

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses yang harus berkelanjutan agar mendapatkan hasil yang maksimal. Namun, hasil tersebut perlu dibarengi dengan berbagai macam cara, model hingga model. Tidak dapat dipungkiri dalam proses menuju hasil itu seringkali terdapat permasalahan yang tentunya harus diselesaikan. Pembelajaran adalah kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dan siswa harus terlibat aktif (Sudjana 2012). Pembelajaran diartikan sebagai pertukaran informasi antara guru dan siswa dalam konteks belajar. Hal ini bertujuan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, menumbuhkan keyakinan diri, serta membentuk karakter dan moral siswa. Salah satu jenjang pendidikan di mana pembelajaran berlangsung adalah Sekolah Dasar.

Pendidikan di tingkat sekolah dasar adalah fondasi pendidikan yang kurikulumnya dikembangkan dengan mempertimbangkan kekhasan masing-masing satuan pendidikan, termasuk potensi budaya dan sosial budaya yang ada di lingkungan tersebut. Pendidikan ini ditujukan bagi anak-anak yang berusia antara 7 dan 13 tahun Pada usia tersebut siswa mengalami perkembangan fisik, kognitif, sosial dan emosional yang signifikan. Siswa memiliki kemampuan berpikir logis, namun hanya dalam konteks benda-benda konkret. Oleh karena itu, pembelajaran perlu diupayakan untuk lebih mengembangkan kreativitas (Swandewi, 2019). Pembelajaran cenderung fokus pada sejumlah mata pelajaran, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Pembelajaran IPAS di SD merupakan pembelajaran yang menegaskan pada pemberian materi yang ilmiah secara nyata dan jelas sehingga kompetensi siswa dapat dikembangkan untuk mampu mencari dan mengetahui lingkungan sekitar secara alamiah (Khoerunnisa, 2019). Pembelajaran IPAS harus didesain sedemikian rupa agar berbagai kompetensi dalam pembelajaran IPAS dapat dimiliki oleh siswa di SD.

Salah satu kompetensi yang dapat dimiliki oleh siswa di SD dalam pembelajaran IPAS adalah berpikir kreatif. Pengembangan dan peningkatan keterampilan berpikir kreatif sangatlah penting dalam konteks IPAS, sebagai persiapan buat siswa guna menghadapi berbagai *challenge* di masa mendatang. Oleh sebab itu, keterampilan ini perlu dilatih secara sistematis dalam proses pembelajaran guna membantu siswa dalam mengemukakan dan mengembangkan ide-ide yang orisinal dan inovatif dalam upaya pemecahan masalah. Berpikir kreatif merupakan keterampilan untuk membuat pikiran baru, menyelesaikan masalah, dan melihat situasi dari berbagai perspektif. Proses berpikir kreatif melibatkan imajinasi, berpikir di luar kebiasaan, dan menggabungkan konsep-konsep yang tidak biasa. Menurut Andreas (2023), keterampilan abad 21 yang mesti dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan analitis pada sebuah informasi, memecahkan masalah secara kritis, menemukan solusi kreatif dan inovatif untuk berbagai tantangan, serta menghasilkan pikiran-pikiran baru dan orisinal. Adapun indikator berpikir kreatif menurut Munandar (1999) meliputi Keterampilan berpikir luwes (*Flexibility*), Keterampilan berpikir orisinal (*Originality*), Keterampilan terperinci (*Elaboration*), dan Keterampilan memperlancar (*Fluency*).

Indikator berpikir kreatif tersebut perlu dipenuhi agar siswa dapat adaptif terhadap perubahan zaman. Namun tetapi kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia berada di urutan terbawah dalam asesmen keterampilan berpikir kreatif menurut *Programme for International Student Assessment* (PISA). PISA melakukan riset pada tahun 2022 menghasilkan bahwa hanya 5% siswa di Indonesia yang dinilai mahir berpikir kreatif. 31% siswa di Indonesia memiliki kemampuan dasar berpikir kreatif, jauh lebih rendah daripada rata-rata di semua negara *Organisation for Economic Co-Operation and Development* (OECD) (78%).

