupkan dan syiar Islam melalui lantunan lagu-lagu Islami.

b. Kegiatan Rutin MI Munawariyah Palembang

Selain kegiatan ekstrakurikuler MI Munawariyah Palembang juga memiliki program-program lain sebagai agenda rutin madrasah. Kegiatan tersebut meliputi kegiatan rutin harian, mingguan dan tahunan disamping kegiatan rutin akademik seperti kegiatan PSB dan perpisahan siswa. Kegiatan rutin tersebut bertujuan meningkatkan keterampilan peserta didik, ajang silaturahmi dan ajang promosi madrasah. Berikut kegiatan rutin MI Munawariyah Palembang.

1. Kegiatan Rutin Harian

Sebelum masuk kelas peserta didik melaksanakan kegiatan seperti berikut:

- a. Berbaris di depan kelas dan membaca doa masuk ruangan
- b. 10 menit pada jam pertama membaca surat-surat pendek, asmaul husna dan doa belajar

Ini bertujuan untuk memperbanyak hapalan para peserta didik dan sebagai pembiasaan yang baik bagi mereka.

2. Kegiatan Rutin Mingguan

Kegiatan rutin mingguan Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang adalah sebagai berikut:

- a. Upacara setiap senin pagi

- b. Menggelar pembacaan yasin berjamaah, pembacaan tahlil, tausyiah pembacaan surat-surat pendek dan dinamai jum'at Islami setiap pagi.
- c. Senam sehat setiap hari sabtu pagi yang diikuti seluruh peserta didik guru dan pegawai.
- d. Sabtu bersih yang dilaksanakan setelah senam pagi.

3. Kegiatan Rutin Tahunan

a. Pentas Seni (Pensi)

Kegiatan ini diberi nama pentas seni dilaksanakan satu tahun sekali setiap bulan maret, kegiatan ini berisi perlombaan yang melibatkan seluruh seluruh warga MI Munawariyah Palembang.

b. Pesantren Ramadhan

Pesantren ramadhan atau sering disebut pesantren kilat di laksanakan setiap bulan suci ramadhan, dalam kegiatan ini diisi juga dengan shalat tasbih berjamaah, nuzulul qur'an dan rangkaian keagamaan lainnya.

4. Kegiatan Rutin Bidang Akademik

Untuk meningkatkan proses belajar mengajar, mengukur kemampuan siswa serta mewujudkan pendidikan yang berkualitas, menghasilkan lulusan yang berkualitas. Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah melakukan kegiatan rutin yang berkaitan dalam bidang akademik sebagai berikut:

- a. melaksanakan Penerimaan Siswa Baru (PSB);
- b. memberikan Les Tambahan;
- c. melaksanakan Ujian Mid Semester;
- d. melaksanakan Ujian Semester;
- e. melaksanakan Ujian Akhir Semester;
- f. melaksanakan Try Out;
- g. melaksanakan Rapat Pembinaan Bulanan;
- h. melaksanakan Supervisi guru dan Pegawai;
- i. melaksanakan Supervisi Kepala Madrasah;
- j. melaksanakan Proses Akreditasi;

5. Kegiatan Rutin Bidang Kesehatan

Untuk meningkatkan kesehatan serta membiasakan budaya hidup bersih dan rapi. MI Munawariyah Palembang melaksanakan kegiatan sebagai berikut:

- a. Memberikan Pelatihan dokter cilik bekerjasama dengan pusat kesehatan masyarakat (Puskesmas) setempat.
- b. Melaksanakan berbagai jenis imunisasi yang diprogramkan oleh pihak puskesmas.
- c. Melaksanakan lomba kelas bersih dan terindah bagi seluruh kelas di MI Munawariyah Palembang setiap semester.

G. Deskripsi Mata Pelajaran IPS MI

Pembelajaran IPS merupakan aktifitas belajar mengajar yang saling mempengaruhi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya untuk mencapai tujuan pembelajaran, dengan memberikan pendidikan IPS di harapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Pendidikan IPS pada saat ini di hadapkan pada upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya kualitas sumberdaya manusia, sehingga eksistensi pendidikan IPS benar-benar dapat mengembangkan pemahaman dan keterampilan berfikir kritis.

a. Ruang Lingkup Materi

Keberagaman sosial adalah keberagaman yang berbeda-beda yang ada dimasyarakat keberagaman sosial terjadi karena beribu-ribu jenis suku, agama yang ada di Indonesia bercampur menjadi satu. Keberagaman budaya adalah sesuatu yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya, hal ini berkaitan dengan tingkat peradapan kelompok, suku bangsa di indonesia yang berbeda. Jadi dapat disimpulkan keberagaman sosial budaya adalah sesuatu yang berhubungan dengan keanekaragaman seperti suku, adat, bahasa, pakaian dalam suatu masyarakat atau ruang lingkup tertentu. Suku merupakan sekelompok manusia yang memiliki latar belakang budaya yang sama. Indonesia memiliki suku bangsa yang beragam. Suku bangsa yang tersebar

diseluruh provinsi memiliki ciri khas masing-masing. Berikut contoh keberagaman suku bangsa di Indonesia dan ciri khas yang dimilikinya.

3.6

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
<p>5. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia</p>	<p>1.1 Mengenal makna peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam.</p> <p>1.2 Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam.</p> <p>1.3 Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembegian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya.</p> <p>1.5 Mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia</p>

BAB IV

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Pada bab ini merupakan analisis data yang merupakan beberapa masalah yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu pengaruh penerapan model pembelajaran *treasure clue* dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang. Sebagaimana telah dijelaskan pada bab pendahuluan, bahwa untuk menganalisis data yang terkumpul baik dari tes, observasi maupun dokumentasi yang dilakukan peneliti, maka peneliti akan menganalisa dengan uji “t” dan TSR yang menjelaskan secara rinci data tersebut agar dapat dijadikan suatu kesimpulan dari penelitian.

Penelitian ini peneliti menggunakan sampel dengan dua kelas yaitu kelas V.C dan VD . Penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *treasure clue* terhadap kreativitas belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang. Penerapan model pembelajaran *treasure clue* ini pertama kali dilakukan pada tanggal 03 September 2018 di kelas V.C dan kelas VD. Pertemuan dilakukan sebanyak tiga kali. Dua kali proses pembelajaran dan satu kali pelaksanaan *post-test* dilakukan. Berikut merupakan rincian kegiatannya.

Tabel 4.1
Rincian Kegiatan Penelitian

No	Tanggal	Rincian Kegiatan
1.	10 Oktober 2017	Pra Observasi kesekolah MI Munawariyah Palembang
2.	13 Agustus 2018	Melakukan bimbingan validasi instrumen penelitian berupa soal <i>post-test</i> , lembar observasi dan analisis angket siswa dengan dosen UIN Raden Fatah Palembang Bapak. H. Rabbul Izzatin. S.sos., MM
3.	14 Agustus 2018	Revisi bimbingan validasi instrumen penelitian berupa analisis angket dengan dosen UIN Raden Fatah Palembang Bapak. H. Rabbul Izzatin. S.sos., MM
4.	16 Agustus 2018	Revisi bimbingan validasi instrumen penelitian berupa analisis angket dengan dosen UIN Raden Fatah Palembang, Bapak H. Robbul Izzatin. S.sos., MM
5.	16 Agustus 2018	ACC instrumen penelitian dengan Bapak H. Rabbul Izzatin. S.sos., MM
6.	26 Agustus 2018	Melakukan bimbingan validasi instrumen berupa RPP, soal <i>post-test</i> , lembar observasi dan analisis angket siswa dengan dosen UIN Raden Fatah Palembang. Ibu Siti Tiara Maulia, M.Pd
7.	29 Agustus 2018	Revisi bimbingan validasi instrumen penelitian berupa analisis angket dengan dosen UIN Raden Fatah Palembang. Ibu Siti Tiara Maulia, M.Pd
8.	31 Agustus 2018	ACC instrumen penelitian dengan Ibu Siti Tiara Maulia, M.Pd
9.	01 September 2018	Meminta izin penelitian di sekolah MI Munawariyah Palembang
10.	03 September 2018	Pertemuan pertama pada kelas V.C atau kelas eksperimen yang diberi perlakuan (<i>treatment</i>) dengan menggunakan penerapan model pembelajaran <i>treasure clue</i>
11.	03 September 2018	Pertemuan pertama pada kelas V.D atau kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran <i>treasure clue</i>

12.	6 September 2018	Pertemuan kedua pada kelas kontrol
13.	7 September 2018	Pemberian <i>post-test</i> pada siswa kelas kontrol
14.	7 September 2018	Pemberian <i>post-test</i> pada siswa kelas eksperimen
15.	10 September 2018	Melengkapi data penelitian dan mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah, guru dan siswa MI Munawariyah Palembang yang telah membantu proses penelitian penelitian.

Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan dan tahap pelaporan. Adapun jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Design penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *True Eksperimental Design* peneliti menggunakan *Posttest-Only Control Design*. Penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random. Kelas V.C yang diberi perlakuan (*treatment*) atau kelas eksperimen dan Kelas V.D yaitu kelas yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional atau kelas kontrol.

a. Tahapan Penelitian

Tahapan ini dimulai pada hari Sabtu, tanggal 01 September 2018 pada tahap ini peneliti melakukan observasi disekolah untuk mengetahui jumlah kelas V MI Munawariyah Palembang. Dari hasil observasi diketahui bahwa kelas V terdiri dari empat kelas, kelas yang diambil peneliti yaitu kelas VC dan kelas V.D Setelah itu peneliti mendapat izin dari kepala sekolah untuk

melaksanakan penelitian di kelas V MI Munawariyah Palembang, kemudian diarahkan kepala sekolah untuk berkonsultasi kepada guru kelas yang mengajar pelajaran IPS di kelas V yaitu Rini Anggraini, S.Pd. Peneliti diizinkan melakukan penelitian sebanyak tiga kali pertemuan di kelas eksperimen (V.C) dan empat kali pertemuan di kelas kontrol (V.D). Sebelum melakukan penelitian peneliti membuat perangkat pembelajaran (RPP) dan soal angket.

b. Tahap Pelaksanaan

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 03 September 2018 hari Senin dilakukan penjelasan materi, menjelaskan materi secara tepat pada siswa kelas V.C yang menggunakan model pembelajaran *treasure clue* selanjutnya pada tanggal 7 September 2018 hari Juma'at dilaksanakan pembagian angket untuk diisi oleh siswa, angket diberikan sebanyak 20 item soal pilihan ganda. Angket yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk mengetahui secara jelas dan utuh kreativitas belajar siswa belajar siswa kelas V.C dalam proses pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Selanjutnya pada hari dan tanggal yang sama Senin 3 September 2018 yaitu peneliti melakukan penjelasan materi yang sama tetapi pada kelas yang berbeda yaitu kelas V.D dan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda yaitu metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab diteruskan pengisian angket pada tanggal 07 September 2018 yang tujuannya sama

untuk melihat kreativitas belajar pada kelas V.C yang telah diajarkan materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

c. Tahap Pelaporan

Pada tahap pelaporan, peneliti melakukan analisis dengan rumus TSR dan Uji t untuk menguji hipotesis dan menyimpulkan hasil penelitian yang dilaksanakan setelah seluruh kegiatan penelitian selesai dilakukan yaitu tanggal 10 September 2018. Setelah melakukan observasi peneliti uji validitasi RPP, dan angket dengan dua dosen dan satu guru mata pelajaran sebelum peneliti melakukan penelitian dilapangan. Peneliti melakukan uji validasi kepada pakar ahli Ibu Asmaliah, S.Ag. Guru MI Munawariyah Palembang, Bapak Rabbul Izzatin, M.Pd (Dosen UIN Raden Fatah Palembang), dan Ibu Siti Tiara Maulia, S.Pd. (Dosen UIN Raden Fatah Palembang). Adapun komentar validator mengenai uji validasi RPP, angket adalah sebagai berikut:

