

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Era kontemporer dikenal sebagai zaman modern yang ditandai oleh kemajuan pesat dalam komunikasi, budaya, dan teknologi. Pada era ini, manusia hidup dalam dunia yang terhubung secara global, di mana interaksi dan ketergantungan saling mempengaruhi untuk membentuk keberadaan yang dipengaruhi oleh globalisasi, teknologi, komunikasi, informasi, dan pengetahuan. (Uloli, 2021). Pengenalan teknologi baru dan strategi pengajaran di zaman modern telah mengubah lingkungan secara drastis, maka pendidikan sangat perlu dikembangkan dan diadaptasikan dengan perkembangan teknologi dan informasi (Ambarwati *et al.*, 2021). Qomariyah & Subekti (2021) mengatakan perkembangan pendidikan berhubungan dengan perkembangan zaman, karena gerak logaritma pendidikan sama seperti peningkatan ilmu pengetahuan dengan teknologi. Rusdiana & Wulandari (2022) menyatakan bahwa pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam menambah standar sumber daya manusia serta mempersiapkan manusia yang dapat menghadapi segala macam perubahan.

Salahudin (2011) mengemukakan bahwa pendidikan adalah serangkaian kegiatan yang menyangkut proses pengajaran, pengawasan, pengembangan, pemantauan, pengaruh, dan pemindahan ilmu pengetahuan yang dilakukan oleh guru pada siswa, hal tersebut bertujuan supaya siswa dapat dijauhkan dari kebodohan, menambah pengetahuan, serta membangun kepribadian yang terpuji. Tujuan pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara (Ahmadi & Uhbiyati, 2015) adalah untuk membantu setiap anak mencapai kemampuan maksimalnya sebagai pribadi dan anggota masyarakat, maksudnya untuk memberinya tingkat kenikmatan serta keamanan setinggi mungkin dalam hidupnya.

Majid (2014) beranggapan bahwa pendidikan adalah salah satu keperluan esensial yang seharusnya ada dalam kehidupan berkomunitas, bertanah air, dan berbangsa, pemerintah telah merancang sistem pendidikan sebagai sarana dalam

mendorong dan menumbuhkan Indonesia sebagai negara yang lebih baik. Oleh karena itu, kemajuan dan kemunduran suatu negara bergantung pada kreativitas pendidik di dalamnya, dan kompleksitas tantangan kehidupan yang menyudut pada keberadaan sumber daya manusia yang terampil dan mampu bersaing. Pendidikan juga dapat dipandang sebagai tempat untuk membentuk dan meningkatkan kapasitas sumber daya manusia. Selain itu, pendidikan yang berkualitas memberikan ruang optimal bagi pengembangan proses pembelajaran yang inklusif dan berkelanjutan.

Proses pembelajaran menurut Setiawan (2017) melibatkan penggabungan dua proses, yaitu belajar dan mengajar, belajar yang sebagian besar didorong oleh siswa dan mengejar yang difasilitasi oleh guru. Nurhasanah *et al* (2019) mengemukakan bahwa belajar adalah (1) proses dimana manusia menggunakan materi pendidikan untuk memahami suatu ide melalui intruksi dan praktek langsung, (2) Komponen kognitif, emosional, dan psikomotorik dari proses ini bergabung hingga akhirnya menyebabkan perubahan perilaku pada manusia. Mengajar oleh Ariani *et al* (2022) didefinisikan sebagai proses membimbing yang memudahkan siswa mengetahui cara menyelesaikan tugas, bukan sekedar menyampaikan pengetahuan. Menurut Nurhasanah *et al* (2019) pembelajaran merupakan tindakan menawarkan bantuan kepada siswa dalam lingkungan pendidikan melalui penyediaan materi pembelajaran, dengan tujuan membantu siswa memahami, merespons, menilai, memiliki, menguasai, dan memajukan pengetahuan siswa. Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak pada tahap pengembangan tersebut.

Karakteristik pembelajaran di SD/MI menurut Sofyan *et al* (2021) di antaranya, (1) terdapat permainan dalam pembelajaran karena pembelajaran yang menyenangkan dapat lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran, (2) aktivitas fisik anak usia SD/MI cenderung aktif dan suka bergerak dengan begitu metode pembelajaran perlu memungkinkan siswa bergerak aktif, (3) kerja kelompok bermain dengan teman sebaya dianggap sebagai kegiatan yang menyenangkan, (4) penggunaan media konkret karena anak SD/MI lebih memahami materi

apabila dapat melihat, menyentuh atau merasakan media atau alat peraga yang nyata.