Fakta yang ada di lapangan relevan dengan riset tersebut, yaitu rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Merujuk pada studi pendahuluan yang telah dilakukan terhadap siswa kelas V di SDN Jatiendah Kabupaten Bandung dengan bertanya kepada wali kelasnya dan melihat kreativitas pada mata pelajaran IPAS lalu diperkuat dengan memberikan *Pretest* pada siswa ternyata siswa masih kurang bisa berpikir kreatif, bahkan terdapat beberapa siswa yang masih belum bisa

berpikir kreatif dalam mata pelajaran IPAS. Hal ini ditunjukkan dengan pemikiran siswa yang kurang berani mencoba hal atau solusi yang baru, sulit menghasilkan ide karena terpaku oleh satu atau ide yang sudah umum dan tidak orisinal, serta kurang fleksibel dalam berpikir karena siswa cenderung kaku dan sulit beradaptasi dengan situasi baru. Penyebab hal ini salah satunya karena pembelajaran yang *teacher centered* atau model pembelajaran yang digunakan pada pelajaran IPAS kurang mendukung akan terbentuknya siswa yang kreatif. Oleh sebab itu, perlu adanya model pembelajaran yang menunjang pada kemampuan berpikir kreatif siswa. Kemampuan berpikir kreatif siswa bisa ditingkatkan dengan adanya model pembelajaran yang sesuai dengan situasi belajar siswa begitupun lingkungannya.

Model pembelajaran didefinisikan sebagai suatu pendekatan yang dirancang untuk memfasilitasi perubahan perilaku belajar siswa supaya tercapainya tujuan yang sudah dibentuk tercapai dengan cara yang maksimal. Pendekatan ini mencakup berbagai aspek pembelajaran, antara lain tahapan-tahapan aktivitas belajar, penataan ruang lingkup belajar, dan strategi dalam mengelola kelas. (Mulyono, 2024). Bagi seorang guru, sangat penting untuk memahami definisi model pembelajaran agar dapat menentukan model yang relevan dengan tujuan pembelajaran serta karakter siswa. Model pembelajaran yang efektif dan atraktif membangkitkan semangat siswa agar terlibat dalam aktivitas belajar. Selain itu, dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik, kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap konsep yang sedang dipelajari akan terbangun, sehingga kualitas hasil pembelajaran dapat meningkat. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *Learning Cycle* (Siklus Belajar).

Model *Learning Cycle* (Siklus Belajar) adalah serangkaian tahapan (fase) yang disusun dengan cara tertentu untuk membantu siswa menguasai kompetensi yang diharapkan ketika belajar berlangsung secara aktif. Model *Learning Cycle* ini juga adalah salah satu model inkuiri dalam pembelajaran IPAS yang terdiri dari beberapa fase (Marek, 2008). Adapun cara yang bisa dilakukan agar siswa aktif dan kreatif maka proses belajar perlu berfokus pada siswa (*student-centered*), sehingga konsep yang diajarkan menjadi lebih mudah dipelajari, dipahami, diingat, dan dapat mengatasi kesulitan belajar. Maka dari itu, adanya penerapan model pembelajaran

Learning Cycle sangat penting. Model ini dapat mendukung terciptanya pembelajaran IPAS berbasis sains kontekstual, yang pada gilirannya akan meningkatkan keterampilan inovasi dan kreativitas siswa di SD (Putri, 2020). Ketika peneliti melakukan studi pendahuluan dengan pemberian test yang mengacu pada indikator berpikir kreatif, maka diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 1.1 Hasil Nilai Test saat Studi Pendahuluan di Kelas Eksperimen

Data Yang Diperoleh	Hasil
Total Nilai	1480
Nilai Rata-Rata	44.85
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	20
Jumlah Siswa Tuntas (mencapai nilai KKM = 70)	4 (12.12%)
Jumlah Siswa Tidak Tuntas (tidak mencapai KKM = 70)	29 (87.88%)
Jumlah Siswa yang Tidak Mengikuti Tes Studi Pendahuluan	5