1. Menurut validator Rini Anggraini. S.Pd.

No	Bagian RPP	Bagian Soal	Komentar
1.	Pada Indikator Pembelajaran		Sesuai indikator pembelajaran dengan kompetensi dasar

2.	Tujuan Pembelajaran	Soal Angket	Soal Angket perlu dibuat perintah soal supaya siswa mudah memahami apa maksud soal yang akan dikerjakan dan siswa bisa mengerjakan soal dengan baik.
3.	ACC	ACC	-

4. Menurut Bapak Rabbul Izzatin, M.Pd.

No	Bagian RPP	Bagian Soal	Komentar
1.	Perbaiki analisi angket		
2.	Perbaiki RPP pada Eksperimen		
3.	ACC	ACC	-

5. Menurut Ibu Siti Tiara Maulia, M.Pd

No	Bagian RPP	Bagian Soal	Komentar
1.	Ubah Rpp terbaru		
2.	Perbaiki Penulisan		
3.	Materi sudah baik		
4.	ACC	ACC	-

Validasi bertujuan untuk memaksimalkan proses penelitian, sehingga RPP, soal dan angket dapat mengukur apa yang hendak diukur sesuai dengan tujuan yang diterapkan, lembar validasi RPP dilaksanakan untuk mengetahui valid atau tidaknya RPP yang telah dibuat oleh penulis, dengan kurikulum, materi, alat dan bahan, serta kesesuaian antara pokok bahasan dengan kegiatan Rpp, sedangkan

lembar validasi angket dilakukan untuk bertujuan mengukur tingkat penguasaan terhadap isi materi tertentu.

a. Kegiatan Observasi

Kegiatan observasi ini merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan proses pembelajaran . Jadi, sebelum melakukan proses pembelajaran peneliti terlebih dahulu melakukan observasi di kelas yang dilakukan pada saat proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, pada kegiatan ini peneliti berperan sebagai observer yang hanya mengamati siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Tujuannya dilakukan kegiatan observasi pada saat proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berlangsung ini yaitu untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dikelas dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Adapun hasil kegiatan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kreativitas belajar siswa di kelas yaitu:

Tabel 4.2

**Lembar Observasi Proses Pembelajaran Siswa Kelas V.C Mata
Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah
Munawariyah Palembang**

No	Nama	Indikator yang Dinilai				Kategori
		1	2	3	4	
1	Aprizal	√	√	√		Baik
2	A. Nabil	√	√			Cukup
3	Aisyah Farwah	√				Kurang
4	AL-Azka Dwi Putra	√	√			Cukup
5	Aldiafah Fadilah		√		√	Cukup
6	Alif Hidayatullah	√	√	√		Baik
7	Arini Tri Ramadhani	√		√		Cukup
8	Azzahra Fatimah Nanda Putri		√			Kurang
9	Dalila Rizkia	√	√		√	Baik
10	Jesi Wulandari	√				Kurang
11	Khodijah	√	√	√	√	Sangat Baik
12	M. Dandi Saputra	√		√		Cukup
13	M. Irgi Fahrezi			√		Kurang
14	M. Riyoga Joan Habibie	√	√	√		Baik
15	M. Zaki Fahriza	√				Kurang
16	Muhammad	√	√			Cukup
17	Muhammad Aidil Fikri	√				Kurang
18	Nadia	√		√		Cukup
19	Rahmad Hidayat	√	√	√	√	Sangat Baik
20	Rahmad Ilmi Alfarizi	√	√	√	√	Sangat Baik
21	Ramadhani	√	√	√		Baik
22	Refita Mifta Saputri	√	√	√	√	Sangat Baik
23	Said Abdurrahman		√	√		Cukup
24	Sana	√				Kurang
25	Saskia Bela Pratama	√	√			Cukup
26	Safira Putri Ramadhani	√	√	√	√	Sangat Baik
27	Sulton Umar	√				Kurang
28	Tri Andini	√				Kurang
29	Yuga Satria Pratama	√				Kurang

Keterangan:

1. siswa ulet dalam menyelesaikan tugas
2. memiliki rasa ingin tahu yang besar
3. memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah;
4. senang mencoba hal yang baru (membuat karya)

Kategori:

1. Kurang : jika siswa melakukan 1 indikator penilaian
2. Cukup : jika siswa melakukan 2 indikator penilaian
3. Baik : jika siswa melakukan 3 Indikator Penilaian
4. Sangat Baik : jika siswa melakukan semua indikator penilaian

Tabel 4. 3
Data Persentase Observasi Proses Pembelajaran
Siswa Kelas V.C pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
Di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Baik	5	17%
2	Baik	5	17%
3	Cukup	7	24%
4	Kurang	12	41%
	Jumlah	29	100

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti diatas dapat diketahui bahwa selama proses pembelajaran di kelas pada mata pelajaran IPS kreastivitas belajar siswa masih tergolong rendah. Terlihat dari indikator pada masing-masing siswa pada lembar pengamatan selama melakukan observasi pada proses pembelajaran, dimana yang mendapatkan nilai sangat baik pada pada proses pembelajaran sebanyak 17%, kategori baik 17%, kategori cukup

24% dan kurang sebanyak 41%. Sebagaimana menurut ibu Rini Anggraini, S.Pd beliau mengatakan bahwa siswa kelas V.C kreativitas belajarnya lebih rendah dibandingkan tahun lalu. Pada tahun sebelumnya kelas V.C dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan memiliki kreativitas belajar yang tinggi namun kelas V.C pada tahun juga masih tergolong rendah. Hal tersebut dikarenakan siswa kelas V.C kebanyakan siswa yang cenderung suka ribut sehingga hanya beberapa siswa yang dapat mengikuti pelajaran dengan baik. Meskipun belajar dengan guru kelasnya siswa sering bermain-main didalam kelas pada saat proses pembelajaran. Sebagian dari mereka tidak memperhatikan guru dalam menjelaskan materi dan ribut di kelas. Kalaupun siswa bisa fokus mengikuti pelajaran itu tidak bertahan lama.

b. Pelaksanaan Penelitian pada Kelas Eksperimen

Pada kelas eksperimen, penelitian ini dilaksanakan pada tanggal Senin tanggal 03 September 2018. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V.C yang berjumlah 29 orang. Proses pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, dengan rincian guru menjelaskan materi dengan menerapkan model pembelajaran *treasure clue* dan satu pertemuan pelaksanaan angket untuk mengetahui kreativitas belajar siswa kelas eksperimen, masing-masing pertemuan 2 jam pelajaran. Pada pertemuan pertama dan kedua peneliti menjelaskan materi keseluruhan yang telah diajarkan secara singkat, adapun langkah-langkah proses pembelajaran

IPS kelas V materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia dengan diterapkan model pembelajaran *treasure clue*, yaitu:

a. Kegiatan Pendahuluan:

- 1) mengucapkan salam
- 2) mengawali pembelajaran dengan berdo'a bersama-sama
- 3) mengecek kehadiran siswa
- 4) mengulas materi pembelajaran minggu lalu
- 5) guru memberi motivasi peserta didik dengan menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti:



Gambar. 1 Peneliti Menyampaikan Materi Pembelajaran

- 6). guru menjelaskan materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia
- 7).Setelah memahami materi guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran *treasure clue*.
- 8). siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan.
- 9). kemudian siswa diajak untuk mengamati video keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

- 10). siswa dibagi menjadi beberapa kelompok antara 5-6 kelompok setiap anggota kelompok secara bergantian bertugas mencari *clue* harta karun yang tersembunyi.
- 11). setiap peta yang dipegang masing-masing peserta ada petunjuk tentang *clue* yang di masukkan kedalam amplop.
- 12). setelah menemukan semua *clue*, maka *clue* tersebut disusun dalam bentuk peta konsep. Selanjutnya setiap perwakilan kelompok diminta untuk melakukan presentasi dan menunjukkan hasil buruan mereka di depan kelas.

c. Kegiatan Penutup

- 13). siswa dan guru menyimpulkan hasil kegiatan belajar
- 14). guru bersama siswa berdo'a dan guru mengucapkan salam



Gambar. 2 Siswa mengidentifikasi pertanyaan yang berbentuk model pembelajaran *treasure clue*

Setelah melakukan penelitian peneliti memperoleh data nilai angket dari kelas eksperimen data kreativitas ini memberikan gambaran kreativitas belajar siswa kelas V.C di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

1. Deskripsi Data kreativitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen yang diterapkan Model Pembelajaran *Treasure Clue*

Dari data hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *treasure clue* pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.4

Nilai Angket Kreativitas Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang Sesudah Menerapkan Model Pembelajaran *Treasure Clue* pada Mata Pelajajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

No	Nama Siswa	Nilai Angket siswa sesudah Menerapkan Model Pembelajaran <i>Treasure Clue</i> (X)
1	Aprizal	31
2	A. Nabil	31
3	Aisyah Farwah	32
4	AL-Azka Dwi Putra	32
5	Aldiafah Fadilah	38
6	Alif Hidayatullah	35
7	Arini Tri Ramadhani	35
8	Azzahra Fatimah Nanda Putri	35
9	Dalila Rizkia	35
10	Jesi Wulandari	35
11	Khodijah	35
12	M. Dandi Saputra	35
13	M. Irgi Fahrezi	35
14	M. Riyoga Joan Habibie	35
15	M. Zaki Fahriza	35

16	Muhammad	38
17	Muhammad Aidil Fikri	35
18	Nadia	38
19	Rahmad Hidayat	38
20	Rahmad Ilmi Alfarizi	34
21	Ramadhani	38
22	Refita Mifta Saputri	38
23	Said Abdurrahman	38
24	Sana	38
25	Saskia Bela Pratama	38
26	Safira Putri Ramadhani	38
27	Sulton Umar	38
28	Tri Andini	38
29	Yuga Satria Pratama	39

Dari hasil angket kreativitas belajar siswa pada tabel sesudah menerapkan model pembelajaran *treasure clue* dapat dilakukan pengelolaan data sebagai berikut:

31 31 32 32 34 35 35 35 35 35
35 35 35 35 35 38 38 38 38 38
38 38 38 38 38 38 38 38 39

Dari data diatas dapat diketahui nilai tertinggi adalah 39 dan nilai terendah adalah 31 selebihnya dalam rentang antara kedua nilai tersebut. Disebabkan nilai data mentah sangat bervariasi, maka untuk mengklasifikasikan kedalam kategori tertinggi, sedang, rendah digunakan rumus standart deviasi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Siswa Kelas V. C Sesudah
Menerapkan Model Pembelajaran *Treasure Clue* Pada Mata Palajaran
Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Munawariyah Palembang

No	X	F	FX	X (x-M _x)	X ²	FX ²
1	31	1	31	5	25	25
2	32	3	96	4	16	48
3	34	1	34	2	4	16
4	35	10	350	1	1	10
5	38	13	494	-2	4	52
6	39	1	39	-3	9	9
Total		N=29	∑fx= 1044			∑fx²= 148