Pembelajaran di SD/MI memberikan landasan yang kuat dalam memahami mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sehingga siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang fenomena alam dan proses ilmiah. Sebagai mana yang sudah dipaparkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi bahwa ilmu pengetahuan alam melibatkan proses sistematis dalam upaya memahami alam, sehingga pendidikan IPA tidak hanya berfokus pada penguasaan informasi seperti konsep, fakta ataupun prinsip melainkan adalah sebuah proses penemuan. Menurut Char lotte (Nurjanah & Cahyana, 2021) menyatakan bahwa tujuan pokok sains yaitu mempersiapkan siswa agar menjalani kehidupan di masyarakat yang memiliki budaya, hal ini dapat dicapai dengan mengungkapkan keelokan dan kekuatan alam tempat siswa tinggal, serta memberi tahu model-model dalam meningkatkan pengetahuan mengenai alam semesta. Pendidikan IPA di sekolah tidak hanya bertujuan menyiapkan siswa untuk pekerjaan tertentu tetapi untuk memberikan pondasi kehidupan yang berbudaya, dengan meningkatkan keterampilan dalam menjalani proses ilmiah, siswa diharapkan dapat menyelesaikan tantangan ilmiah, yang pada gilirannya akan mendorong perkembangan kemampuan berpikir siswa (Nurjanah & Cahyana 2021).

Menurut Qomariyah & Subekti (2021) tujuan IPA antara lain (1) pada pembelajaran IPA siswa perlu memahami materi yang dibahas dalam pelajaran dan mampu menemukan solusi di lingkungan sekitar, (2) IPA bukan hanya tentang kumpulan objek, teori dan konsep saja tapi juga tentang penyelidikan fenomena atau proses penemuannya, (3) maka dari itu keterampilan berpikir kreatif dibutuhkan dalam mempelajari dan memahami objek atau fenomena alam. Siswa pada pembelajaran IPA diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan interpretasi, pemecahan masalah dan berpikir kreatif agar memahami dan menyelidiki fenomena alam. Hal ini berhubungan dengan tujuan IPA yang menjadi mata pelajaran yang tidak hanya membutuhkan pemahaman konsep, melainkan penerapan konsep dalam konteks yang nyata. Subekti & Ariswan,

(2016) mengungkapkan bahwa IPA merupakan mata pelajaran yang sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Keterampilan berpikir kreatif juga sangat diperlukan ketika menghadapi tantangan globalisasi dan era informasi yang semakin berkembang. Menurut Wulandari *et al* (2019) proses berpikir melibatkan perubahan informasi melalui interaksi beberapa kemampuan mental yang kompleks, termasuk penilaian, abstraksi, logika, imajinasi, dan pemecahan masalah, untuk menghasilkan representasi mental baru. Oleh karena itu, situasi pembelajaran memerlukan cara untuk mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif serta menghasilkan pemahaman yang mendalam dan bermakna. Wahyudi *et al* (2022) mengatakan bahwa kreativitas ada apabila terdapat suasana, kesatuan masyarakat, dan sekelompok orang untuk melaksanakan tugas-tugas yang kreatif, hal ini membatasi kemampuan guru dalam mengembangkan potensi siswa menjadi pemikir kreatif yang meningkatkan kreativitas. Berpikir kreatif menurut Nurlaela & Ismayati (2015) diartikan sebagai kegiatan berpikir secara konsisten dan gigih hingga menghasilkan karya kreatif sesuai kebutuhan pada umumnya berpikir diartikan sebagai salah satu proses mental yang bisa menghasilkan pengetahuan. Amalia (2021) mengatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif adalah bakat kreatif yang lebih maju daripada kemampuan kognitif, yang penting untuk pemecahan masalah secara kreatif dalam berbagai konteks.

Keterampilan berpikir kreatif masyarakat Indonesia masih tergolong rendah, hal dapat dilihat dari: (1) temuan penelitian *Global Creativity Index* pada tahun 2015 oleh Florida dkk yang menempatkan Indonesia pada peringkat 86 dari 93 negara kategori kreatif dengan skor 7,95. (2) hasil kajian *Global Creativity Index* pada tahun 2021 oleh dutta dkk menunjukkan Indonesia hanya berada di peringkat 87 dari 132 negara (Priyambodo *et al.*, 2021). Rendahnya tingkat keterampilan berpikir kreatif siswa di Kota Bandung dilihat dari kurangnya keterlibatan dalam upaya kreatif seperti kontes seni dan inisiatif inventif, faktor lainnya seperti kurangnya pembelajaran yang mendorong pemecahan masalah dengan cara baru dan kurangnya ruang untuk mengekspresikan ide.