Tabel 1.2 Hasil Nilai Test saat Studi Pendahuluan di Kelas Kontrol

Data Yang Diperoleh	Hasil
Total Nilai	1576
Nilai Rata-Rata	47.76
Nilai Tertinggi	84
Nilai Terendah	20
Jumlah Siswa Tuntas (mencapai nilai KKM = 70)	7 (21.21%)
Jumlah Siswa Tidak Tuntas (tidak mencapai KKM = 70)	26 (78.79%)
Jumlah Siswa yang Tidak Mengikuti Tes Studi Pendahuluan	6

Melihat dari tabel 1.1 di atas kemampuan berpikir kreatif siswa nilai rata-rata yang diperoleh adalah 44.85% yang termasuk ke dalam kategori rendah. Maka dari itu, peneliti menyimpulkan adanya permasalahan dalam berpikir kreatif peserta didik kelas V di SDN Jatiendah. Dengan demikian, kemampuan berpikir kreatif harus ditingkatkan.

Untuk meningkatkan keterampilan inovasi dan kreatif dapat dilakukan pembelajaran yang berbasis sains kontekstual karena hal ini menjadi tahap awal untuk menunjang kemampuan siswa dalam mempelajari diri sendiri dan lingkungan alamnya, peningkatan kualitas guru dalam pembelajaran IPAS merupakan hal yang esensial. Perkembangan dalam bidang IPAS tidak akan tercapai tanpa adanya peningkatan mutu pengajaran oleh guru. Dengan demikian, diperlukan serangkaian

upaya untuk meningkatkan mutu guru dan kualitas pengajaran IPAS, salah satu caranya yaitu dengan dipilihnya model pembelajaran yang relevan serta bersifat *student centered* saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan dari permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti bermaksud untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS. Upaya ini akan diwujudkan melalui pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang relevan dan menarik, dengan harapan bisa menjadi solusi terhadap masalah yang ada. Maka, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan model Kuasi Eksperimen, yang berjudul “Penerapan Model *Learning Cycle* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti bahas sebelumnya, jadilah beberapa rumusan masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS siswa di kelas V dengan menggunakan Model *Learning Cycle* pada kelas eksperimen?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS siswa di kelas V yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran *Learning Cycle* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran *Problem Based Learning*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diajukan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami lebih lanjut :

1. Kemampuan awal berpikir kreatif pembelajaran IPAS siswa kelas V dengan menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle* pada kelas eksperimen
2. Kemampuan awal berpikir kreatif pembelajaran IPAS siswa kelas V dengan menggunakan model *Problem Based Learning* pada kelas kontrol

3. Perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS antara siswa yang mengikuti pembelajaran *Learning Cycle* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran *Problem Based Learning*.

D. Manfaat Penelitian

Semoga penelitian ini memiliki manfaat, baik secara teoritis ataupun praktis, berikut uraian manfaat tersebut :

1) Secara Teoritis

Peneliti berharap temuan pada penelitian ini dapat menjadi referensi dan sumber informasi yang berharga bagi penelitian-penelitian di masa mendatang, khususnya bagi para pendidik, dalam memahami dan mengimplementasikan Model *Learning Cycle* (Siklus Belajar) guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPAS.

2) Secara Praktis

Adapun manfaat penelitian secara praktis adalah sebagai berikut :

- a. Bagi guru, dapat digunakan menjadi referensi untuk menerapkan model pembelajaran *Learning Cycle* (Siklus Belajar)
- b. Bagi siswa, dapat aktif dan mudah memahami pembelajaran ketika kegiatan belajar berlangsung serta kemampuan berpikir kreatif meningkat.
- c. Bagi sekolah, mampu memberi kontribusi dalam upaya untuk memperbaiki kemampuan berpikir kreatif khususnya pada mata pelajaran IPAS sehingga mampu memotivasi guru untuk membentuk siswa yang lebih kreatif.
- d. Bagi peneliti, mampu menjadikan penelitian ini sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya dan menambah wawasan serta pengalaman baru mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa secara langsung di lapangan.