1). Mencari Nilai Rata-Rata

$$M_x = \frac{\sum fx}{N}$$

$$= \frac{1044}{29}$$

$$= 36$$

2). Mencari SD_x

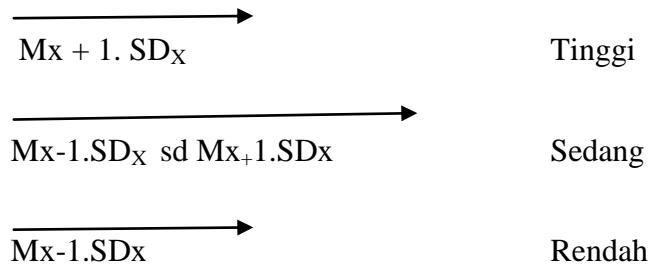
$$SD_x = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N}}$$

$$SD_x = \sqrt{\frac{148}{29}}$$

$$= \sqrt{5.10}$$

$$= 2,25 \text{ dibulatkan menjadi } 2$$

- 3). Mengelompokkan kreativitas belajar siswa kedalam tiga kelompok, yaitu tinggi, sedang, rendah (TSR), menjadi:



Lebih lanjut perhitungan TSR dapat dilihat pada skala dibawah ini:

$$\begin{aligned}
 \text{Tinggi} &= M_x + 1. SD_x \\
 &= 36 + 1.2 \\
 &= 38
 \end{aligned}$$

Jadi, yang termasuk kedalam kategori skor tinggi adalah yang mendapatkan skor 38 ke atas

$$\begin{aligned}
 \text{Sedang} &= M_x - 1. SD_x \text{ s/d } M_x + 1. SD_x \\
 &= 36 - 1.2 \quad \text{s/d} \quad 36 + 1.2 \\
 &= 35 \quad \text{s/d} \quad 37
 \end{aligned}$$

Jadi yang termasuk kedalam kategori skor sedang adalah yang mendapatkan skor 35 s/d 37

$$\text{Rendah} = M_x - 1. SD_x$$

$$= 36 - 1.2$$

$$= 34$$

Jadi yang mendapat skor rendah yaitu 34 ke bawah

Setelah skor tinggi, sedang dan rendah diperoleh, selanjutnya menentukan persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$= \frac{F}{N} \times 100\%$$

Tabel 4.6
Persentase Kreativitas Belajar Siswa Sesudah Menerapkan Model Pembelajaran *Treasure Clue* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

No	Kreativitas Belajar Siswa	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	14	24,27%
2	Sedang	10	34,48%
3	Rendah	5	41,37%
Jumlah		29	99,98%

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V.C di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang sesudah diterapkan model pembelajaran *treasure clue* yaitu yang termasuk kategori skor tinggi (baik) sebanyak 14 siswa dengan persentase 48%, kategori sedang sebanyak 10 siswa persentase 34% dan kategori rendah sebanyak 5 siswa dengan persentase 17%.

2. Deskripsi data Kreativitas Belajar Siswa Kelas Kontrol yang Tidak diterapkan Model Pembelajaran *Treasure Clue*.

Pada kelas kontrol, penelitian ini dilaksanakan pada tanggal hari senin pada tanggal 03 September 2018 adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V.D yang berjumlah 29 orang. Proses pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, 2 kali pertemuan guru menjelaskan materi tanpa menerapkan model pembelajaran *treasure clue* dan satu pertemuan pelaksanaan Pembagian angket untuk mengetahui kreativitas belajar siswa kelas eksperimen, masing-masing pertemuan 2 jam pelajaran.

Pada pertemua pertama dan kedua peneliti mennjelaskan materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia tanpa menerapkan model pembelajaran *treasure clue*, diakhir pertemuan pertama dan kedua siswa kelas V.D MI Munawariyah Palembang diberikan soal-soal latihan. Peneliti menjelaskan kesekuruhan soal-soal materi yang telah diajarkan secara singkat, kemudian melakukan pengisian angket pada pertemuan ketiga di kelas V.D MI Munawariyah Palembang. Adapun langkah-langkah proses pembelajaran IPS kelas V.D materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia yang tidak diterapkan model pembelajaran *treasure clue*, yaitu:

- 1). Guru melakukan apersepsi
- 2).Guru menyampaikan materi tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dengan menggunakan metode yang sering digunakan yaitu ceramah, tanya jawab dan penugasan.

- 3). Siswa memperhatikan penjelasan guru
- 4). Siswa diberi kesempatan untuk memberikan pertanyaan mengenai materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.
- 5). Guru memberikan evaluasi
- 6). Kesimpulan



Gambar. 3 siswa kelas kontrol yang tidak diterapkan model pembelajaran *treasure clue*

Setelah melakukan penelitian. Peneliti memperoleh data kreativitas belajar siswa (Angket) data angket ini memberikan gambaran observasi kreativitas belajar siswa kelas kontrol kelas V.D MI Munawariyah Palembang dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Data kreativitas belajar siswa kelas kontrol digunakan untuk mengetahui perbedaan kreativitas belajar siswa tanpa adanya perlakuan. Data ini juga digunakan untuk menjawab hipotesa bahwa peneliti berawal dari kondisi yang sama atau homogen antara Eksperimen dan Kontrol.

1. Deskripsi Data Kreativitas Belajar Siswa Kelas Kontrol yang tidak diterapkan Model Pembelajaran *Treasure Clue*

Data hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *treasure clue* pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.7
Nilai Angket Kreativitas Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang yang tidak Menerapkan Model Pembelajaran *Treasure Clue* pada Mata Pelajajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

No	Nama Siswa	Nilai Angket siswa yang tidak Menerapkan Model Pembelajaran <i>Treasure Clue</i> (Y)
1	Abdul Aziz	32
2	Aisyah Leonita	31
3	Aisyah Nur Ramadhani	32
4	Alfathir Salsabil	31
5	Ali Zindan	32
6	Azzurah Raza Queenza	32
7	Deswita Putri	32
8	Dilah Novita Sari	31
9	Erik Morales	33
10	Faiq Mambo	31
11	Fardan Dzaki Mubarok	33
12	Fatimah Sofiyah	34
13	Fatimah Anisa	32
14	Ghaitsa Ramadhan	32
15	Gilang Saputra	31
16	Irfan Cholik	32
17	Kautsar Najah Saputra	31
18	Kinara Aurilia Kayyasa	35
19	M. Aldi Habibi	32
20	M. Arfa Waldan	31
21	M. Azri	30
22	Muhammad Alawi	31
23	Muhammad Dafa	32
24	Nazwa Salsabila	33

25	Nurlisa Afrilia	34
26	Riani Ulfa Azizah	31
27	Salsabila	31
28	Siti Aliyah	30
29	Zaki	33

Hasil kreativitas belajar siswa pada tabel yang tidak menerapkan model pembelajaran *treasure clue* dapat dilakukan pengelolaan data sebagai berikut:

30 30 31 31 31 31 31 31 31 31
 31 31 32 32 32 32 32 32 32 32
 32 32 33 33 33 33 34 34 35

Dari data diatas dapat diketahui nilai tertinggi adalah 34 dan nilai terendah adalah 30 selbihnya dalam rentang antara kedua nilai tersebut. Disebabkan nilai data mentah sangat bervariasi, maka untuk mengklasifikasikan kedalam kategori tertinggi, sedang, rendah digunakan rumus standart deviasi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1). Melakukan penskoran kedalam tabel distribusi frekuensi:

Tabel 4.8
Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Siswa Kelas V. D yang tidak diterapkan Model Pembelajaran *Treasure Clue* Pada Mata Palajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Munawariyah Palembang

No	X	F	FX	X (x.M _x)	X ²	FX ²
1	30	2	60	2	4	120
2	31	10	310	1	1	10
3	32	10	320	0	0	0

$Mx - 1.SDx$ \longrightarrow Rendah

Lebih lanjut perhitungan TSR dapat dilihat pada skala dibawah ini:

$$\text{Tinggi} = Mx + 1. SDx$$

$$= 32 + 1. 1$$

$$= 33$$

Jadi, yang termasuk kedalam kategori skor tinggi adalah yang mendapatkan skor 33 ke atas

$$\text{Sedang} = Mx - 1. SDx \text{ s/d } Mx + 1.SDx$$

$$= 32-1.1 \quad \text{s/d} \quad 32+1.1$$

$$= 31 \quad \text{s/d} \quad 32$$

Jadi yang termasuk kedalam kategori skor sedang adalah yang mendapatkan skor 31 s/d 33

$$\text{Rendah} = Mx - 1.SDx$$

$$= 32- 1.1$$

$$= 31$$

Jadi yang mendapat skor rendah yaitu 31 ke bawah

Setelah skor tinggi, sedang dan rendah diperoleh selanjutnya menentukan persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$= \frac{F}{N} \times 100\%$$

Tabel 4.9
Persentase Kreativitas Belajar Siswa yang Tidak Menerapkan Model Pembelajaran *Treasure Clue*

No	Kreativitas Belajar Siswa	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	7	24,14%
2	Sedang	10	34,48%
3	Rendah	12	41,38%
Jumlah		29	100%

Demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar siswa yang tidak menerapkan model pembelajaran *treasure clue* materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia di MI Munawariyah Palembang yaitu yang termasuk kategori skor tinggi (baik) sebanyak 7 siswa dengan persentase 24% kategori sedang sebanyak 10 siswa dengan persentase 34% dan kategori rendah sebanyak 12 siswa dengan persentase 41%.

3. Analisis Data Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di MI Munawariyah Palembang.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada atau tidaknya pengaruh kreativitas belajar siswa antara siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol yang diterapkan model pembelajaran *treasure clue* dengan kreativitas hasil belajar siswa kelas kontrol yang tidak diterapkan model pembelajaran *treasure clue* pada mata pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknis *test "t"*.

Teknik *test "t"* digunakan untuk mengetahui kebenaran dari hipotesis penelitian.

$$t_o = \frac{M_1 - M_2}{SE M_1 - M_2}$$

Dari 29 siswa kelas V.C dan 29 siswa kelas V.D di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang yang ditetapkan sebagai sampel penelitian, telah berhasil dihimpun data berupa skor kreativitas belajar dari kedua kelas. Data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.10
Data Skor Kreativitas Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS
Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia di
MI Munawariyah Palembang

No	Skor	
	Kreativitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen (X)	Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol (Y)
1	31	30
2	31	30
3	32	31
4	32	31
5	34	31
6	35	31
7	35	31
8	35	31
9	35	31
10	35	31
11	35	31
12	35	31
13	35	32
14	35	32
15	35	32
16	38	32
17	38	32
18	38	32
19	38	32
20	38	32
21	38	32
22	38	32
23	38	33
24	38	33
25	38	33
26	38	33
27	38	34
28	38	34
29	39	35

Setelah mengetahui skor kreativitas belajar siswa, selanjutnya peneliti mencari Mean dan Standar Deviasi.