Berdasarkan hasil tes, observasi, dan pengamatan langsung di kelas V MIN 2 Kota Bandung, bahwa pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah. Siswa mengalami rendahnya pemahaman konsep, motivasi, dan kreativitas dalam belajar. Hasil tes menunjukkan hanya 40% yang terbukti kreatif dalam mengerjakan soal. Maka, sangatlah penting mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, bukan hanya tentang pencapaian akademis, tetapi juga tentang penting untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif siswa, yang tidak hanya terkait dengan pencapaian akademis, tetapi juga tentang pembentukan karakter yang kreatif, inovatif, dan mampu beradaptasi dengan perubahan. Dengan ini, diperlukan adanya penelitian mengenai model pembelajaran yang memunculkan rasa ingin tahu siswa dan memotivasi agar mengembangkan kreativitasnya.

Salah satu pendekatannya adalah menggunakan model pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa. Pemahaman yang mendalam mencakup pengetahuan tentang manfaat yang akan diperoleh siswa kegiatan belajar. Siswa kemudian bisa mengaplikasikan kegunaan tersebut pada kesehariannya. Model pembelajaran menurut Nurhasanah *et al* (2019) adalah salah satu rencana atau struktur yang membantu pengaturan pembelajaran berbasis tutorial kelas. Bayu *et al* (2021) mengatakan bahwa model pembelajaran mengacu pada keterpaduan metode, strategi dan teknologi secara holistik dalam pelaksanaan pembelajaran. Satu diantara model pembelajaran yang berpotensi meningkatkan kapasitas berpikir kreatif siswa adalah model pembelajaran 3CM (*Cool, Critical, Creative, Meaningful*),.

Wahyudi *et al* (2022) mengemukakan bahwa model pembelajaran 3CM yaitu (1) suatu model pembelajaran mempunyai kemampuan yang menjanjikan dan dapat menjadi solusi efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir yang logis dan kreativitas siswa. Model ini memanfaatkan dengan maksimal belahan otak kanan siswa yang menjadi sumber spontanitas, intuisi, seni, dan kreativitas, (2) dari model tersebut, siswa mempunyai kesempatan untuk melakukan kegiatan pembelajaran dalam empat tahapan diantaranya berawal dengan bermain dan tantangan (*cool*), kemudian guru mengarahkan siswa untuk berpikir kritis atau

menganalisis (*critical*), selanjutnya siswa dibebaskan berkreasi dan berinovasi (*creative*), dan yang terakhir refleksi menekankan pembelajaran yang bermakna (*meaningfull*). Larasanti & Prihatnani (2021) mengatakan bahwa model pembelajaran 3CM bukan sekedar mengarahkan siswa dengan keterampilan berpikir yang logis (belahan otak kiri), tapi juga mengembangkan kreativitas siswa, pertumbuhan siswa terjadi dalam dimensi yang kritis dan kreatif, dan tanggung jawab guru adalah mendukung konsep-konsep yang telah dihasilkan siswa selama kegiatan pembelajaran, siswa dituntut supaya aktif merefleksikan kemajuan akademiknya serta merasakan manfaat dari pengimplementasian ilmu yang telah diperoleh. Maka dari itu model 3CM dapat meningkatkan keterampilan kreatif karena model 3CM terdapat aspek kreatif dalam kegiatan pembelajarannya. Aktivitas kreatif dalam penelitian ini yaitu membuat *mind mapping*. Menurut Ananda (2019) bahwa *mind mapping* menekankan pada pengembangan berbagai alternatif pemikiran yang berpusat dan menyeluruh yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa karena dapat membentuk pola pikir secara mandiri.