E. Kerangka Berpikir

Salah satu faktor penyebab kemampuan berpikir kreatif yang rendah pada siswa yaitu kondisi belajar yang *teacher centered* atau model yang digunakan kurang tepat. Melihat permasalahan tersebut, guru perlu membuat suasana belajar yang berbeda dan lebih menarik misalnya dengan menggunakan Model pembelajaran *Learning Cycle* (Siklus Belajar).

Model pembelajaran *Learning Cycle* (Siklus Belajar) diyakini mampu mempermudah proses pembelajaran IPAS bagi siswa, karena orientasi model pembelajaran ini adalah siswa yang menjadi pusat pembelajaran (*student-centered*). Implementasi lima fase *Learning Cycle* merupakan manifestasi dari pendekatan ini, yaitu *engagement*, *explore*, *explain*, *elaborate*, dan *evaluate* yang dikenal sebagai *Learning Cycle 5E*, model ini dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Langkah-langkah pembelajaran *Learning Cycle* menurut Lorschbach (2002) sebagai berikut:

a. *Engagement* (menarik perhatian siswa)

Pada langkah ini yang dilakukan guru adalah mengondisikan siswa dan membuat perhatian siswa tertarik karena adanya situasi belajar yang mendorong siswa untuk memiliki rasa ingin tahu, hal ini bisa dilakukan pertama-tama dengan membangkitkan minat pada pelajaran IPAS kemudian mengeksplorasi dengan melakukan diskusi atau tanya jawab untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Fase ini juga bisa dilakukan dengan demonstrasi, atau membaca yang dapat meningkatkan minat belajar siswa atau dapat mengembangkan rasa keingintahuan siswa.

b. *Exploration* (Eksplorasi)

Disaat fase ini berlangsung peluang untuk bekerja sama secara tim dalam kelompok kecil mulai dibentuk pada diri siswa dengan pengalamannya langsung tanpa dibantu oleh guru. Aktivitas yang dilakukan siswa bisa mengamati, mengumpulkan data, merancang percobaan, membuat grafik atau aktivitas lainnya yang dapat memunculkan ide-ide.

c. *Explanation* (Penjelasan)

Kemudian guru melakukan stimulus supaya siswa bisa menjelaskan konsep menggunakan kata-katanya sendiri disertai bukti dan teori yang berkaitan dengan sains. Sehingga pada tahap ini siswa dapat menemukan konsep, hukum dan teori terkait pelajaran yang sedang dilaksanakan.

d. *Elaboration* (Pengembangan)

Ide dan keterampilan siswa dikembangkan dalam situasi baru melalui berbagai aktivitas belajar seperti praktikum tingkat lanjut kemudian mulai menerapkan konsep dan definisi yang telah dipelajari.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Guru menilai dengan mengukur efektif atau tidaknya pembelajaran. Untuk mengukur kemampuan siswa, guru bisa menggunakan tes terkait materi pelajaran yang sudah diterima.

Melalui penerapan langkah-langkah model pembelajaran *Learning Cycle 5E*, siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan dalam waktu bersamaan pula guru dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus mendorong berpikir kreatif. Pembelajaran sebelumnya dilakukan dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Menurut Arends (2008) *Model Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menyajikan situasi masalah yang dapat dipercaya dan memiliki arti kepada siswa, yang kemudian memintanya untuk memecahkan masalah tersebut melalui proses investigasi. Selain itu, *Problem Based Learning* juga diartikan sebagai model pembelajaran berbasis masalah yang menstimulus kemampuan berpikir siswa sekaligus memengaruhi cara mereka belajar (Unaenah, E., & Muawiyah, I., 2019). Model *Problem Based Learning* sendiri memiliki langkah-langkah tertentu dalam pelaksanaannya.

Langkah-langkah pembelajaran teknik *Problem Based Learning* menurut Arends (2008) yaitu:

- a. Orientasi masalah, yaitu guru memberikan permasalahan kepada siswa dengan prosedur yang jelas.
- b. Organisasi siswa, yaitu guru mengkolaborasikan siswa untuk menyelesaikan masalah secara bersama-sama.
- c. Membimbing penyelidikan individu dan tim, yaitu siswa membuat perencanaan untuk melakukan investigasi permasalahan yang ada. Sebagian siswa mengumpulkan data dan sebagian lainnya bereksperimen.
- d. Observasi, yaitu setelah pembagian tugas, maka masing-masing siswa melakukan observasi atau pengamatan berdasarkan tugasnya masing-masing.