Tabel 4.11
Data Skor Kreativitas Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi
Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia di MI
Munawariyah Palembang Perhitungan untuk Memperoleh Mean
dan Standar Deviasi

No	Skor		X	Y	x ²	y ²
	x	y				
1	31	30	-5	-2	25	4
2	31	30	-5	-2	25	4
3	32	31	-4	-1	16	1
4	32	31	-4	-1	16	1
5	34	31	-2	-1	4	1
6	35	31	-1	-1	1	1
7	35	31	-1	-1	1	1
8	35	31	-1	-1	1	1
9	35	31	-1	-1	1	1
10	35	31	-1	-1	1	1
11	35	31	-1	-1	1	1
12	35	31	-1	-1	1	1
13	35	32	-1	0	1	0
14	35	32	-1	0	1	0
15	35	32	-1	0	1	0
16	38	32	2	0	4	0
17	38	32	2	0	4	0
18	38	32	2	0	4	0
19	38	32	2	0	4	0
20	38	32	2	0	4	0
21	38	32	2	0	4	0
22	38	32	2	0	4	0
23	38	33	2	1	4	1
24	38	33	2	1	4	1
25	38	33	2	1	4	1
26	38	33	2	1	4	1
27	38	34	2	2	4	4
28	38	34	2	2	4	4
29	39	35	3	3	9	9
	ΣX= 1043	ΣY= 925			Σx²=189	Σy²=39

Langkah perhitungannya:

a. Mencari Mean Variabel 1 (Variabel X), dengan rumus:

$$M_1 = \frac{\sum X}{N_1}$$

$$M_1 = \frac{1043}{29}$$

$$M_1 = 35.96 \text{ dibulatkan menjadi } 36$$

b. Mencari Mean Variabel II (Variabel Y) dengan rumus:

$$M_2 = \frac{\sum X}{N_2}$$

$$M_2 = \frac{925}{29}$$

$$M_2 = 31.89 \text{ dibulatkan menjadi } 32$$

c. Mencari Deviasi Standar Skor Variabel X dengan Rumus:

$$SD_1 = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}}$$

$$SD_1 = \sqrt{\frac{189}{29}}$$

$$SD_1 = \sqrt{6.51}$$

$$SD_1 = 2.551$$

d. Mencari Deviasi Standar Skor Variabel Y dengan rumus:

$$SD_2 = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

$$SD_2 = \sqrt{\frac{39}{29}}$$

$$SD_2 = \sqrt{1.344}$$

$$SD_2 = 1.159$$

e. Mencari Standar Error Mean Variabel X, dengan rumus:

$$SE_{M1} = \frac{SD}{\sqrt{N1 - 1}}$$

$$SE_{M1} = \frac{2.551}{\sqrt{29 - 1}}$$

$$SE_{M1} = \frac{2.551}{\sqrt{28}}$$

$$SE_{M1} = \frac{2.551}{5.291}$$

$$SE_{M1} = 0.482$$

f. Mencari Standar Error Mean Variabel X dengan rumus:

$$SE_{M2} = \frac{SD}{\sqrt{N2 - 1}}$$

$$SE_{M2} = \frac{1.159}{\sqrt{29 - 1}}$$

$$SE_{M2} = \frac{1.159}{\sqrt{28}}$$

$$SE_{M2} = \frac{1.159}{5.291}$$

$$SE_{M2} = 0.219$$

- a. Mencari *Standart Error* Pengaruh antara Mean Variabel 1 dan Mean Variabel II, dengan rumus:

$$SE_{M1-M2} = \sqrt{SEM1 + SEM2}^2$$

$$SE_{M1-M2} = \sqrt{0.482^2 + 0.219^2}$$

$$SE_{M1-M2} = \sqrt{0.232 + 0.047}$$

$$SE_{M1-M2} = \sqrt{0.279}$$

$$SE_{M1-M2} = 0.528$$

- g. Mencari t_o dengan rumus:

$$t_o = \frac{M1 - M2}{SE M1 - M2}$$

$$t_o = \frac{36 - 32}{0.528}$$

$$t_o = 7.575$$

- h. Memberikan interpretasi terhadap t_o dengan prosedur sebagai berikut:

1. Merumuskan hipotesis alternatifnya (H_a): “ ada pengaruh kreativitas belajar siswa yang diterapkan model pembelajaran *treasure clue* dan kreativitas belajar siswa yang tidak diterapkan model pembelajaran *treasure clue* pada kelas V mata pelajaran IPS di MI Munawariyah Palembang.
2. Merumuskan hipotesis nihilnya (H_o), “ Tidak ada pengaruh kreativitas belajar siswa yang diterapkan model pembelajaran *treasure clue* dan kreativitas belajar siswa yang tidak

diterapkan model pembelajaran *treasure clue* pada kelas V mata pelajaran IPS di MI Munawariyah Palembang.

- i. Menguji kebenaran atau kepalsuan kedua hipotesis tersebut di atas dengan membandingkan t hasil perhitungan (t_o) dan t yang tercantum pada tabel nihil t dengan terlebih dahulu menetapkan *degress of freedomnya* atau derajat kebebasannya, dengan rumus:

$$df = (N_1 + N_2) - 2$$

$$df = (29 + 29) - 2$$

$$df = 58 - 2$$

$$df = 56$$

Ternyata dalam tabel tidak dijumpai df sebesar 56 karena itu digunakan df terdekat yaitu df sebesar 60 dengan df sebesar 60, diperoleh harga kritik " t " pada tabel t_l sebagai berikut:

1. Pada taraf signifikan 5% tabel atau $t_t = 2.00$
2. Pada taraf signifikan 1% tabel atau $t_t = 2.65$

Karena t_o telah diperoleh sebesar 7.575 sedangkan $t_t = 2.00$ dan 2.65 maka t_o adalah lebih besar dari t_t , baik pada taraf signifikan 5% maupun taraf signifikan 1%, dengan rincian $t_{tts} 5\% < t_o > t_{tts} 1\% = 2.00 < 7.575 > 2.65$. Jadi, karena t_o lebih besar daripada t_t maka hipotesis nihil yang diajukan ditolak, ini berarti ada pengaruh

penerapan model pembelajaran *treasure clue* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MI Munawariyah Palembang.

Demikian kreativitas belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *treasure clue* lebih baik dibandingkan kreativitas belajar siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *treasure clue* di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil data penelitian yang telah dijelaskan pada bab terdahulu, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kreativitas belajar siswa kelas V mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sebelum menerapkan model pembelajaran *treasure clue* di Madrasah Ibtidaiyah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang yang tergolong tinggi sebanyak 14 orang siswa (48%), tergolong sedang sebanyak 10 orang siswa (34%), dan tergolong rendah 5 orang siswa (17%). Hasil dari kreativitas belajar siswa kelas V mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang yang tidak menerapkan model pembelajaran *treasure clue* dikategorikan tinggi yakni sebanyak 7 orang siswa (24%), sedang sebanyak 10 orang siswa (34%) siswa dan siswa yang mendapat nilai rendah sebanyak 12 orang dengan persentase (41%).
2. Kreativitas belajar pada siswa kelas V mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sesudah menerapkan model pembelajaran *treasure clue* yang tergolong. sebanyak 14 orang siswa (48%), tergolong sedang sebanyak 10 orang siswa (34%), dan tergolong rendah 5 orang siswa (17%). Hasil dari kreativitas belajar siswa kelas V mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang yang tidak menerapkan model pembelajaran *treasure clue* dikategorikan tinggi yakni sebanyak 7 orang

siswa (24%), sedang sebanyak 10 orang siswa (34%) siswa dan siswa yang mendapat nilai rendah sebanyak 12 orang dengan persentase (41%). Dapat diinterpretasikan bahwa kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mengalami peningkatan skor mean atau rata-rata yaitu 32, meningkat menjadi 36.

3. Terdapat pengaruh penerapan yang meyakinkan (signifikan) setelah menerapkan model pembelajaran *treasure clue* terhadap kreativitas belajar siswa kelas V MI Munawariyah Palembang, karena t_o telah diperoleh sebesar 7.575 sedangkan $t_t = 2.00$ dan 2.65 maka t_o adalah lebih besar dari t_t , baik pada taraf signifikan 5% maupun taraf signifikan 1%, dengan rincian $t_{ts} 5\% < t_o > t_{ts} 1\% = 2.00 < 7.575 > 2.65$. Jadi, karena t_o lebih besar daripada t_t maka hipotesis nihil yang diajukan ditolak, ini berarti ada pengaruh penerapan model pembelajaran *treasure clue* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MI Munawariyah Palembang.

B. Saran

Dari hasil penelitian ini, penulis memberikan saran-saran berikut:

1. Kepada guru khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial agar dapat menggunakan model-model pembelajaran yang bervariasi, dan salah satunya adalah model pembelajaran *treasure clue* sebagai salah satu alat untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa sehingga mereka tidak merasa bosan serta termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik

2. Kepada para siswa agar dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan giat dalam belajar untuk meningkatkan kreativitas belajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *treasure clue* dapat menjadi alternatif untuk dijadikan kajian penelitian berikutnya terutama dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Satuan Pendidikan	: MI Munawariyah Palembang
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas / Semester	: V/1
Tema	: Keragaman Suku bangsa dan Budaya di Indonesia
Sub Tema	: Keragaman Suku bangsa di Indonesia
Pertemuan Ke-	: 1 (Kelas Eksperimen)
Alokasi Waktu	: 2x35 menit (1 kali pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah melihat video tersebut siswa:

- a. Siswa mampu menjelaskan keragaman suku bangsa dan budaya sebagai identitas bangsa Indonesia.
- b. Mengetahui berbagai macam keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.
- c. Mengambil kesimpulan dari video keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

B. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

C. Kompetensi Dasar (KD)

1.5. Menghargai Keragaman Suku bangsa dan budaya di Indonesia

D. Indikator

1. Kognitif

- 1). Menjelaskan keragaman keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia
- 2). Menyebutkan macam-macam suku bangsa di Indonesia
- 3). Mengidentifikasi keragaman suku bangsa di Indonesia

2. Afektif

- 1).Melaksanakan tugas dengan baik dan penuh rasa tanggung jawab
(mematuhi aturan atau menerima)
- 2). Bekerja sama dalam menyelesaikan tugas.
- 3). Mengembangkan gagasan atau ide ketika bekerja dalam kelompok

3. Psikomotorik

- 1). Melalui penugasan siswa dapat mengetahui keragaman suku bangsa di Indonesia
- 2). Melalui penugasan siswa dapat mengidentifikasi macam-macam keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia

E. Materi Pembelajaran

Materi Pokok : Keragaman Suku dan budaya di Indonesia

Keberagaman sosial adalah keberagaman yang berbeda-beda yang ada dimasyarakat keberagaman sosial terjadi karena beribu-ribu jenis suku, agama yang ada di Indonesia bercampur menjadi satu. Keberagaman budaya adalah sesuatu yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya, hal ini berkaitan dengan tingkat peradapan kelompok, suku bangsa di indonesia yang berbeda.

Jadi dapat disimpulkan keberagaman sosial budaya adalah sesuatu yang berhubungan dengan keanekaragaman seperti suku, adat, bahasa, pakaian dalam suatu masyarakat atau ruang lingkup tertentu. Suku merupakan sekelompok manusia yang memiliki latar belakang budaya yang sama. Indonesia memiliki suku bangsa yang beragam. Suku bangsa yang tersebar diseluruh provinsi memiliki ciri khas masing-masing. Berikut contoh keberagaman suku bangsa di Indonesia dan ciri khas yang dimilikinya.

1. Suku Jawa memiliki upacara adat yang khas, yaitu Sekaten
2. Suku betawi memiliki pertunjukkan khas, yaitu onde l-ondel
3. Suku Asmat biasanya menghias tubuh mereka dengan warna merah, hitam, dan putih

Ada beberapa bentuk keragaman sosial dan budaya di Indonesia, antara lain sebagai berikut:

1. Bahasa Daerah

Bahasa daerah adalah bahasa yang digunakan oleh masyarakat disuatu daerah. Ada bahasa daerah dari Jawa yang disebut bahasa Jawa, bahasa Sunda dari Jawa Barat, bahasa Batak dari Sumatera Utara, dan bahasa Minahasa dari Sulawesi Utara.