Siswa harus dapat terlibat secara aktif dan artistik dengan kurikulum ilmiah, terutama dalam materi zat tunggal dan zat campuran. Segala sesuatu yang bermassa dan menempati ruang dianggap materi (Husnah *et al*, 2021). Siswa juga perlu memahami konsep melalui aktivitas yang memerlukan eksperimen atau observasi. Oleh karena itu, sejalan dengan kurikulum 2013 semester II tema 9 (Benda-benda di Sekitar Kita), maka zat tunggal dan zat campuran dipilih sebagai materi pembelajaran pada penelitian ini. Dengan kegiatan ini, diharapkan siswa dapat menumbuhkan pengetahuan mata pelajaran IPA secara mendalam.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengalaman, hasil dan pengaruh dari pengaplikasian model pembelajaran 3CM pada kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V MIN 2 Kota Bandung pada mata pelajaran IPA dengan menggabungkan model tersebut, diharapkan mampu menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Berdasarkan penjelasan masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, penulis berminat melakukan penelitian dengan topik tentang **“Pengaruh Model Pembelajaran 3CM (*Cool, Critical, Creative, Meaningfull*) dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah”**

## **B. Rumusan Masalah**

Mengacu pada konteks yang telah diutarakan, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana keterampilan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran 3CM (*cool, critical, creative, meaningfull*) pada mata pelajaran IPA di kelas V MIN 2 Kota Bandung?
2. Bagaimana keterampilan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model *problem based learning* pada mata pelajaran IPA di kelas V MIN 2 Kota Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan rata-rata peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran 3CM (*cool, critical, creative, meaningfull*) dengan siswa yang menggunakan model *problem based learning* pada mata pelajaran IPA di kelas V MIN 2 Kota Bandung?
4. Bagaimana pengaruh model pembelajaran 3CM (*cool, critical, crative, meaningfull*) dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada mata pelajaran IPA di kelas V MIN 2 Kota Bandung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dari deskripsi perumusan masalah yang telah disajikan, maka maksud dari penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Mengetahui keterampilan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran 3CM (*cool, critical, creative, meaningfull*) pada mata pelajaran IPA di kelas V MIN 2 Kota Bandung
2. Mengetahui keterampilan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model *problem based learning* pada mata pelajaran IPA di kelas V MIN 2 Kota Bandung

3. Mengetahui perbedaan rata-rata peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran 3CM dengan siswa yang menggunakan model *problem based learning* pada mata pelajaran IPA di kelas V MIN 2 Kota Bandung
4. Mengetahui pengaruh model pembelajaran 3CM (*cool, critical, crative, meaningful*) dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada mata pelajaran IPA di kelas V MIN 2 Kota Bandung

#### **D. Manfaat Penelitian**

Secara teori, penulis berharap penelitian ini dapat lebih menjelaskan bagaimana model pembelajaran 3CM mempengaruhi keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V MIN 2 Kota Bandung pada mata pelajaran IPA.

Secara praktis, berikut ini hal-hal yang dapat menggambarkan manfaat penelitian ini:

1. Kepada guru: Dengan memanfaatkan model pembelajaran 3CM(*cool, critical, creative, meaningful*) diyakini siswa akan mampu menambah pengetahuannya dalam bidang pendidikan.
2. Kepada siswa: Penulis ingin mendukung pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa khususnya pada mata pelajaran IPA
3. Kepada sekolah: Semoga memperoleh pengalaman baru sebagai pedoman untuk terus mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam pembelajaran IPA
4. Kepada penulis: Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman berharga yang dapat dijadikan acuan untuk terus mengembangkan dan mengimplementasikan model pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam konteks pembelajaran IPA.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Model pembelajaran 3CM (*cool, critical, creative, meaningful*) dikembangkan oleh Wahyudi *et al* (2018) untuk menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, dapat berpikir kritis dan kreatif hingga menghasilkan pembelajaran bernilai, kegiatan pembelajaran yang memotivasi siswa untuk



terlibat dalam pengalaman yang berkesan dan menggunakan otak kiri dan kanan mereka dalam aktivitas yang menyenangkan, berpikir kritis, membuat produk kreatif, dan menghasilkan pembelajaran yang bermakna.

Terdapat empat aspek dalam model pembelajaran 3CM yang dikemukakan dalam jurnal (Wahyudi *et al.*, 2019a) diantaranya,

1. *Cool*, menarik dan merangsang dengan melibatkan siswa melalui yang menyenangkan yang relevan dengan topik yang sedang dibahas,
2. *Critical*, mengidentifikasi permasalahan yang timbul dari kejadian kontekstual tertentu dan memberikan kritik terhadap masalah tersebut,
3. *Creative*, menyalurkan peluang pada siswa untuk mendapatkan solusi terhadap masalah melewati pemikiran kreatif dan proses berpikir mandiri,
4. *Meaningful*, tahap terakhir untuk merenungkan manfaat yang dapat diperoleh siswa ketika berupaya memupuk sikap positif yang memiliki arti penting bagi pertumbuhan pribadi siswa.