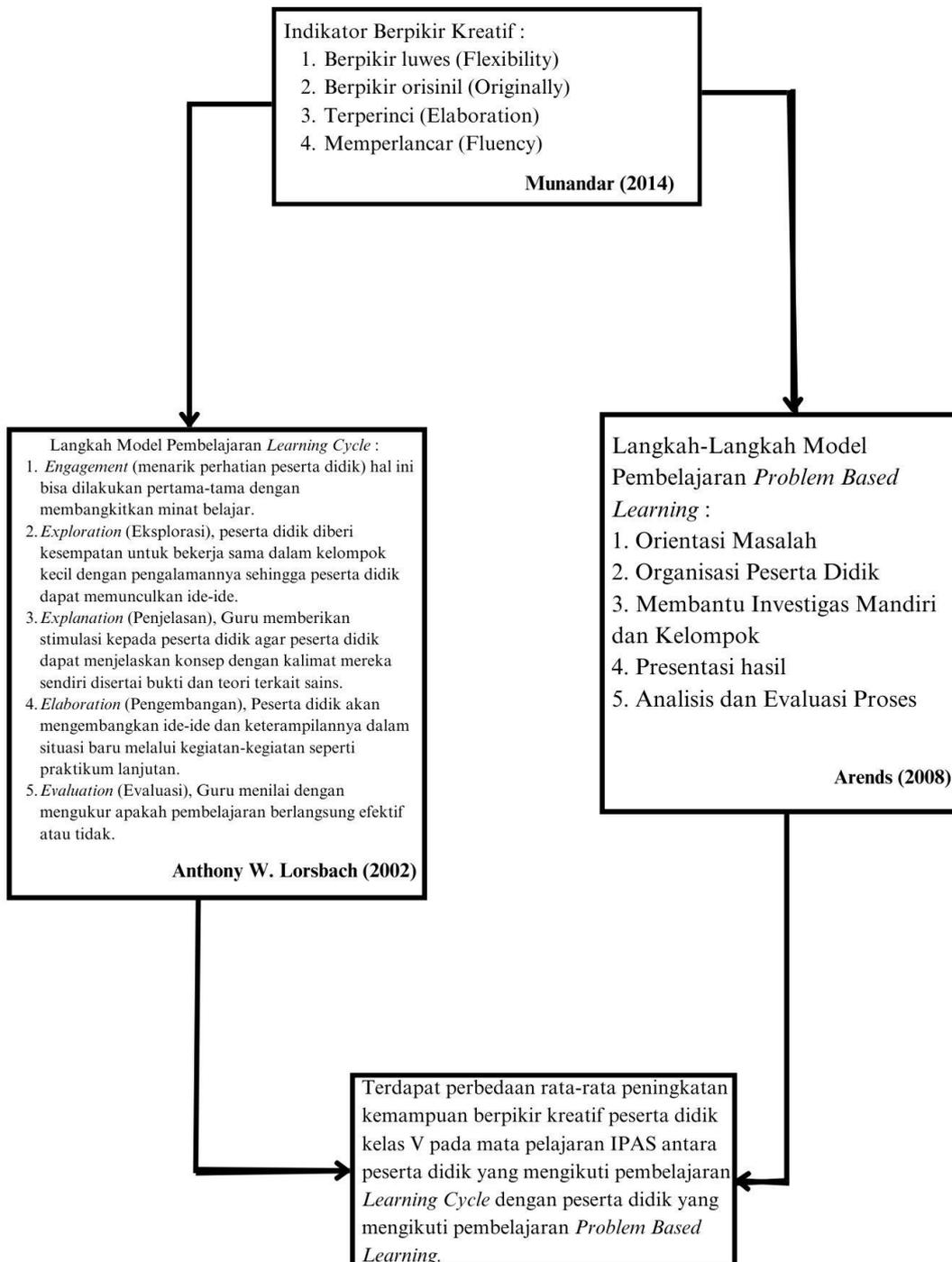
- e. Presentasi hasil, yaitu siswa atau kelompok mempresentasikan hasil produk pembelajarannya.
- f. Analisis dan evaluasi proses, yaitu guru merefleksikan sesuatu yang diperoleh dari pembelajaran yang sudah dilakukan.