2. Tarian Daerah

Tarian daerah adalah tarian-tarian yang ada disuatu daerah. Contohnya tarian piring dari Sumatra Barat, tarian Jaipong dari DKI Jakarta, tarian Tanggai dari Palembang dan lain-lain.



(Tari Tanggai)



(Tari Tor-Tor)

3. Lagu Daerah

Lagu daerah adalah lagu yang ada di tiap daerah dengan syair menggunakan bahasa daerah setempat. Contohnya lagu daerah antara lain Ampar- Ampar Pisang dari Kalimantan Selatan, Ya saman dari Palembang, Tokecang angklung dari Jawa Barat dan lain-lain.

4. Pertunjukkan Rakyat

Pertunjukkan rakyat biasanya dipentaskan pada waktu penduduk setempat memiliki hajatan atau melaksanakan upacara adat. Contohnya ketoprak dan wayang kulit dari Jawa Tengah dan di Yogyakarta.



(Lenong)



(Wayang Kulit)

5. Upacara Adat

Upacara adat biasanya dilakukan dimasyarakat contohnya upacara adat perkawinan di Palembang pengantin memakai songket, di Suku Jawa pengantin pria dan wanita saling melempar daun sirih dan lain-lain. Upacara adat kelahiran, diadakan upacara syukuran atau potong rambut untuk

membuang penyakit. Upacara adat kematian contohnya di Bali, jenazah orang meninggal di bakar dengan upacara yang disebut Ngaben. Contoh upacara lainnya yaitu;



(Upacara Ngaben)

6. Rumah Adat

Rumah adat adalah bangunan yang memiliki ciri khas khusus, digunakan untuk tempat hunian oleh suatu suku bangsa tertentu, keberadaan rumah adat di Indonesia sangat beragam dan mempunyai arti yang penting dalam kemajuan masyarakat dalam sebuah peradaban.



F. Pendekatan, Model dan Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : *Treasure Clue*

Metode : Penugasan dan Diskusi Kelompok

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam dan berdo'a sebelum memulai pelajaran 2. Mengisi Absen (Persepsi) 3. Menata kelas sampai kondusif 4. Menyampaikan materi pembelajaran 5. Apersepsi "Menyanyikan lagu dari sabang merauke" 6. Menyampaikan tujuan pembelajaran. 	10 Menit
Inti	<p>Elaborasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi yang sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai. 2. Untuk memantapkan penguasaan peserta, setiap siswa diberi kesempatan untuk mengulang materi lebih kurang 5 menit. <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan tentang model pembelajaran <i>treasure clue</i>. 2. Guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran <i>treasure clue</i>. <p>Eksplorasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi menjadi beberapa 	50 Menit

	<p>kelompok antara 5-6 kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Setiap anggota kelompok secara bergantian bertugas mencari <i>clue</i> harta karun yang tersembunyi. 3. Setiap peta yang dipegang masing-masing peserta ada petunjuk tentang <i>clue</i> yang di masukkan kedalam amplop. 4. Setelah menemukan semua <i>clue</i>, maka <i>clue</i> tersebut disusun dalam bentuk peta konsep. 5. Selanjutnya setiap perwakilan kelompok diminta untuk melakukan presentasi dan menunjukkan hasil buruan mereka di depan kelas. <p>Konfirmasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya siswa tentang hal-hal yang belum diketahui 2. Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang ha-hal yang belum diketahui, memberikan penguatan dan memberikan kesimpulan. 	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melaksanakan penilaian dari awal sampai kegiatan akhir 2. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran 	<p>10 Menit</p>

	<p>yang telah di pelajari</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Sebelum pembelajaran berakhir guru memberikan motivasi kepada siswa betapa pentingnya mengetahui keragaman sosial dan budaya di Indonesia. 4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca hamdalah. 5. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a 6. Mengucapkan salam 	
--	---	--

H. Sumber dan Alat

Media, Alat / Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media : Keragaman suku dan budaya di Indonesia
2. Alat : Speaker, infokus, laptop, spidol dan penghapus
3. Bahan : Lembar Kerja Siswa (LKS)
4. Sumber :
 - a) Buku Paket Guru Dan Siswa: *Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia kelas V* (Buku aktif belajar IPS Kurikulum KTSP 2012, Solo, Februari 2012)

I. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

- a. Pengetahuan : Tes tertulis
- b. Keterampilan : Tertulis

2. Bentuk Penilaian

- a. Pengetahuan : Tes Tertulis
- b. Keterampilan : Tes Tertulis

3. Instrumen Penilaian

- a. Pengetahuan : Butir soal pilihan ganda/ LKS (Terlampir)
- b. Keterampilan : Tertulis

Guru IPS MI

Palembang, 2018
Mahasiswa

Asmaliah, S.Ag
NIP 196910301998032002

Hardianti Saptarina
NIM 14270042

Mengetahui
Kepala Madrasah

Dra. Hj. Sy. Fathimah, M.M
NIP 196610211998032001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Satuan Pendidikan : MI Munawariyah Palembang
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas / Semester : V/1
Tema : Keragaman Suku bangsa dan Budaya di Indonesia
Sub Tema : Keragaman Budaya di Indonesia
Pertemuan Ke- : II
Alokasi Waktu : 2x35 menit (1 kali pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah melihat video tersebut siswa :

- d. Siswa mampu menjelaskan keragaman suku bangsa dan budaya sebagai identitas bangsa Indonesia.
- e. Mengetahui berbagai macam keragaman suku dan budaya di Indonesia.
- f. Mengambil kesimpulan dari video keragaman suku dan budaya di Indonesia.

B. Standar Kompetensi (KI)

5. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

C. Kompetensi Dasar (KD)

- 1.4. Menghargai keragaman suku dan budaya di Indonesia

D. Indikator

Kognitif

1. Menjelaskan keragaman sosial
2. Menjelaskan keragaman budaya
3. Menyebutkan keragaman sosial
4. Menyebutkan keragaman budaya

Psikomotorik

1. Mengidentifikasi keragaman sosial melalui video yang ditampilkan
2. Mengidentifikasi keragaman budaya melalui video yang ditampilkan
3. Mendemonstrasikan keragaman sosial melalui video yang ditampilkan
4. Mendemonstrasikan keragaman budaya melalui video yang ditampilkan.

E. Materi Pembelajaran

Materi Pokok : Keragaman Suku dan budaya di Indonesia

Keberagaman sosial adalah keberagaman yang berbeda-beda yang ada dimasyarakat keberagaman sosial terjadi karena beribu-ribu jenis suku, agama yang ada di Indonesia bercampur menjadi satu. Keberagaman budaya adalah sesuatu yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya, hal ini berkaitan dengan tingkat peradapan kelompok, suku bangsa di indonesia yang berbeda. Jadi dapat disimpulkan keberagaman sosial budaya adalah sesuatu yang berhubungan dengan keanekaragaman seperti suku, adat, bahasa, pakaian dalam suatu masyarakat atau ruang lingkup tertentu. Suku merupakan sekelompok manusia yang memiliki latar belakang budaya yang sama. Indonesia memiliki suku bangsa yang beragam. Suku bangsa yang tersebar diseluruh provinsi memiliki ciri khas masing-masing. Berikut contoh keberagaman suku bangsa di Indonesia dan ciri khas yang dimilikinya.

4. Suku Jawa memiliki upacara adat yang khas, yaitu Sekaten
5. Suku betawi memiliki pertunjukkan khas, yaitu onde l-ondel
6. Suku Asmat biasanya menghias tubuh mereka dengan warna merah, hitam, dan putih

Ada beberapa bentuk keragaman sosial dan budaya di Indonesia, antara lain sebagai berikut:

7. Bahasa Daerah

Bahasa daerah adalah bahasa yang digunakan oleh masyarakat di suatu daerah. Ada bahasa daerah dari Jawa yang disebut bahasa Jawa, bahasa Sunda dari Jawa Barat, bahasa Batak dari Sumatera Utara, dan bahasa Minahasa dari Sulawesi Utara.

8. Tarian Daerah

Tarian daerah adalah tarian-tarian yang ada di suatu daerah. Contohnya tarian piring dari Sumatera Barat, tarian Jaipong dari DKI Jakarta, tarian Tanggai dari Palembang dan lain-lain.



(Tari Tanggai)



(Tari Tor-Tor)

9. Lagu Daerah

Lagu daerah adalah lagu yang ada di tiap daerah dengan syair menggunakan bahasa daerah setempat. Contohnya lagu daerah antara lain Ampar- Ampar Pisang dari Kalimantan Selatan, Ya saman dari Palembang, Tokecang angklung dari Jawa Barat dan lain-lain.

10. Pertunjukkan Rakyat

Pertunjukkan rakyat biasanya dipentaskan pada waktu penduduk setempat memiliki hajatan atau melaksanakan upacara adat. Contohnya ketoprak dan wayang kulit dari Jawa Tengah dan di Yogyakarta.



(Lenong)



(Wayang Kulit)

11. Upacara Adat

Upacara adat biasanya dilakukan dimasyarakat contohnya upacara adat perkawinan di Palembang pengantin memakai songket, di Suku Jawa pengantin pria dan wanita saling melempar daun sirih dan lain-lain. Upacara adat kelahiran, diadakan upacara syukuran atau potong rambut untuk membuang penyakit. Upacara adat kematian contohnya di Bali, jenazah orang meninggal di bakar dengan upacara yang disebut Ngaben. Contoh upacara lainnya yaitu;



(Upacara Ngaben)

12. Rumah Adat

Rumah adat adalah bangunan yang memiliki ciri khas khusus, digunakan untuk tempat hunian oleh suatu suku bangsa tertentu, keberadaan rumah adat di Indonesia sangat beragam dan mempunyai arti yang penting dalam kemajuan masyarakat dalam sebuah peradaban.



F. Pendekatan, Model dan Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : *Treasure Clue*

Metode : Penugasan dan Diskusi Kelompok

G. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : *Treasure Clue*

Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Demonstrasi, kelompok dan Penugasan

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	7. Salam dan berdo'a sebelum memulai pelajaran 8. Mengisi Absen (Persepsi) 9. Menata kelas sampai kondusif 10. Menyampaikan materi pembelajaran	15 Menit

	<p>11. Apersepsi “Menyanyikan lagi dari sampai meraike”</p> <p>12. Menyampaikan tujuan pembelajaran.</p>	
Inti	<p>Elaborasi :</p> <p>3. Guru menjelaskan materi yang sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai.</p> <p>4. Untuk memantapkan penguasaan peserta, setiap siswa diberi kesempatan untuk mengulang materi lebih kurang 5 menit.</p> <p>3. Guru menjelaskan tentang model pembelajaran <i>treasure clue</i>.</p> <p>4. Guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran <i>treasure clue</i>.</p> <p>Eksplorasi:</p> <p>6. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok antara 5-6 kelompok</p> <p>7. Setiap anggota kelompok secara bergantian bertugas mencari <i>clue</i> harta karun yang tersembunyi.</p> <p>8. Setiap peta yang dipegang masing-masing peserta ada petunjuk tentang <i>clue</i> yang di masukkan kedalam amplop.</p> <p>9. Setelah menemukan semua <i>clue</i>,</p>	45 Menit

	<p>maka <i>clue</i> tersebut disusun dalam bentuk peta konsep.</p> <p>10. Selanjutnya setiap perwakilan kelompok diminta untuk melakukan presentasi dan menunjukkan hasil buruan mereka di depan kelas.</p> <p>Konfirmasi :</p> <p>3. Guru bertanya siswa tentang hal-hal yang belum diketahui</p> <p>4. Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang ha-hal yang belum diketahui, memberikan penguatan dan memberikan kesimpulan.</p>	
<p>Penutup</p>	<p>7. Melaksanakan penilaian dari awal sampai kegiatan akhir</p> <p>8. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah di pelajari</p> <p>9. Sebelum pembelajaran berakhir guru memberikan motivasi kepada siswa betapa pentingnya mengetahui keragaman sosial dab budaya di Indonesia.</p> <p>10. Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca hamdalah.</p> <p>11. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a</p>	<p>10 Menit</p>

	12. Mengucapkan salam	
--	-----------------------	--

I. Media, Alat / Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media : keberagaman sosial dan budaya
2. Alat : speaker, infocus, laptop, spidol dan penghapus
3. Bahan : lembaran kerja siswa (LKS)
4. Sumber :
 - Buku paket Guru dan Siswa : *Keberagaman Sosial dan Budaya kelas V* (Buku Aktif Belajar IPS Kurikulum KTSP 2012, Solo, Februari 2012)
 - Buku paket Guru tema 1 : *Keberagaman Sosial dan Budaya di Daerah Tempat Tinggal kelas V* (Buku Penilaian Bupena Kurikulum 2013, Jakarta, Juni 2016)

J. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

- ✓ Pengetahuan : tes tertulis
- ✓ Keterampilan : Tertulis

2. Bentuk penilaian

- ✓ Pengetahuan : tes tertulis
- ✓ Keterampilan : tes lisan

3. Instrumen Penilaian

- ✓ Pengetahuan : butir soal essay / LKS (terlampir)
- ✓ Keterampilan : tertulis

Guru IPS MI

**Palembang,
Mahasiswa**

2018

Asmaliah, S.Ag
NIP

Hardianti Saptarina
NIM 14270042

Mengetahui
Kepala Madrasah

Dra. Hj. Sy. Fathimah, M.M
NIP 196610211998032001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Satuan Pendidikan : MI Munawariyah Palembang
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas / Semester : V/1
Tema : Keragaman Suku bangsa dan Budaya di Indonesia
Sub Tema : Keragaman Budaya di Indonesia
Pertemuan Ke- : II
Alokasi Waktu : 2x35 menit (1 kali pertemuan)

K. Tujuan Pembelajaran

Setelah melihat video tersebut siswa :

- g. Siswa mampu menjelaskan keragaman suku bangsa dan budaya sebagai identitas bangsa Indonesia.
- h. Mengetahui berbagai macam keragaman suku dan budaya di Indonesia.
- i. Mengambil kesimpulan dari video keragaman suku dan budaya di Indonesia.

L. Standar Kompetensi (KI)

6. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

M. Kompetensi Dasar (KD)

- 1.4. Menghargai keragaman suku dan budaya di Indonesia

N. Indikator

Kognitif

5. Menjelaskan keragaman sosial
6. Menjelaskan keragaman budaya
7. Menyebutkan keragaman sosial
8. Menyebutkan keragaman budaya

Psikomotorik

5. Mengidentifikasi keragaman sosial melalui video yang ditampilkan
6. Mengidentifikasi keragaman budaya melalui video yang ditampilkan
7. Mendemonstrasikan keragaman sosial melalui video yang ditampilkan
8. Mendemonstrasikan keragaman budaya melalui video yang ditampilkan.

O. Materi Pembelajaran

Materi Pokok : Keragaman Suku dan budaya di Indonesia

Keberagaman sosial adalah keberagaman yang berbeda-beda yang ada dimasyarakat keberagaman sosial terjadi karena beribu-ribu jenis suku, agama yang ada di Indonesia bercampur menjadi satu. Keberagaman budaya adalah sesuatu yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya, hal ini berkaitan dengan tingkat peradapan kelompok, suku bangsa di indonesia yang berbeda. Jadi dapat disimpulkan keberagaman sosial budaya adalah sesuatu yang berhubungan dengan keanekaragaman seperti suku, adat, bahasa, pakaian dalam suatu masyarakat atau ruang lingkup tertentu. Suku merupakan sekelompok manusia yang memiliki latar belakang budaya yang sama. Indonesia memiliki suku bangsa yang beragam. Suku bangsa yang tersebar diseluruh provinsi memiliki ciri khas masing-masing. Berikut contoh keberagaman suku bangsa di Indonesia dan ciri khas yang dimilikinya.

7. Suku Jawa memiliki upacara adat yang khas, yaitu Sekaten
8. Suku betawi memiliki pertunjukkan khas, yaitu onde l-ondel
9. Suku Asmat biasanya menghias tubuh mereka dengan warna merah, hitam, dan putih

Ada beberapa bentuk keragaman sosial dan budaya di Indonesia, antara lain sebagai berikut:

13. Bahasa Daerah

Bahasa daerah adalah bahasa yang digunakan oleh masyarakat disuatu daerah. Ada bahasa daerah dari Jawa yang disebut bahasa Jawa, bahasa Sunda dari Jawa Barat, bahasa Batak dari Sumatera Utara, dan bahasa Minahasa dari Sulawesi Utara.

14. Tarian Daerah

Tarian daerah adalah tarian-tarian yang ada disuatu daerah. Contohnya tarian piring dari Sumatra Barat, tarian Jaipong dari DKI Jakarta, tarian Tanggai dari Palembag dan lain-lain.



(Tari Tanggai)



(Tari Tor-Tor)

15. Lagu Daerah

Lagu daerah adalah lagu yang ada di tiap daerah dengan syair menggunakan bahasa daerah setempat. Contohnya lagu daerah antara lain Ampar- Ampar Pisang dari Kalimantan Selatan, Ya saman dari Palembang, Tokecang angklung dari Jawa Barat dan lain-lain.

16. Pertunjukkan Rakyat

Pertunjukkan rakyat biasanya dipentaskan pada waktu penduduk setempat memiliki hajatan atau melaksanakan upacara adat. Contohnya ketoprak dan wayang kulit dari Jawa Tengah dan di Yogyakarta.



(Lenong)



(Wayang Kulit)

17. Upacara Adat

Upacara adat biasanya dilakukan dimasyarakat contohnya upacara adat perkawinan di Palembang pengantin memakai songket, di Suku Jawa pengantin pria dan wanita saling melempar daun sirih dan lain-lain. Upacara adat kelahiran, diadakan upacara syukuran atau potong rambut untuk membuang penyakit. Upacara adat kematian contohnya di Bali, jenazah orang meninggal di bakar dengan upacara yang disebut Ngaben. Contoh upacara lainnya yaitu;



(Upacara Ngaben)

18. Rumah Adat

Rumah adat adalah bangunan yang memiliki ciri khas khusus, digunakan untuk tempat hunian oleh suatu suku bangsa tertentu, keberadaan rumah adat di Indonesia sangat beragam dan mempunyai arti yang penting dalam kemajuan masyarakat dalam sebuah peradaban.



P. Pendekatan, Model dan Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : *Treasure Clue*

Metode : Penugasan dan Diskusi Kelompok

Q. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : *Treasure Clue*

Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Demonstrasi, kelompok dan Penugasan

R. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	13. Salam dan berdo'a sebelum memulai pelajaran 14. Mengisi Absen (Persepsi) 15. Menata kelas sampai kondusif 16. Menyampaikan materi pembelajaran	15 Menit

	<p>17. Apersepsi “Menyanyikan lagi dari sampai meraike”</p> <p>18. Menyampaikan tujuan pembelajaran.</p>	
Inti	<p>Elaborasi :</p> <p>5. Guru menjelaskan materi yang sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai.</p> <p>6. Untuk memantapkan penguasaan peserta, setiap siswa diberi kesempatan untuk mengulang materi lebih kurang 5 menit.</p> <p>5. Guru menjelaskan tentang model pembelajaran <i>treasure clue</i>.</p> <p>6. Guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran <i>treasure clue</i>.</p> <p>Eksplorasi:</p> <p>11. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok antara 5-6 kelompok</p> <p>12. Setiap anggota kelompok secara bergantian bertugas mencari <i>clue</i> harta karun yang tersembunyi.</p> <p>13. Setiap peta yang dipegang masing-masing peserta ada petunjuk tentang <i>clue</i> yang di</p>	45 Menit

	<p>masukkan kedalam amplop.</p> <p>14. Setelah menemukan semua <i>clue</i>, maka <i>clue</i> tersebut disusun dalam bentuk peta konsep.</p> <p>15. Selanjutnya setiap perwakilan kelompok diminta untuk melakukan presentasi dan menunjukkan hasil buruan mereka di depan kelas.</p> <p>Konfirmasi :</p> <p>5. Guru bertanya siswa tentang hal-hal yang belum diketahui</p> <p>6. Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang ha-hal yang belum diketahui, memberikan penguatan dan memberikan kesimpulan.</p>	
<p>Penutup</p>	<p>13. Melaksanakan penilaian dari awal sampai kegiatan akhir</p> <p>14. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah di pelajari</p> <p>15. Sebelum pembelajaran berakhir guru memberikan motivasi kepada siswa betapa pentingnya mengetahui keragaman sosial dan budaya di Indonesia.</p> <p>16. Guru mengakhiri pembelajaran</p>	<p>11 Menit</p>

	<p>dengan membaca hamdalah.</p> <p>17. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a</p> <p>18. Mengucapkan salam</p>	
--	---	--

S. Media, Alat / Bahan, dan Sumber Belajar

5. Media : keberagaman sosial dan budaya
6. Alat : speaker, infocus, laptop, spidol dan penghapus
7. Bahan : lembaran kerja siswa (LKS)
8. Sumber :
 - Buku paket Guru dan Siswa : *Keberagaman Sosial dan Budaya kelas V* (Buku Aktif Belajar IPS Kurikulum KTSP 2012, Solo, Februari 2012)
 - Buku paket Guru tema 1 : *Keberagaman Sosial dan Budaya di Daerah Tempat Tinggal kelas V* (Buku Penilaian Bupena Kurikulum 2013, Jakarta, Juni 2016)

T. Penilaian Pembelajaran

4. Teknik Penilaian

- ✓ Pengetahuan : tes tertulis
- ✓ Keterampilan : Tertulis

5. Bentuk penilaian

- ✓ Pengetahuan : tes tertulis
- ✓ Keterampilan : tes lisan

6. Instrumen Penilaian

- ✓ Pengetahuan : butir soal essay / LKS (terlampir)
- ✓ Keterampilan : tertulis

Guru IPS MI

**Palembang,
Mahasiswa**

2018

**Asmaliah, S.Ag
NIP**

**Hardianti Saptarina
NIM 14270042**

**Mengetahui
Kepala Madrasah**

**Dra. Hj. Sy. Fathimah, M.M
NIP 196610211998032001**

LEMBAR DOKUMENTASI

1. Deskripsi Wilayah
 - a. Sejarah berdirinya MI Munawariyah Palembang
 - b. Identitas MI Munawariyah Palembang
2. Visi, Misi dan Tujuan MI Munawariyah Palembang
3. Keadaan Guru
 - a. Jumlah guru
 - b. Status guru
 - c. Kualifikasi Pendidikan Guru
4. Keadaan Siswa
 - a. Jumlah siswa
 - b. Jumlah Kelas
5. Keadaan Sarana dan Prasarana
 - a. Keadaan gedung
 - b. Jumlah ruang belajar
 - c. Jumlah ruang guru
 - d. Jumlah alat peraga
 - e. Jumlah alat-alat elektronik
 - f. Jumlah perlengkapan olahraga
 - g. Jumlah meja dan kursi
6. Keadaan di Kelas V

**LEMBAR OBSERVASI GURU DALAM PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN *TREASURE CLUE* PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS V DI MI MUNAWARIYAH PALEMBANG**

Satuan Pendidikan : MI Munawariyah Palembang
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/ Semester : V/I (Satu)
Hari/ tanggal :
Petunjuk : Isilah dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom aspek yang diamati apabila siswa melakukan aktivitas tersebut.

No	Aktivitas Guru	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Guru mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)					
2.	Guru mempersiapkan perlengkapan pembelajaran					
3.	Guru memotivasi siswa					
4.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran					
5.	Guru menjelaskan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menerapkan model <i>treasure clue</i> .					
6.	Guru memberikan contoh soal sebelum siswa diberikan soal					
7.	Guru membagikan lembar soal siswa					
8.	Evaluasi belajar tentang materi yang telah dipelajari					

Keterangan :

1= tidak baik
2= kurang baik
3= cukup baik
4= baik
5= sangat baik

Palembang, 2018
Observer

Rini Anggraini, S.Pd

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Satuan Pendidikan : MI Munawariyah Palembang
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/ Semester : V/1 (Satu)
Hari/ tanggal :
Petunjuk : Isilah dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom aspek yang diamati apabila siswa melakukan aktivitas tersebut.

No	Nama siswa	Aktivitas					Kategori
		1	2	3	4	5	
1.	Abdul Hakim						
2.	Adi Alfari						
3.	Agus Purwanto						
4.	Arjuna						
5.	Andi Jahri						
6.	Ari Usman						
7.	Dalwiah						
8.	Dela Safitri						
9.	Indris Efendi						
10.	Ilyansyah						
11.	Levina						
12.	Meisya Afrianti						
13.	M. Ali						
14.	M. Hanan						
15.	M. Yamin						
16.	Mulyati						
17.	Mu'arif						
18.	Nanda Firmansyah						
19.	Rafila Jyanti Ismad						
20.	Sangkut						
21.	Serly Indah						
22.	Siti Halimah						
23.	Sori Yanti						
24.	Sonin						
25.	Tania Putri Utami						
26.	Lilia Agustina						
27.	Kurniati						
28.	Iin Karmila						
29.	Melani						

30	Mirna						
31	Sri Paiza						
32	Sri Kurniati						
33	Marwan						
34	Beni Irawan						
35	Zulkarnain						
36	M. Habib						
37	Imam Suryadi						

Keterangan Indikator Penilaian :

1. Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
2. Siswa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu
3. Siswa mendapatkan penghargaan dari guru
4. Siswa berani menyampaikan pendapat dikelas
5. Siswa melaksanakan proses pembelajaran dengan tertib

Keterangan kategori :

1. Sangat baik : jika lima indikator penilaian yang muncul
2. Baik : jika empat indikator penilaian yang muncul
3. Cukup baik : jika tiga indikator penilaian yang muncul
4. Kurang baik : jika dua indikator penilaian yang muncul
5. Tidak baik : jika satu indikator penilaian yang muncul

Palembang,
Observer

2018

Anita, M.pd

**LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MI Munawariyah Palembang
 Kelas/ Semester : V/1 (Satu)
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Materi Pelajaran : Keberagaman Suku dan Budaya di Indonesia
 Nama Validator :
 Pekerjaan : Dosen UIN Raden Fatah Palembang

A. Petunjuk

1. Bapak/ibu dapat memberikan penilaian dengan menggunakan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia
2. Keterangan point validitas yaitu 1 (sangat baik), 2 (baik), 3 (cukup baik), 4 (kurang baik) dan 5 (tidak baik)

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Perumusan Tujuan Pembelajaran					
	a. Kejelasan standar kompetensi dan kompetensi dasar					
	b. Kesesuaian standar kompetensi dan kompetensi dasar dengan tujuan pembelajaran					
	c. Ketepatan penjabaran kompetensi dasar ke dalam indikator					
	d. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran					
	e. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa					
2.	Isi yang disajikan					
	a. Sistematika penyusunan RPP					
	b. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan					

	Sosial (IPS) dengan menerapkan model pembelajaran <i>treasure clue</i> .					
	c. Kejelasan skenario pembelajaran (tahap-tahap kegiatan pembelajaran, awal, inti dan penutup)					
	d. Kelengkapan instrumen evaluasi (soal, kunci jawaban, pedoman penskoran)					
3.	Bahasa					
	a. Penggunaan bahasa sesuai dengan (EYD)					
	b. Bahasa yang digunakan komunikatif					
	c. Kesederhanaan struktur kalimat					
4.	Waktu					
	a. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan					
	b. Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran					

Palembang, 2018
Validator

Siti Tiara Maulia, M.Pd

**LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MI Munawariyah Palembang
 Kelas/ Semester : V/I (Satu)
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Materi Pelajaran : Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia
 Nama Validator :
 Pekerjaan : Dosen UIN Raden Fatah Palembang

A. Petunjuk

1. Bapak/ibu dapat memberikan penilaian dengan menggunakan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia
2. Keterangan point validitas yaitu 1 (sangat baik), 2 (baik), 3 (cukup baik), 4 (kurang baik) dan 5 (tidak baik)

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Perumusan Tujuan Pembelajaran					
	a. Kejelasan standar kompetensi dan kompetensi dasar					
	b. Kesesuaian standar kompetensi dan kompetensi dasar dengan tujuan pembelajaran					
	c. Ketepatan penjabaran kompetensi dasar ke dalam indikator					
	d. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran					
	e. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa					
2.	Isi yang disajikan					
	a. Sistematika penyusunan RPP					
	b. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan					

	Sosial (IPS) dengan menerapkan model pembelajaran <i>treasure clue</i>					
	c. Kejelasan skenario pembelajaran (tahap-tahap kegiatan pembelajaran, awal, inti dan penutup)					
	d. Kelengkapan instrumen evaluasi (soal, kunci jawaban, pedoman penskoran)					
3.	Bahasa					
	a. Penggunaan bahasa sesuai dengan (EYD)					
	b. Bahasa yang digunakan komunikatif					
	c. Kesederhanaan struktur kalimat					
4.	Waktu					
	a. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan					
	b. Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran					

Palembang, 2018
Validator

Siti Tiara Maulia, M.Pd

**LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MI Munawariyah Palembang
 Kelas/ Semester : IV/I (Satu)
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Materi Pelajaran : Keberagaman Suku dan Budaya di Indonesia
 Nama Validator : Anita, M.Pd
 Pekerjaan : Guru IPS Kelas V di MI Munawariyah Palembang

Petunjuk

1. Bapak/ibu dapat memberikan penilaian dengan menggunakan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia
2. Keterangan point validitas yaitu 1 (sangat baik), 2 (baik), 3 (cukup baik), 4 (kurang baik) dan 5 (tidak baik)


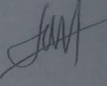

A. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

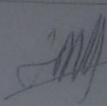
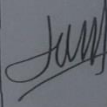
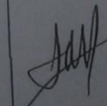
No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Perumusan Tujuan Pembelajaran					
	a. Kejelasan standar kompetensi dan kompetensi dasar					
	b. Kesesuaian standar kompetensi dan kompetensi dasar dengan tujuan pembelajaran					
	c. Ketepatan penjabaran kompetensi dasar ke dalam indikator					
	d. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran					
	e. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa					
2.	Isi yang disajikan					
	a. Sistematika penyusunan RPP					
	b. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan					

	Sosial (IPS) dengan menerapkan model pembelajaran <i>treasure clue</i>					
	c. Kejelasan skenario pembelajaran (tahap-tahap kegiatan pembelajaran, awal, inti dan penutup)					
	d. Kelengkapan instrumen evaluasi (soal, kunci jawaban, pedoman penskoran)					
3.	Bahasa					
	a. Penggunaan bahasa sesuai dengan (EYD)					
	b. Bahasa yang digunakan komunikatif					
	c. Kesederhanaan struktur kalimat					
4.	Waktu					
	a. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan					
	b. Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran					

Palembang, 2018
Guru IPS Kelas V

Asmaliah, S.A.G
NIP 196910301998032002

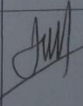
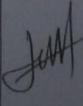
6 - 17 Juli 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki Tjok Rantian, Sebaiknya dg rumusan masalah 2. Perbaiki Penulisan Footnote, Referensi dan kata akademik 3. Fokuskan PD MI/SD 	
7 - 18 Juli 2018	<p>ACE Bab I, Perbaiki penulisan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada Bab II 2. Pengembangan Ide PD sub judul <ol style="list-style-type: none"> 1) abstrak dg paragraf pengantar 2) paragraf 2^a inti <ul style="list-style-type: none"> ← kalimat penerus ← Eufemisme ← Simbol 3) ada paragraf simpulan 5-core keseluruhan 	
8 - 19 Juli 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada langkah pembulatan, gunakan beberapa referensi dari jurnal 2. Setiap tabel harus diawali & diakhiri dg paragraf 3. Pahami Ekor paragraf 	

2.	18 / Juni 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kutipan jangan diawali kalimat awal dengan pendapat kita 2. pada penyataan tambahan sumber 3. Paragraf tidak boleh satu kalimat 4. Kegunaan Penelitian Cet Lagi Penulisan kutipan 5. Ada bagian metodologi awali dengan teori 6. Buat APD, PPP, soal, Angket 	
4.	6 Juli 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki Penulisan lagi sesuai koreksi 2. Persiapkan APD 3. Arahkan pada pemahaman ↳ IPS MI ↳ Kreativitas 4. Bedakan antara model, metode, teknik 	
5.	12 Juli 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki Penulisan PD APD 2. Laksanakan validasi PD Patar 1) Bid IPS MI 2) Psikologi/manajemen 	

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
(UIN) RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Filky Kode Pos : 30126 Telp. 0711-
354668, Palembang

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Hardianti Saptarina
NIM : 14270042
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan model pembelajaran *Treasure Clue* terhadap kreativitas belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang.
Pembimbing 2 : Hani Atus Solikhah, M.Pd.
NIP : 1605021271/BLU

No	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf
1.	01-06-2018	Dalam Penulisan ada beberapa kata yang tidak baik terdapat di awal kalimat. 1. dan, 2. sedangkan 3. atau. 4. sehingga, tapi, dimana Bedakan antara kata depan dan kata sambung dan	
2.	01-06-2018	Ketepatan lagi metodeologi Penelitian.	

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA

IJAZAH

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
PROGRAM ILMU PENJILAJARAN
TAHUN PELAJARAN



HERMANTO, S.Pd, M.Kes
NIP. 19670706 199412 1 003

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Menengah Atas

Negeri 4 Kayuagung, Ogan Komering Ilir menerangkan bahwa:

nama : HARDIANTI SAPTARINA
tempat dan tanggal lahir : Tanjung Laut, 27 Juli 1996
nama orang tua/wali : Ismail Rozi
nomor induk siswa nasional : 9978674685
nomor peserta ujian nasional : 3-14-11-06-004-080-9
sekolah asal : SMA Negeri 4 Kayuagung

LULUS

dari satuan pendidikan berdasarkan hasil Ujian Nasional dan Ujian Sekolah serta telah memenuhi seluruh kriteria sesuai dengan peraturan perundang-undangan.



Ogan Komering Ilir, 20 Mei 2014

Kepala Sekolah,

HERMANTO, S.Pd, M.Kes
NIP. 19670706 199412 1003

DN-11 Ma. 0012960

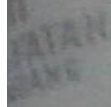
TRANSKRIP NILAI SEMESTER

NO. TANGGAL LAHIR
NAMA STUDI

HARDIANTI SAPTARINA
Tanjung Laut, 27 July 1996
14270042
S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtid

Kode MK	Name Mata Kuliah
GMB 101	TEKNOLOGI PENDIDIKAN
GMB 201	MATERI BAHASA INDONESIA MI
GMB 202	MATERI IPA MI
GMB 203	SEJARAH PENDIDIKAN ISLAM
GMB 204	PSIKOLOGI PERKEMBANGAN
GMB 205	TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN
GMB 206	SENI BUDAYA DAN PRAKARYA
GMB 301	MATERI IPS MI
GMB 303	METODOLOGI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MI
GMB 304	METODOLOGI PEMBELAJARAN IPA MI
GMB 305	MATERI MATEMATIKA MI
GMB 306	BIMBINGAN KONSELING
GMB 308	PEMBELAJARAN TEMATIK I
GMB 309	MATERI PPKN MI
GMB 309a	MATERI AQIDAH AKHLAK MI
GMB 310	MATERI SKI MI
GMB 401	MATERI BAHASA ARAB MI
GMB 402	MATERI QURAN HADIST MI
GMB 404	METODOLOGI PEMBELAJARAN IPS MI
GMB 406	PEMBELAJARAN TEMATIK 2
GMB 410	PSIKOLOGI AGAMA
GMB 501	MATERI FIQH MI
GMB 503	METODOLOGI PEMBELAJ QURAN HADITS MI
GMB 504	METODOLOGI PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAK MI
GMB 505	METODOLOGI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MI
GMB 506	METODOLOGI PEMBELAJARAN SKI MI
GMB 507	METODOLOGI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MI
GMB 509	PROFESI KEGURUAN
GMB 601	METODOLOGI PEMBELAJ. FIQH MI
GMB 602	PERENCANAAN PEMBELAJARAN

KEMENTERIAN
UNIVERSITAS
RADEN FATMA
FAKULTAS ILMU T



Abidin Fikry No. 1 Km. 3.5 Palembang 30126

FORMULIR PENDAFTARA

teranda tangan dibawah ini adalah Mahasiswa/I

: Hardianti Saptari

: 19270092

/ Tanggal lahir

: Tanjung Laut, 27

: PGMI

: 3158

Sampai

: Pengaruh penerapan

: treasure due terh

: Siswa kelas V di

: Munawarayah Pa

Formulir Pendaftaran
Nama: [Blank]
No. Pendaftaran: [Blank]

Tempat tinggal: [Blank]

Jalan: [Blank]

Kota: [Blank]

Provinsi: [Blank]

No. Telp: [Blank]

Hardianto Supriatna
Tanjung Lela

Jl. Tanjung Lela, No. 10
Kab. Deli

0551-0518-6450

Daftarlah pada kolom berikut ini!

Surat Keterangan Asal Sekolah

Surat Keterangan Asal Sekolah untuk asal PIS

Pengisian Jujur Diri

Pendaftaran Seminar Proposal

Pembelian SK Pembimbing

Pembuatan Transkrip Nilai

Pendaftaran Ujian Komprehensif

Pendaftaran Ujian Murnagotah

Pendaftaran Keanggotaan Perpustakaan Fakultas

Sertifikasi Sistem Pust

Pengantar Bebas Pust

Pendaftaran Beasiswa

Pengantar Permohonan

Semester Pendek

Rekomendasi Peneliti

Pembuatan Ijazah

Legalisir Ijazah /Transkrip

Pendaftaran Yudisium/

Hal - 3an



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
RADEN FATAH PALEMBANG**
Kartu Pengenal Mahasiswa



Student ID Card

Hardianti Saptarina

14270042



Fakultas Tarbiyah & Keguruan

Program Studi Pendid. Guru Madrasah Ibtidaiyah

**TELAH DIPERIKSA KEBENARANNYA
DAN SESUAI DENGAN ASLINYA
PALEMBANG, 20...**

No : B /Un.09/4.1/PP.09/L/..... /20....

Kepala BAAK,



[Handwritten signature]



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUPAN

HASIL UJIAN SKRIPSI/MAKALAH

Hari : Rabu
Tanggal : 28 November 2018
Nama : Hardianti Saptarina
NIM : 14270042
Jurusan : PGMI
Program Studi : S-1 Reguler

Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Treasure clue terhadap kreatifitas belajar siswa kelas V di madrasah Ibtidaiyah 'Munawar' Palembang

Ketua Penguji : Dr. Tutut Handayani, M.Pd.I

Sekretaris Penguji : M. Afandi, M.Pd.I

Pembimbing I : Drs. H. Tastin, M.Pd.I

Pembimbing II : Haniatus Sholeha, M.Pd

Penguji I/Penilai I : H. Faisal, M.Pd.I

Penguji II/Penilai II : Miftahul Husni, M.Pd.I

Nilai Ujian : 81,25 / A

IPK :

Setelah disidangkan, maka skripsi/makalah yang bersangkutan :

(.....) dapat diterima tanpa perbaikan

(.....) dapat diterima dengan tanpa perbaikan kecil

(...✓...) dapat diterima dengan tanpa perbaikan besar

(.....) belum dapat diterima

Palembang, 28 Nopember 2018

Sekretaris,



**SURAT KETERANGAN
LULUS UJIAN KOMPREHENSIF**

**GUGUS PENJAMINAN
PENDIDIKAN
FAKULTAS TARBIYA
KEGURUAN UIN RADE
PALEMBANG**

Kode:GPMPFT.SUKET

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah Ketua atau Sekretaris Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang, menerangkan bahwa mahasiswa:

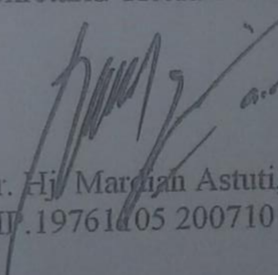
Nama : Hardianti Saptalina


NIM : 14270042

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah dinyatakan LULUS dalam ujian komprehensif yang dilaksanakan pada hari Rabu 7 November 2018, dengan memperoleh nilai B.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Palembang, 09 November 2018
Sekretaris/ Ketua Prodi PGMI


Dr. Hj. Marchan Astuti, M.Pd.I.
NIP.19761405 200710 2 002

	SURAT KETERANGAN KELENGKAPAN DAN KEASLIAN BERKAS MUNAQOSYAH	GUGUS PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN FAKULTAS TARBİYAH UIN RADEN FATAH PALEMBANG
		Kode:GPMPFT.SUKET.01/RO

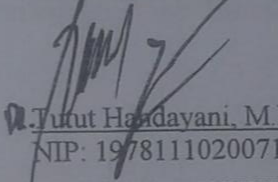
Yang bertanda tangan di bawah ini adalah Ketua atau Sekretaris Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang, setelah meneliti dan mengoreksi kelengkapan dan keaslian berkas munaqosyah mahasiswa:


NIM : 14270042
 Nama : Hardianti Saptarina
 Judul Skripsi : Penerapan model Pembelajaran treasure clue terhadap Kreativitas belajar siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Munawarayah

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk proses pendaftaran sidang munaqosyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Palembang,
Ketua/Sekretaris


 R. Tutut Handayani, M.Pd.I.
 NIP: 197811102007102004

	SURAT KETERANGAN KELENGKAPAN DAN KEASLIAN BERKAS MUNAQOSYAH	GUGUS PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN FAKULTAS TARBİYAH UIN RADEN FATAH PALEMBANG
		Kode:GPMPFT.SUKET.01/RO

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah Ketua atau Sekretaris Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang, setelah meneliti dan mengoreksi kelengkapan dan keaslian berkas munaqosyah mahasiswa:

NIM : 14270042
 Nama : Hardianti Saptarina
 Judul Skripsi : Penerapan model Pembelajaran treasure clue terhadap kreativitas belajar siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Munawarayah Palembang

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN RADEN FATAH PALEMBANG

Nomor : B-2772/Un.09/IL/PP.009/5/2018

Tentang

PENUNJUKKAN PEMBIMBING SKRIPSI
DEKAN FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN RADEN FATAH PALEMBANG

Menyebutkan

1. Bahwa untuk mengakhiri Program Sarjana bagi seorang mahasiswa perlu ditunjuk ahli sebagai Dosen Pembimbing Utama dan Pembimbing Kedua yang bertanggung jawab untuk membimbing mahasiswa/i tersebut dalam rangka penyelesaian skripsinya.
2. Bahwa untuk lancarnya tugas-tugas pokok tersebut perlu dikeluarkan surat keputusan tersendiri.

Mengingat

1. Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
2. Undang - Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 2003 tentang Wewenang Pengekatan, Pemindahan dan pemberhentian Pegawai Negeri Sipil;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
6. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 53 Tahun 2015 tentang ORTAKER UIN Raden Fatah;
7. Peraturan Menteri Keuangan Nomor 53/FMK.02/2014 tentang Standar Biaya Masukan;
8. DIPA Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang Tahun 2016;
9. Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Raden Fatah Nomor 669B Tahun 2014 tentang Standar Biaya Honorarium dilingkungan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang;
10. Peraturan Presiden Nomor 129 Tahun 2014 tentang Alih Status IAIN menjadi Universitas Islam Negeri;

MEMUTUSKAN

Menetapkan

PERTAMA

: Menunjuk Saudara

1. Drs. H. Tastin, M.Pd.I.

2. Hani Atus Sholikhah, M. Pd. I

NIP. 19590218 198703 1 003

NIK. 160502127/BLU

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang masing - masing sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing Kedua skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan atas nama saudara :

Nama : Hardianti Saptarina

NIM : 14270042

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Treasur Clue terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang.

KEDUA

: Kepada Pembimbing Utama dan Pembimbing Kedua tersebut diberi hak sepenuhnya untuk merevisi judul / kerangka dengan sepengetahuan Fakultas.

KETIGA

: Masa bimbingan dan proses penyelesaian skripsi diupayakan maksimal 6 (enam) bulan.

KARTU BIMBINGAN VALIDASI

Nama : Hardianti Saptarina
 NIM : 14270042
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Penerapan model pembelajaran *Treasure* terhadap kreativitas belajar siswa kelas V pada pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Munawar Palembang
 Pembimbing : Drs. H, Tastin, M.Pd.I
 NIP : 195902181987031003

No	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf
1)	3/10/2018	- Bab II dan di'at'nya - Analisis Penelitian & Model Penelitian base kuantitatif serta Kuantitatif di Bab II	TS
2)	18/10/2018	Paragraf : ① simbol shukhi ... nilai T.S.R	

- Beker IPS

- Beker kelompok bab IV
- Analisis dan laporan tgz
Guru IPS

2 and
8

① Data tentang guru, siswa, lokal
belajar seperti dan disisi.

② Guru IPS spy di analisis
Pencil nya.

- latar Belakang

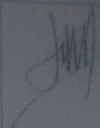
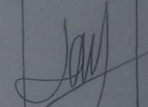

- Status Guru (Pangkat
dan PNS, Guru yang)

- Sifat Sifat

Perilaku

17-7-11-2018

Acc untuk jian Muroqosah

9	20 Juli 2018	Acc Bab II	<ul style="list-style-type: none"> 1. telah rubahi beberapa paragraf, terutama fungsi tanda baca & huruf kapital 3. Lanjutkan Bab III 	
10	24 Juli 2018		<ul style="list-style-type: none"> 1. Tambahkan data terkait dg kondisi & situasi di kelas yg diteliti. (Observasi & dokumentasi) 2. Data observasi diperbaharui. (Dokumentasi) 	
11	30 Juli 2018	Acc Bab III		
12	6-9-2018		Berdasarkan validasi, mhs rbs telah di-Acc utk melaksanakn penelitian	