Terdapat empat aspek dalam pembelajaran 3CM, diantaranya *cool, critical, creative, meaningful* (Wahyudi *et al* 2019). Selain itu ada tujuh sintak dalam melaksanakan pembelajaran ini, yaitu:

Tabel 1. 1 Sintak Pembelajaran 3CM (*Cool, Critical, Creative, Meaningfull*)

| Aspek              | Sintak  |
|--------------------|---|
| <i>Cool</i>        | Memberikan motivasi<br>Menyoalkan kontekstual             |
| <i>Critical</i>    | Mengkritik persoalan kontekstual<br>Menyelesaikan konflik |
| <i>Creative</i>    | Mengonversi konsep menjadi produk kreatif                 |
| <i>Meaningfull</i> | Mengkonfirmasi<br>Merefleksi yang bermakna                |

Menurut Syamsidah & Suryani (2018) model *Problem Based Learning* yaitu sebuah model pendidikan inovatif dan mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran amatir. *Problem based learning* merupakan satu diantara model pembelajaran

yang mana siswa diajak untuk mengatasi situasi nyata yang relevan dengan pengalamannya sendiri (Ardianti et al 2022).

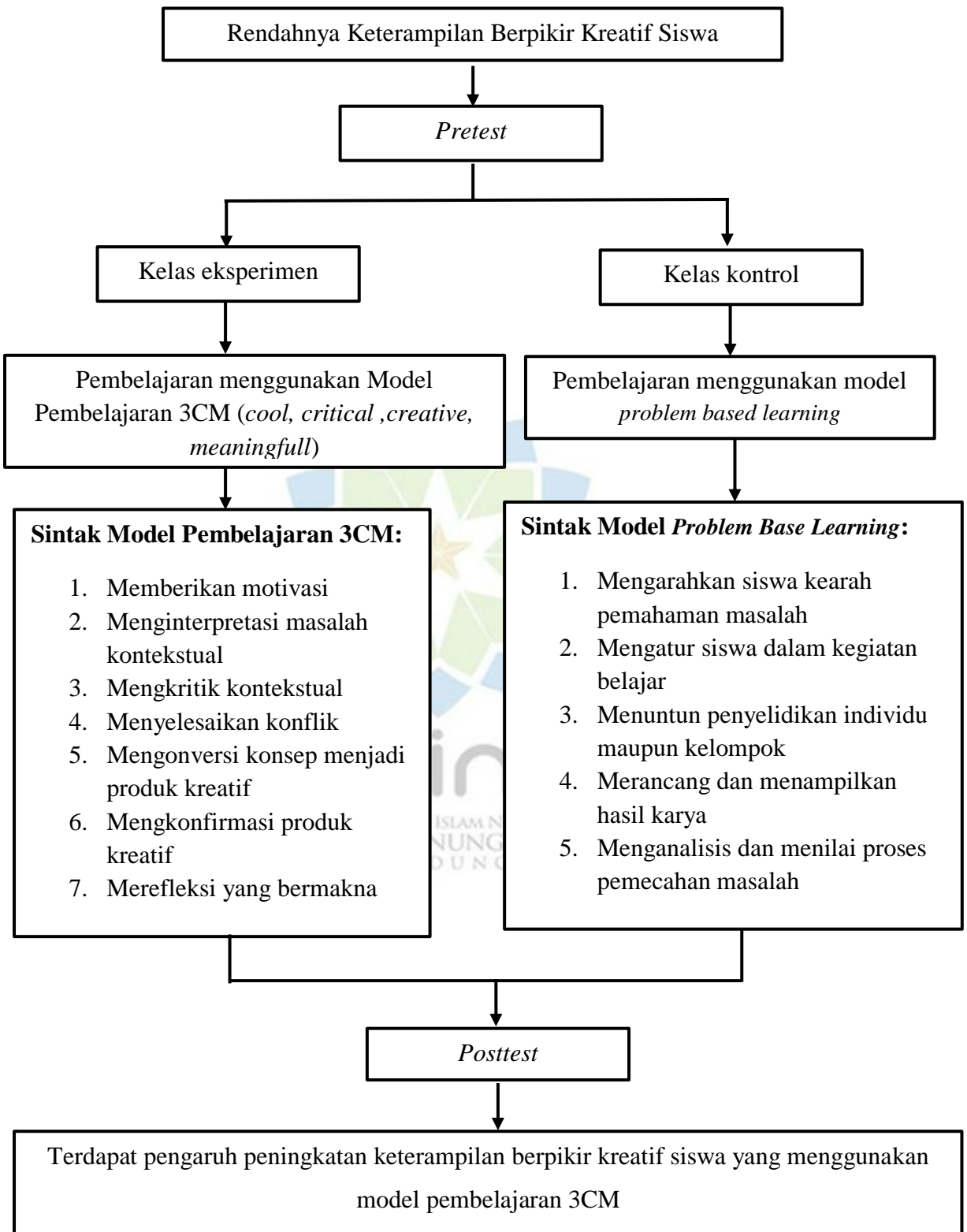
Model *problem based learning* digunakan untuk mengarahkan siswa pada tantangan dunia nyata. Hal ini memungkinkan siswa untuk menggunakan informasi spesifik untuk memecahkan kesulitan dan menghasilkan solusi inovatif.