Setelah diterapkan model *Problem Based Learning*, pengembangan kemampuan berpikir kreatif pada siswa masih menghadapi kendala. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, berpikir dimaknai sebagai proses melibatkan kemampuan kognitif untuk menganalisis informasi, mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan yang matang, serta mengingat dan merenungkan berbagai aspek dalam pikiran. Sementara itu, kreatif didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

Munandar (2014) mendefinisikan berpikir kreatif sebagai sebuah proses untuk menghasilkan sesuatu yang sebelumnya belum pernah ada, bersifat orisinal, dan memiliki makna. Proses berpikir kreatif ini ditandai dengan dihasilkannya berbagai alternatif jawaban. Oleh karena itu, berpikir kreatif berkontribusi pada munculnya pemikiran-pemikiran baru dan solusi kreatif dalam konteks pembelajaran.

Menurut Munandar (2014) indikator berpikir kreatif terdiri dari :

- a. Berpikir luwes (*Flexibility*), yaitu kemampuan siswa untuk merespons suatu stimulus dengan cara unik mereka sendiri, dalam arti setiap individu akan menghasilkan ide, gagasan, atau jawaban yang beragam.
- b. Berpikir orisinal (*Originally*), yaitu kemampuan siswa untuk memberikan tanggapan yang berkaitan dan sesuai, menciptakan ide-ide baru yang khas, serta menemukan perpaduan yang tidak lazim dari elemen-elemen yang umum.
- c. Memperinci (*Elaboration*), yaitu tanggapan yang lebih rinci terhadap ide-ide yang disampaikan, sehingga tanggapan tersebut menjadi lebih bermakna, relevan, dan mampu mengembangkan gagasan lebih lanjut.
- d. Kelancaran (*Fluency*) adalah kemampuan untuk kemampuan untuk berkreasi dan menghasilkan beragam ide. Setelah siswa berhasil mengembangkan gagasan, mereka akan mampu menghasilkan berbagai ide atau jawaban secara melimpah.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir Penerapan Model *Learning Cycle* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif

F. Hipotesis

Proses pembentukan hipotesis dimulai dari rumusan masalah penelitian yang diungkapkan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis kemudian dirumuskan setelah data diuji validitas dan kelengkapannya secara komprehensif. Berikut adalah perumusan hipotesis yang dimaksud:

H0 : Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS antara siswa yang mengikuti model *Learning Cycle* dengan siswa yang mengikuti model *Problem Based Learning*.

H1 : Terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS antara siswa yang mengikuti model *Learning Cycle* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*.

G. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan judul penelitian yang dipilih yaitu penggunaan model *Learning Cycle* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, terdapat beberapa penelitian yang sudah pernah dilakukan terlebih dahulu. Penelitian terdahulu ini menjadi referensi untuk dilakukannya penelitian selanjutnya. Berikut merupakan hasil penelitian terdahulu yang telah peneliti paparkan dalam bentuk yang lebih sederhana beserta persamaan dan perbedaannya dengan penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anggita Meldy Santika, Diah Gusrayani dan Asep Kurnia Jayadinata pada tahun 2016 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Learning Cycle* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Perubahan Lingkungan” memberikan bukti bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Learning Cycle* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan hasil uji-t berpasangan (Paired Sample t-test) dengan taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai signifikansi (1-tailed) sebesar 0,000. Nilai ini lebih kecil dari 0,05, yang mengindikasikan bahwa hipotesis nol (H0) ditolak dan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* keterampilan berpikir kreatif siswa. Rata-rata nilai *pretest* pada kelompok eksperimen tercatat sebesar 41,82,

kemudian mengalami peningkatan menjadi 75,15 pada *posttest*, yang menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 33,3. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Learning Cycle* dalam pembelajaran IPA terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi perubahan lingkungan.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Anggita Meldy Santika, Diah Gusrayani dan Asep Kurnia Jayadinata dengan penelitian peneliti yaitu menerapkan model *Learning Cycle* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan Anggita Meldy Santika, Diah Gusrayani dan Asep Kurnia Jayadinata yaitu terletak pada subjek penelitian dan model yang digunakan di kelas kontrol. subjek penelitian yang dilakukan oleh Anggita Meldy Santika, Diah Gusrayani dan Asep Kurnia Jayadinata yaitu kelas IV sedangkan yang digunakan peneliti adalah kelas V. model yang digunakan di kelas kontrol pada penelitian Anggita Meldy Santika, Diah Gusrayani dan Asep Kurnia Jayadinata adalah model konvensional sedangkan model yang digunakan di kelas kontrol pada penelitian peneliti yaitu model *Problem Based Learning*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Fitrianasari pada tahun 2021 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Quiz* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi Ekosistem Kelas V MI NU 53 Turunrejo Brangsong Kendal” hasil penelitian memperlihatkan dampak yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diimplementasikannya model pembelajaran *Team Quiz*. Terdapat perbedaan yang mencolok antara kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penerapan model tersebut. Berdasarkan analisis uji t, diperoleh nilai sebesar 8,479, yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan nilai sebesar 2,060. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Quiz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Putri Fitrianasari dengan penelitian peneliti adalah variabel yang ditingkatkannya yaitu kemampuan

berpikir kreatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada model yang digunakan. Model yang digunakan oleh Putri Fitrianasari adalah model *Team Quiz* sedangkan model yang digunakan oleh peneliti adalah model *Learning Cycle*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Firda Fadilah Rengganis pada tahun 2017 dengan judul “Penerapan Model *Learning Cycle* (Siklus Belajar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Gerak Benda” menunjukkan bahwa implementasi model *Learning Cycle* berkorelasi positif dengan peningkatan hasil belajar peserta didik. Sebelum implementasi model tersebut, capaian hasil belajar peserta didik tergolong rendah, dengan rata-rata nilai sebesar 46,8 dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 20%. Pasca implementasi model *Learning Cycle*, observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan pada aktivitas pendidik dan peserta didik. Aktivitas pendidik mengalami peningkatan dari 80,46% pada Siklus I menjadi 95,3% pada Siklus II dengan klasifikasi sangat baik. Aktivitas peserta didik pun mengalami peningkatan dari 81,66% pada Siklus I menjadi 95,5% pada Siklus II. Lebih lanjut, hasil belajar peserta didik meningkat secara substansial dari 68% pada Siklus I menjadi 98% pada Siklus II, yang mengindikasikan model pembelajaran ini dalam meningkatkan hasil kognitif peserta didik.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Firda Fadilah Rengganis dengan penelitian peneliti yaitu penggunaan model *Learning Cycle*. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel Y. Variabel Y pada penelitian Firda Fadilah Rengganis adalah hasil belajar, sedangkan variabel Y yang dilakukan peneliti adalah kemampuan berpikir kreatif.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Syahla Nada Arvella pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Model *Learning Cycle* 5E Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Budi Luhur *Elementary* Materi Ekosistem” membuktikan bahwa penggunaan model *Learning Cycle* 5E pada kelas eksperimen mempunyai kemampuan berpikir kritis yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Hasil rata-rata test nya yaitu posttest kelas eksperimen yaitu 86.15 dan rata-rata kelas kontrol yaitu

75.19. kesimpulannya yaitu model *Learning Cycle* memiliki pengaruh untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis di sekolah tersebut.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Syahla Nada Arvella dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan model *Learning Cycle*. Sedangkan perbedaannya yaitu pada kemampuan yang akan ditingkatkan. Kemampuan yang akan ditingkatkan oleh Syahla Nada Arvella adalah kemampuan berpikir kritis, sedangkan kemampuan yang akan ditingkatkan oleh peneliti adalah kemampuan berpikir kreatif.