Tabel 1. 2 Sintak Model *Problem Based Learning*

| Tahapan | Kegiatan   |
|---------|--|
| Pertama | Mengarahkan peserta didik kearah pemahaman masalah |
| Kedua   | Mengatur siswa dalam kegiatan belajar              |
| Ketiga  | Menuntun penyelidikan individu maupun kelompok     |
| Keempat | Merancang dan menampilkan hasil karya              |
| Kelima  | Menganalisis dan menilai proses pemecahan masalah  |

Berpikir kreatif menurut Uloli (2021) merupakan pemikiran yang memungkinkan siswa mempraktikkan ide-idenya untuk melahirkan gagasan, hipotesis, dan pertanyaan, mencoba alternatif dan mengevaluasi gagasan dan produk akhir, serta proses dan gagasannya sendiri. Menurut Qomariyah & Subekti (2021) terdapat empat indikator dalam berpikir kreatif di antaranya:

1. Kelancaran berpikir: siswa dapat menghadirkan ide-ide jawaban hingga menghasilkan jawaban dalam menyelesaikan masalah
2. Berpikir fleksibel: siswa dapat menemukan solusi dari sudut yang berbeda atau menemukan solusi dari cara pandang yang berbeda
3. Berpikir orsinalitas: siswa mampu menghasilkan respons yang khas dengan menyampaikan jawaban menggunakan bahasa atau rumusan kata yang mereka buat sendiri, sehingga mudah dipahami
4. Keterampilan mengolaborasi: siswa memiliki potensi untuk memperluas pendapat atau menjelaskan jawaban secara lebih rinci.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

## F. Hipotesis

Hipotesis adalah perkiraan sesaat yang bertujuan untuk memastikan kebenaran (Sahir 2021). Sangat penting untuk memverifikasi hipotesis yang dipermasalahkan. Sebelum itu dapat dikatankan pengaruh karena terdapat perbedaan. berikut hipotesis yang terdiri dari hipotesis nol dan hipotesisi alternatif:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh peningkatan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran 3CM (*cool, critical, creative, meaningful*).

$H_1$  : Terdapat pengaruh peningkatan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran 3CM (*cool, critical, creative, meaningful*).

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan rata-rata peningkatan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran 3CM (*cool, critical, creative, meaningful*) dengan siswa yang menggunakan model *problem based learning*

$H_1$  : Terdapat perbedaan rata-rata peningkatan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran 3CM (*cool, critical, creative, meaningful*) dengan siswa yang menggunakan model *problem based learning*

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Dalam jurnal Wahyudi *et al* (2022) berjudul “Pengembangan Media *Smart Land* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penerapan 3CM *Learning* untuk Peserta Didik Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan beberapa hal penting. Wahyudi berhasil mengembangkan media *smart land* yang dapat menumbuhkan keterampilan berfikir kreatif, dengan menerapkan model pembelajaran 3CM (*Cool, Critical, Creative, Meaningfull*), dan menguji keefektifannya kepada siswa kelas III SDN Pasekan I Ambarawa. Dari penelitian wahyudi disimpulkan kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat sama seperti standar yang

ditetapkan peneliti wahyudi. Media permainan *smart land board* dinilai valid, inovatif dan praktis dengan skor media sebesar 3,6 dan skor aspek media fisik sebesar 3,53. Penggunaan media disertai model tersebut terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, hasil uji hipotesis *pretest* dan *posttes* yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan. Keunikan dari peneliti Wahyudi yaitu pengembangan bahan ajar *Smart Land* yang menggabungkan unsur permainan papan dan kuis yang dirancang dalam Bahasa Jerman, memiliki tujuan menerapkan model pembelajaran 3CM untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Smart Land* adalah sumber belajar yang menyenangkan dan menarik yang mendorong tumbuhnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Persamaan peneliti Wahyudi dengan peneliti adalah penggunaan model pembelajaran 3CM dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Perbedaan peneliti Wahyudi dengan peneliti terletak pada objek penelitian. Sasaran yang menjadi objek peneliti Wahyudi yaitu kelas III SD, sasaran objek peneliti yaitu kelas V MI. Pada peneliti Wahyudi menggunakan metode penelitian RnD dengan pendekatan ADDIE sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.

2. Penelitian oleh Intan Safila Putri pada tahun 2022 (Putri & Aini, 2023) berjudul “Analisis kemampuan berpikir kritis siswa SMP plus darus sholah jember dalam menyelesaikan soal *Higher Order Thinking Skill* melalui pembelajaran *cool-critical-creative-meaningfull* ditinjau dari keaktifan siswa”. Hasil penelitian setelah menggunakan model 3CM menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa saat menuntaskan soal HOTS. Model 3CM yang dinilai berdasarkan tingkat kinerja siswa, (1) Dua orang siswa dengan tingkat aktivitas rendah mampu menyelesaikan salah satu dari tiga soal yang diberikan. Siswa pertama mencapai tolak ukur interpretasi, analisis dan evaluasi, tetapi kesimpulannya tidak lengkap,(2) Dua orang siswa yang cukup aktif berhasil menyelesaikan ketiga soal tersebut, namun keduanya hanya memperoleh nilai sempurna pada soal pertama dan ketiga, (3) Dua orang siswa yang sangat aktif mampu

menyelesaikan seluruh soal dengan sempurna, mencapai indikator interpretasi, analisis, evaluasi dan kesimpulan serta menyelesaikan soal tepat waktu. Maka dari itu model pembelajaran 3CM dirasa efektif dalam menelaah kemampuan berpikir kritis siswa saat menyelesaikan pertanyaan HOTS. Keunikan dari peneliti Intan yaitu pada metode penelitan *One Shot Case Study* yang menjadi informasi mengenai hasil belajar setelah menerapkan model pembelajaran 3CM. Persamaan peneliti Intan dengan peneliti ialah pada penggunaan model pembelajaran 3CM. Perbedaan peneliti intan dan peneliti terletak pada metode penelitian, variabel dan sasaran yang objeknya. Peneliti Intan menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, sedangkan peneliti menggunakan kuasi eksperimen kuantitatif. Variabel yang diambil oleh peneliti Intan ialah keterampilan berpikir kritis, sedangkan peneliti mengambil keterampilan berpikir kreatif.

3. Penelitian Sherly Amelia Lidiani (2023) yang berjudul “Penerapan Model 3CM *Learning* berbantu Media Konkret untuk meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar”. Membahas tentang rendahnya keterampilan berpikir kritis dan rendahnya pemahaman pada matematika di SDN 02 Bringin. Permasalahan ini disebabkan oleh kurangnya variasi dalam penyediaan bahan ajar. Hasil penelitian terlihat pada tindakan I, keterampilan berpikir kritis meningkat dari 76% (kategori kritis) menjadi 88% pada tindakan II (kategori sangat kritis). Dari hasil belajarnya pada tindakan I, 46% siswa mencapai nilai penuh, sedangkan 54% siswa tidak mencapai nilai penuh. Pada tindakan II terjadi peningkatan yaitu 87% siswa mencapai nilai penuh. Maka terbukti bahwa kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan model pembelajaran 3CM yang berbantu media konkret. Persamaan peneliti Sherly dengan peneliti yaitu penggunaan model pembelajaran 3CM dan sasaran objek penelitiannya yaitu di kelas V. Perbedaan peneliti Sherly dengan peneliti terletak pada metode penelitian. Peneliti Sherly menggunakan metode PTK, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen.