



Model Pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) Berbantuan E-LKPD Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar

Kadek Eny Trisnayanthi^{1*}, I Nyoman Jampel², Ni Wayan Rati³ 

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received February 22, 2024

Accepted May 30, 2024

Available online July 25, 2024

Kata Kunci:

Model Pembelajaran
Collaborative Creativity, E-
LKPD, Hasil Belajar IPAS

Keywords:

Collaborative Creativity
Learning Model, E-LKPD,
Science and Science Learning
Outcomes



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author.
Published by Universitas Pendidikan
Ganesha.

ABSTRAK

Masih banyak siswa memiliki hasil belajar IPAS yang rendah. Guru tidak menggunakan media maupun model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi, dimana guru masih menggunakan media buku dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa, sehingga siswa tidak memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran dan siswa cenderung cepat bosan. Melihat hal tersebut dilakukan penelitian yang bertujuan menganalisis pengaruh model pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) berbantuan E-LKPD terhadap hasil belajar IPAS kelas V. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain nonequivalent *post-test only control group*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 61 orang siswa. Sampel penelitian diperoleh secara simple random dengan cara diundi sehingga didapatkan sebanyak 15 orang sebagai kelas eksperimen dan sebanyak 14 orang sebagai kelas kontrol. Metode pengumpulan data dan instrument yang digunakan dalam penelitian ini yakni tes objektif hasil belajar IPAS. Hasil analisis menggunakan uji-t mendapat hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPAS antara siswa yang menggunakan model *Collaborative Creativity* (CC) berbantuan E-LKPD. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Collaborative Creativity* (CC) berbantuan E-LKPD layak digunakan dalam pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini dapat menjadi gambaran terkait penggunaan model pembelajaran *Collaborative Creativity* Berbantuan Media E-LKPD yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

ABSTRACT

There are still many students who still need to improve their science learning outcomes. Teachers do not use innovative and varied media or learning models. In contrast, teachers still use books to explain learning material to students, so students need to be motivated to participate in learning and tend to get bored quickly. Seeing this, research was carried out that aimed to analyze the influence of the *Collaborative Creativity* (CC) learning model assisted by E-LKPD on the science and science learning outcomes for class V. This type of research was quasi-experimental research with a nonequivalent *post-test-only control group* design. The population of this study was all class V students, totaling 61 students. The research sample was obtained randomly by drawing lots so that 15 people were obtained as the experimental class and 14 as the control class. The data collection method and instrument used in this research is an objective test of science learning outcomes. The analysis using the *t*-test showed significant differences in science learning outcomes between students who used the *Collaborative Creativity* (CC) model assisted by E-LKPD. So, the *Collaborative Creativity* (CC) model assisted by E-LKPD is suitable for learning. The implications of this research can be illustrated by using the *Collaborative Creativity* learning model assisted by E-LKPD media, which can improve the learning outcomes of elementary school students.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar umumnya terdiri atas beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran IPAS. IPAS merupakan mata pelajaran mengenai kehidupan makhluk hidup yang ada di alam dan segala isinya dalam berbagai aktivitas kehidupan. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar diorientasikan pada aktivitas peserta didik dan pendidik yang mendukung konsep, prinsip serta prosedur

*Corresponding author.

E-mail addresses: eny.trisnayanthi@undiksha.ac.id (Kadek Eny Trisnayanthi)

yang dapat mendorong tercapainya tujuan pembelajaran bermakna dalam memperoleh hasil yang memuaskan (Rizky et al., 2024; Widiari et al., 2023). Dalam pengajaran IPAS peran guru yaitu menyajikan suatu konsep seperti logika dan memberikan contoh penerapan. Sedangkan siswa diberikan kesempatan yang lebih leluasa untuk melakukan observasi, melakukan eksperimen dan dibimbing oleh guru untuk membangun konsep berdasarkan pengetahuan yang dimiliki (Puspita & Dewi, 2021; Salsabila et al., 2023). Dalam pembelajaran IPAS di sekolah guru dan siswa harus beriringan untuk tercapainya hasil belajar yang baik sesuai dengan yang telah direncanakan pada capaian pembelajaran (Agustina et al., 2022; Dewi, 2020). Melalui pendidikan yang ideal akan menciptakan generasi muda penerus bangsa yang mempunyai wawasan yang luas untuk memberikan pengembangan dan kemajuan pada bangsa. Pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas untuk kemajuan suatu bangsa, karena dari tangan manusialah sumber daya yang berkualitas bergantung pada sistem pendidikannya (Sherly et al., 2021).

Permasalahan yang ditemukan pada siswa kelas V di SDN Gugus VI Pupuan adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Gugus VI Pupuan, dapat diketahui bahwa masih banyak siswa memiliki hasil belajar IPAS yang rendah dan berdasarkan observasi yang dilakukan di dalam kelas guru tidak menggunakan media maupun model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi, dimana guru masih menggunakan media buku dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa, sehingga siswa tidak memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran dan siswa cenderung cepat bosan. Rasa bosan tersebut menjadikan siswa tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, sehingga kurangnya partisipasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan data hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Gugus VI Kecamatan Pupuan yang terdiri dari 4 sekolah yaitu SD Negeri 1 Munduktemu dengan jumlah siswa 14, dari 14 siswa terdapat 8 orang siswa yang belum mencapai KKTP dengan presentase 57,14% dan 6 siswa telah mencapai KKTP dengan presentase 42,85%. SD Negeri 2 Munduktemu dengan jumlah siswa 15 orang, dari 15 orang terdapat 8 siswa yang belum mencapai KKTP dengan presentase 53,33% dan 7 siswa sudah mencapai KKTP dengan presentase 46,66%. SD Negeri 3 Munduktemu dengan jumlah siswa 8 orang, dari 8 siswa terdapat 5 siswa yang belum mencapai KKTP dengan presentase 62,5% dan 3 siswa sudah mencapai KKTP dengan presentase 37,5%. Selanjutnya SD Negeri 1 Belatungan dengan jumlah siswa 24 orang, dari 24 siswa terdapat 13 siswa yang belum mencapai KKTP dengan presentase 54,16% dan 11 siswa telah mencapai KKTP dengan presentase 45,83%. Berdasarkan presentase tersebut dapat dilihat bahwa dari 61 siswa sebanyak 27 (44,26) siswa memperoleh nilai di atas KKTP dan sebanyak 34 (55,73) siswa berada di bawah KKTP, hal ini berarti masih banyak siswa nilai siswa berada di bawah standar. Untuk menyikapi permasalahan tersebut, maka perlu ditingkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPAS melalui pembelajaran yang lebih berpusat kepada siswa untuk menumbuhkan keaktifan, kreativitas dan partisipasi siswa.

Salah satu cara untuk memperbaiki hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan memanfaatkan media pembelajaran. Salah satu inovasi penggunaan model pembelajaran yang bisa digunakan yaitu model pembelajaran *Collaborative Creativity*. Model pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) adalah model pembelajaran yang memuat keterampilan abad 21 yaitu keterampilan kolaborasi dan kreatifitas peserta didik (Apriliyani & Mulyatna, 2021; Tang et al., 2020). Penggunaan model *Collaborative Creativity* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam pembelajaran IPAS, karena model ini dapat menumbuhkan kreatifitas peserta didik pada kolaborasi yang dilakukan dengan orang lain dalam mengidentifikasi, merumuskan hipotesis, meneliti, merumuskan jawaban sehingga peserta didik mampu menemukan pengetahuannya sendiri melalui pembelajaran yang telah diikutinya. Keterampilan lain yang dimuat dalam model ini yaitu keterampilan berpikir kritis dan keterampilan komunikasi peserta didik (Azmi et al., 2020; Putri et al., 2022). Dengan demikian model pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) sangat cocok diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai alat untuk menarik perhatian dan alat pembantu dalam menerapkan model pembelajaran diperlukan media pembelajaran. Media adalah semua bentuk alat yang dapat digunakan pada proses pemberian informasi (Anggraeni et al., 2021; Barrett et al., 2021; Rajendra & Sudana, 2018). Media merupakan perantara dalam mengirim pesan kepada penerima pesan (Cindika et al., 2023). Maka berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan segala bentuk alat perantara yang digunakan untuk menyalurkan materi pembelajaran. Dalam hal ini menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat lebih memudahkan guru dalam mengajar siswa di dalam kelas. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media E-LKPD. Media E-LKPD adalah bahan ajar yang mampu mengarahkan proses pembelajaran yang didalamnya terdapat beberapa soal dan materi pembelajaran untuk membimbing siswa dalam belajar (Arsa Putra & Agustiana, 2021; Indrawan & Yudiana, 2022).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Collaborative Creativity* berbantuan PhET dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *Collaborative Creativity* berbantuan PhET

(Della Meyrelda et al., 2021). Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar pembelajaran matematika siswa menggunakan model pembelajaran *Collaborative Creativity* dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *Collaborative Creativity* (Salsabila et al., 2023). Penelitian sebelumnya memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian yang saat ini. Perbedaan tersebut seperti media bantu yang digunakan, serta hasil yang diukur dalam penelitian. Penelitian ini memiliki kebaharuan dalam media yang digunakan yakni penggunaan E-lkpd. Pada penelitian sebelumnya belum terdapat pengkolaborasi antara penggunaan model pembelajaran *Collaborative Creativity* dengan media E-LKPD. Penerapan model pembelajaran *Collaborative Creativity* yang dimodifikasi dengan menggunakan media E-LKPD diharapkan mampu menjadikan siswa lebih memahami materi yang disampaikan guru. Meningkatkan hasil belajar siswa dan saling berinteraksi dan berkomunikasi antar siswa dan guru. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh model pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) berbantuan E-LKPD terhadap hasil belajar IPAS kelas V. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi Gambaran terkait penggunaan model pembelajaran *Collaborative Creativity* Berbantuan Media E-LKPD yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

2. METODE

Desain dan rancangan penelitian yang dipergunakan pada penelitian ini yaitu eksperimen semu (*Quasi eksperiment*). Desain ini di pilih karena tidak melakukan randomisasi tetapi melakukan equivalensi atau penyeteraan kelompok. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V di SDN Gugus VI Kecamatan Pupuan. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimental yaitu eksperimen semu, sehingga yang digunakan adalah *non-equivalent post-test only control group design*. Penelitian ini diperlakukan kepada kedua kelas untuk membandingkan pembelajaran mana yang dioptimalkan dalam hasil belajar IPAS. Rancangan penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelompok	Treatment	Post-test
Eksperimen	X	O_1
Kontrol	-	O_2

Penelitian ini terdiri dari 3 tahapan yaitu tahap persiapan penelitian, tahap pelaksanaan penelitian, dan tahap pelaporan penelitian. Pada tahap persiapan penelitian, kegiatan yang dilakukan yaitu melakukan observasi ke Sekolah Dasar terhadap rencana dan proses pembelajaran yang terjadi di kelas sebelum diberikan perlakuan. Melakukan diskusi dengan wali kelas V terkait dengan pembelajaran IPAS untuk mengetahui karakteristik siswa di kelas. Menentukan kelompok yang setara untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Menentukan materi pelajaran sesuai standar kompetensi pelajaran IPAS kelas V. Merancang instrument penelitian seperti modul ajar dan kisi-kisi soal. Menyusun dan konsultasi instrument penilaian *post-test* berupa tes objektif. Melakukan uji judges dan uji coba instrument pengumpulan data. Pada tahap pelaksanaan penelitian, kegiatan yang dilakukan yaitu guru model mengajar sesuai modul ajar yang sudah dirancang, baik dalam penggunaan metode, model, media maupun evaluasi. Memberikan perlakuan model pembelajaran *Collaborative Creativity* berbantuan E-LKPD pada kelas eksperimen dan pembelajaran tanpa model pembelajaran *Collaborative Creativity* berbantuan E-LKPD pada kelas kontrol. Memberikan perlakuan sebanyak 6 kali di masing-masing kelompok. Pada tahap akhir penelitian, kegiatan yang dilakukan yaitu memberikan *posttest* diakhir penelitian kepada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Melakukan analisis data dilanjutkan dengan pengujian hipotesis yang sesuai dengan data yang diperoleh. Menyusun laporan penelitian sesuai dengan analisis data yang didapatkan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V (lima) SD Gugus VI Kecamatan Pupuan, yang terdiri dari 4 kelas dalam 4 sekolah dasar. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 61 siswa. Setelah menemukan populasi penelitian, dilakukan pengambilan sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sample random sampling*. Berdasarkan pengundian tersebut maka ditetapkan SD Negeri 1 Munduktemu sebagai kelas kontrol dan SD Negeri 2 Munduktemu sebagai kelas eksperimen. Data dalam penelitian ini adalah tentang hasil belajar IPAS. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode tes. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data hasil belajar IPAS siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah tes objektif (tes pilihan ganda). Tes objektif yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis tes objektif pilihan ganda biasa yang mempunyai empat pilihan jawaban (a, b, c dan d) yang terdiri dari satu jawaban yang benar. Butir soal pilihan ganda ada 30 soal yang dapat mengungkapkan penugasan siswa terhadap pelajaran IPAS. Setiap item soal diberikan skor satu (1) jika

menjawab benar dan jika salah maka diberikan skor nol (0). Instrumen dalam penelitian digunakan untuk mengukur hasil belajar IPAS siswa pada dua kelas dengan perlakuan yang berbeda yaitu kelas yang menggunakan pembelajaran dengan model pembelajaran Collaborative Creativity berbantuan E-LKPD dan pada kelas yang tidak membelajarkan model pembelajaran Collaborative Creativity berbantuan E-LKPD.

Langkah-langkah menyusun tes hasil belajar IPAS meliputi mengidentifikasi standar kompetensi lulusan (SKL) dan tujuan pembelajaran (TP), mengidentifikasi dan memaparkan indikator pencapaian siswa, menyusun kisi-kisi tes, menentukan kriteria penilaian, menyusun butir-butir tes yang sesuai dengan materi, uji validitas yang dilakukan oleh dosen, uji coba instrument, analisis uji coba, meninjau hasil belajar dan, finalisasi instrument. Sebelum instrument disusun, terlebih dahulu membuat kisi-kisi instrument. Kisi-kisi digunakan sebagai acuan untuk menyusun instrument pengumpulan data yang dalam hal ini menggunakan soal objektif. Kisi-kisi instrument untuk mengukur variabel hasil belajar IPAS disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Kisi-kisi Tes Hasil Belajar IPAS Ranah Kognitif

Capaian Pembelajaran	Indikator
Peserta didik mengidentifikasi sistem pernapasan dan organ-organ yang terdapat pada sistem pernapasan.	Peserta didik menganalisis organ dan fungsinya dalam sistem pernapasan pada manusia. Peserta didik mengurutkan organ dalam sistem pernapasan pada manusia. Peserta didik menyimpulkan proses sistem pernapasan pada manusia.
Peserta didik mengidentifikasi peran makanan dan organ pencernaan pada manusia.	Peserta didik menganalisis gangguan pada sistem pernapasan dan upaya menjaga kesehatan pernapasan manusia. Peserta didik menganalisis tentang sistem pencernaan pada manusia. Peserta didik menganalisis organ-organ sistem pencernaan pada manusia. Peserta didik menganalisis kandungan pada makanan dan minuman yang berguna bagi tubuh manusia.
Peserta didik mengidentifikasi tahapan pertumbuhan pada manusia.	Peserta didik menganalisis gangguan pada sistem pencernaan manusia. Peserta didik menganalisis tahapan pertumbuhan dan perkembangan pada manusia. Peserta didik menganalisis perubahan fisik laki-laki dan perempuan.

Setelah instrument selesai dibuat, dilakukan uji validitas instrument. Uji validitas instrument dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya instrument yang akan di uji coba ke sekolah. Instrumen yang digunakan adalah tes pilihan ganda dan pengujian instrument digunakan uji validitas isi, validitas butir, reabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda tes. Untuk mendapatkan tes validitas isi dari tes perolehan hasil belajar IPAS maka dilakukan dengan cara Menyusun soal berdasarkan kisi-kisi yang materinya diambil dari kurikulum maupun buku pelajaran. Tes belajar dikatakan valid apabila materi dalam tes benar-benar mewakili bahan pembelajaran yang disajikan kepada siswa. Perhitungan validitas menggunakan perhitungan menurut Gregory. Pengujian instrument penelitian dilakukan sebelum pelaksanaan eksperimen yaitu dengan penilaian (*uji judges*). Validitas butir adalah tingkat suatu butir mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas butir soal hasil belajar IPAS terlebih dahulu dikonsultasikan dengan pakar. Selanjutnya diujicobakan pada siswa sampel penelitian. Untuk menguji validitas butir hasil belajar IPAS berupa skor pilah (nominal), yaitu salah (skor 0) dan benar (skor 1), maka pengujian validitas butirnya digunakan rumus korelasi point biserial (r_{pbi}), dimana angka indeks untuk mencari korelasi antara skor butir dengan skor total. Validitas butir tes hasil belajar IPAS dihitung dengan bantuan *Microsoft Excel 2016 for windows*. Setelah diujicobakan pada 32 orang siswa, hasil yang diperoleh 25 soal valid dari 30 butir soal yang disediakan. Reliabilitas tes mengacu pada tingkat keterhandalan tes sebagai instrument penelitian. Reliabilitas sebagai alat ukur akan memberikan hasil relative sama meskipun dilakukan pada tempat dan waktu yang berbeda. Untuk menentukan reabilitas tes yang akan digunakan maka hasil belajar IPAS digunakan rumus KR-20. Reliabilitas hasil belajar IPAS, dihitung dengan bantuan *Microsoft Excel 2016 for Windows*, hasil yang diperoleh yakni sebesar 0,819. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrument yang telah diujicobakan memiliki reliabilitas sangat tinggi.

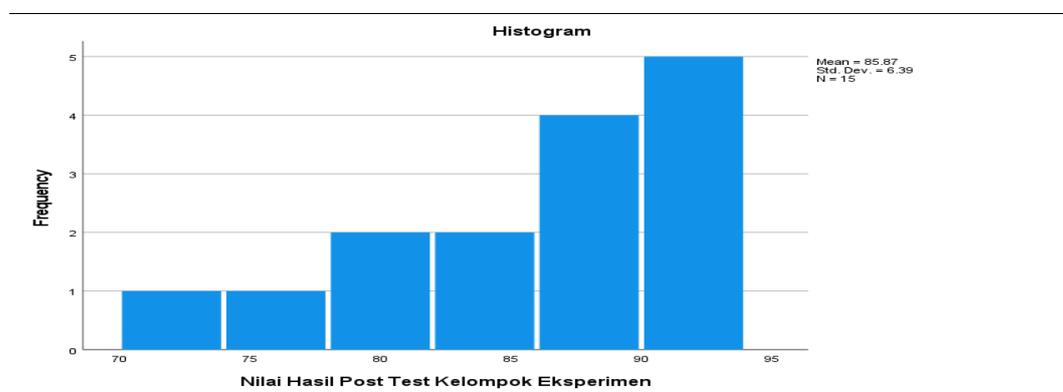
Tingkat kesukaran tes merupakan kesulitan tes yang dipandang dari kemampuan setiap peserta didik untuk menjawab soal. Tingkat kesukaran butir tes hasil belajar IPAS digunakan untuk mengetahui setiap butir soal yang berkategori mudah, sedang, hingga kategori sukar. Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan diperoleh 19 butir soal tergolong sedang dan 6 butir soal tergolong mudah. Uji daya beda merupakan mengkaji butir soal untuk mengecek kesanggupan butir soal yang akan digunakan

membedakan siswa yang mampu dengan tidak mampu menjawab soal. Berdasarkan hasil uji daya beda butir tes hasil belajar IPAS menggunakan *Microsoft Excel 2016 for Windows*, diperoleh 4 butir soal terklarifikasi baik, 16 butir soal terklarifikasi cukup baik dan 5 butir soal terklarifikasi kurang baik. Metode analisis data dalam penelitian ini yakni analisis deskriptif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui tinggi rendahnya kualitas dari dua variabel yaitu perlakuan model pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) dan siswa yang tidak mendapatkan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC). Hasil belajar siswa yang dihitung melalui mean, median, modus dan standar deviasi. Analisis statistik inferensial yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis. Teknik analisis inferensial yang digunakan adalah uji-t. Sebelum melakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan analisis uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis uji-t karena penelitian ini membandingkan satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Uji hipotesis pada penelitian ini dijabarkan menjadi hipotesis nol (H_0) melawan hipotesis alternatif (H_1). Rumus Uji-t yang digunakan adalah *Polled Varians*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi data hasil penelitian ini memaparkan deskripsi hasil belajar IPAS siswa kelas V di Gugus VI Kecamatan Pupuan. Data hasil penelitian ini adalah data hasil *post-test* kelompok eksperimen dan data hasil *post-test* kelompok kontrol. Deskripsi data yang dipaparkan adalah rata-rata, median, modus, standar deviasi, varians, nilai minimum dan nilai maksimum dari setiap variabel yang diteliti dengan bantuan software IBM SPSS Statistic 27. Setelah diberikan perlakuan dengan model *Collaborative Creativity* (CC) berbantuan E-LKPD, diakhir eksperimen diberikan *post-test* untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Data dari hasil pengukuran hasil *post-test* yang berjumlah 25 butir terhadap 15 siswa. Dari data yang diperoleh setelah memberikan *post-test* diperoleh skor tertinggi adalah 92 dan skor terendah adalah 72. Berdasarkan distribusi frekuensi yang diperoleh, kemudian disajikan histogram mengenai perhitungan mean, median, modus, standar deviasi, dan varians yang disajikan pada [Gambar 1](#).

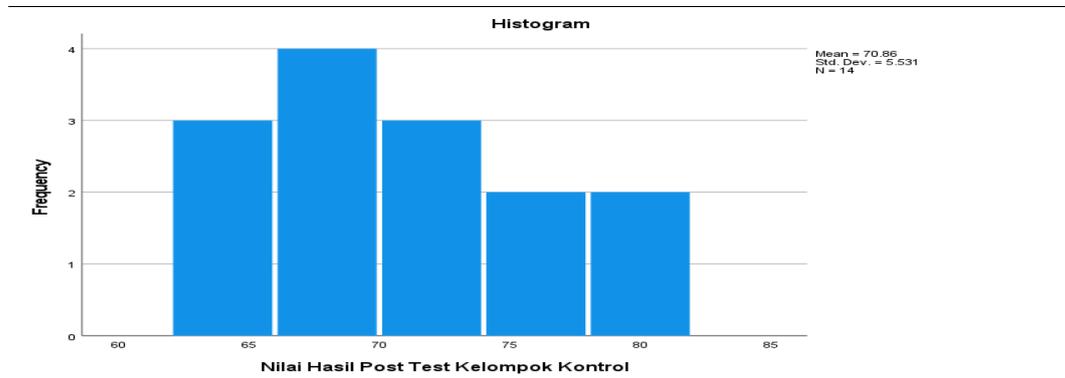


Gambar 1. Histogram Kelompok Eksperimen

Berdasarkan histogram pada [Gambar 1](#) dapat disampaikan bahwa hasil belajar IPAS kelompok eksperimen memperoleh nilai 96-92 ada 5 orang siswa, nilai 91-87 ada 4 orang siswa, nilai 86-82 ada 2 orang siswa, nilai 81-77 ada 2 orang siswa, nilai 76-72 ada 2 orang siswa. Setelah diberikan perlakuan pembelajaran sebanyak 6 kali. Diakhir pembelajaran diberikan *post-test* untuk memperoleh hasil belajar IPAS. Data dari hasil pengukuran hasil *post-test* yang berjumlah 25 butir terhadap 14 siswa. Dari data yang diperoleh setelah memberikan *post-test* diperoleh skor tertinggi adalah 80 dan skor terendah adalah 64. Berdasarkan distribusi frekuensi yang diperoleh, kemudian disajikan histogram mengenai perhitungan mean, median, modus, standar deviasi, dan varians yang disajikan pada [Gambar 2](#).

Berdasarkan histogram pada [Gambar 2](#) dapat disampaikan bahwa hasil belajar IPAS kelompok eksperimen memperoleh nilai 83-80 ada 2 orang siswa, nilai 79-76 ada 2 orang siswa, nilai 75-72 ada 3 orang siswa, nilai 71-68 ada 4 orang siswa, nilai 67-64 ada 3 orang siswa. Setelah semua data diperoleh, kemudian dilakukan pengujian data. Pengujian asumsi terdiri dari dua yaitu uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil uji normalitas sebaran data, nilai signifikansi pada kolom *Shapiro-wilk* pada kelas eksperimen yaitu 0,100 hal ini menunjukkan signifikansi ($0,100 > 0,05$) dan pada kelas kontrol yaitu 0,140 nilai signifikansi ($0,140 > 0,05$). Sehingga hal ini menunjukkan bahwa data dinyatakan

berdistribusi normal. Selanjutnya, untuk pengujian homogenitas menggunakan *Levene's Tes of Equality of Error Variance* didapat 0,545 sehingga disimpulkan bahwa nilai signifikansi uji statistik Levene's >0,05 maka H_0 diterima, artinya bahwa varians antar kelompok data homogen. Hasil uji normalitas dan homogenitas dapat dilihat pada [Tabel 4](#) dan [Tabel 5](#).



Gambar 2. Histogram Kelompok Kontrol

Tabel 4. Uji Normalitas Sebaran Data

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar IPAS	Post-test Kelompok Eksperimen	0,901	15	0,100
	Post-test Kelompok Kontrol	0,906	14	0,140

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 5. Uji Homogenitas Varians

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
		Hasil Belajar IPAS	Based on Mean	0,375	1
	Based on Median	0,115	1	27	0,738
	Based on Median and with adjusted df	0,115	1	23,091	0,738
	Based on trimmed mean	0,343	1	27	0,563

Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t (*Pollend Varians*) yang dilakukan dengan bantuan *software IBM SPSS Statistics 27*. Berdasarkan nilai sig. (*2-tailed*) diperoleh hasil yaitu $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti dapat dinyatakan terdapat pengaruh model pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) berbantuan E-LKPD terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD di Gugus VI Kecamatan Pupuan. Jika dilihat dari taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2$ diperoleh (dk) = 29, $t_{tabel} = 1.703$ dan nilai t_{hitung} diperoleh yaitu 6.424 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$, dinyatakan terdapat pengaruh model pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) berbantuan E-LKPD terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD di Gugus VI Kecamatan Pupuan. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada [Tabel 6](#).

Tabel 6. Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar IPAS	Equal variances assumed	0,375	0,545	6,424	27	0,000	14,210	2,212	9,671	18,748
	Equal variances not assumed			6,454	26,899	0,000	14,210	2,202	9,692	18,728

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran *Collaborative Creativity* berbantuan E-LKPD terhadap hasil belajar IPAS siswa. Dalam penelitian ini data yang diperoleh adalah data hasil belajar IPAS menggunakan model *Collaborative Creativity* berbantuan E-LKPD dikelas eksperimen dan pembelajaran tanpa model *Collaborative Creativity* berbantuan E-LKPD di kelas kontrol. Penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Collaborative Creativity* baik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dan juga kreatifitas dan kolaborasi siswa di dalam kelas. Pembelajaran dengan model pembelajaran *Collaborative Creativity* dapat memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar IPAS, sehingga model pembelajaran *Collaborative Creativity* dapat dijadikan acuan oleh guru dalam melakukan peningkatan hasil belajar di dalam kelas. Keberhasilan sutau pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa dan tujuan pembelajaran yang tercapai dengan baik. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan pembelajaran maka guru harus bisa mengatur strategi dalam mengajar (Azzahra et al., 2023; Maulida, 2022). Namun saat ini masalah yang terjadi dalam pembelajaran IPAS adalah rendahnya hasil belajar yang disebabkan karena pembelajaran masih monoton yang mana guru tidak menggunakan model pembelajaran dan media dalam mengajar siswa di dalam kelas yang menyebabkan kurangnya interaksi siswa dengan teman di kelasnya saat proses pembelajaran sehingga pembelajaran cenderung membosankan bagi siswa (Fauzan & Arifin, 2022).

Perbedaan rata-rata nilai dan hasil analisis ini dikarenakan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Collaborative Creativity* yang berperan memberikan kesempatan kepada siswa terlibat secara langsung pada proses pembelajaran di dalam kelas untuk mencari dan menemukan jawaban dari permasalahan yang diberikan oleh guru, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa menjadi aktif dalam berkolaborasi dan kerjasama antara teman dalam kelompok. Penggunaan model *Collaborative Creativity* menekankan kemampuan kreatif dan kemampuan menyampaikan pendapat siswa, sehingga siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengeksplorasi idenya berkaitan dengan permasalahan-permasalahan yang ditemui (Firtsanianta & Khofifah, 2022; Iqbal et al., 2022). Model *Collaborative Creativity* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa,, sehingga dengan menerapkan model *Collaborative Creativity* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan kontribusi keterampilan kreativitas siswa yang telah dilakukan dalam mengidentifikasi, merumuskan hipotesis, meneliti, menganalisis, merumuskan jawaban dan pemahaman melalui kegiatan pembelajaran yang dipecahkan bersama kelompok (Astutik & Wicaksono, 2019; Barlian et al., 2022).

Model pembelajaran *Collaborative Creativity* adalah model pembelajaran yang menekankan kerjasama antar siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas kreatif (Azzahra et al., 2023; Tang et al., 2020). Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *collaborative creativity*. Pertama, guru membimbing siswa untuk membentuk kelompok kerja dan memberikan permasalahan kepada masing-masing kelompok. Kedua, siswa berdiskusi untuk memecahkan permasalahan yang telah diberikan oleh guru. Ketiga, masing-masing siswa dalam kelompok mengeluarkan ide. Keempat, siswa mulai menyelesaikan dan menjawab butir-butir soal yang penyelesaiannya dikaitkan dengan materi yang diajarkan. Terakhir, setelah semua soal terjawab guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran (Miell & Littleton, 2004; Nugraha et al., 2020). Keunggulan menggunakan model pembelajaran *Collabortaive Creativity* berbantuan E-LKPD adalah model pembelajaran yang mendorong siswa menjadi kreatif dan berkolaborasi dengan teman di dalam kelas sehingga nantinya siswa dapat menemukan pengetahuan dan pemahamannya sendiri melalui proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat (Arrohman et al., 2022; Wijayanti & Ekantini, 2023). Menggunakan media E-LKPD juga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif menyenangkan, sehingga menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa akan meningkat dan memudahkan siswa juga dalam memahami materi yang diajarkan (Indrawan & Yudiana, 2022; Muzayyanah et al., 2020). Berbeda dengan pembelajaran di kelas kontrol yang hanya menggunakan metode ceramah membuat siswa menjadi lebih pasif karena guru tidak menggunakan model atau media dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan bagi siswa, sehingga nilai siswa pada kelas kontrol menjadi rendah.

Penggunaan media E-LKPD pada kelas eksperimen juga berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa karena peran media E-LKPD dapat menarik minat siswa mengikuti pembelajaran, dimana E-LKPD dibuat dengan tampilan yang menarik, sehingga E-LKPD dapat menjadi sarana pembelajaran yang memudahkan siswa mengikuti pembelajaran dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu penggunaan E-LKPD juga melatih siswa dalam menggunakan teknologi. Sarana pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik dalam menemukan konsep melalui percobaan atau

penyelidikan (Arrohman et al., 2022; Faiziyah et al., 2022; Indrawan & Yudiana, 2022). Media E-LKPD dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dalam bentuk elektronik yang pengaplikasiannya menggunakan komputer, laptop maupun handphone (Azzahra et al., 2023; Mahmudah & Bahtiar, 2022; Putri et al., 2022). Berbeda dengan kelas kontrol yang menerapkan kegiatan pembelajaran seperti biasa di sekolah dengan hanya menggunakan media buku saja dalam proses pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran bersifat monoton dan kurang menarik minat siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka model pembelajaran *Collaborative Creativity* berbantuan E-LKPD memiliki kelebihan yaitu dapat merangsang kemampuan berpikir kritis siswa dalam menemukan ide, merangsang siswa menjadi lebih aktif karena terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan juga dapat menumbuhkan kreativitas dan kolaborasi dengan orang lain, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di Sekolah Dasar.

Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Collaborative Creativity* berbantuan PhET dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *Collaborative Creativity* berbantuan PhET (Della Meyrelda et al., 2021). Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar pembelajaran matematika siswa menggunakan model pembelajaran *Collaborative Creativity* dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *Collaborative Creativity* (Salsabila et al., 2023). Implikasi penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Collaborative Creativity* baik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dan juga kreatifitas dan kolaborasi siswa di dalam kelas. Pembelajaran dengan model pembelajaran *Collaborative Creativity* dapat memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar IPAS, sehingga model pembelajaran *Collaborative Creativity* dapat dijadikan acuan oleh guru dalam melakukan peningkatan hasil belajar di dalam kelas. Walaupun penelitian ini berhasil dilaksanakan, namun penelitian ini juga memiliki keterbatasan. Keterbatasan dalam penelitian ini yakni jangkauan penelitian yang masih dilakukan di satu gugus saja dan hanya melibatkan 2 sekolah yakni kelompok kontrol dan eksperimen. Materi yang diuji juga masih terbatas pada muatan IPAS. Diharapkan pada penelitian lain dapat meneliti pada jangkauan yang lebih luas, materi yang lebih kompleks dan kemampuan yang ingin diukur tidak sebatas hasil belajar siswa.

4. SIMPULAN

Hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) berbantuan E-LKPD terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD di Gugus VI Kecamatan Pupuan. Guru hendaknya melakukan inovasi dalam melaksanakan pembelajaran dengan mengganti model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan situasi, kondisi dan materi pelajaran. Model *Collaborative Creativity* dapat dijadikan pilihan. Hal tersebut dikarenakan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas dan kolaborasi atau kerjasama antar siswa, sehingga secara otomatis keaktifan siswa juga akan meningkat.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.
- Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021). Flipbook E-LKPD dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Pythagoras. *SINASIS (Seminar Nasional Sains)*, 2(1).
- Arrohman, D. A., Wahyuni, A. L. E., Wilujeng, I., & Suyanta, S. (2022). Implementasi Penggunaan LKPD Pencemaran Air Berbasis STEM dan Model Learning Cycle 6E Terhadap Kemampuan Literasi Sains. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(2), 279–293. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i2.23584>.
- Arsa Putra, G. Y. M., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). E-LKPD Materi Pecahan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 220–228. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i2.35813>.
- Astutik, S., & Wicaksono, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) Terhadap Kemampuan Literasi Energi Pada Siswa SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 8(2), 87–93. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>.
- Azmi, D. T. U., Astutik, S., & Subiki, S. (2020). Pengaruh model pembelajaran (CC) berbasis scaffolding

- terhadap kemampuan scientific reasoning fisika siswa SMA. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(1), 1833–1843. <https://doi.org/10.26740/jpps.v10n1.p1833-1843>.
- Azzahra, I., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>.
- Barlian, ujang cepi, Solekah, S., & Rahayu, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Education and Language Research*, 1(1), 1–52. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>.
- Barrett, M. S., Creech, A., & Zhukov, K. (2021). Creative collaboration and collaborative creativity: A systematic literature review. *Frontiers in Psychology*, 12, 713445. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.713445>.
- Cindika, P. A., Sartika, A. D., Bela, B. S., Anggraini, L. I., Wulandari, P., & Indayana, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipas Sd/Mi. *Journal Development and Research in Education*, 3(2), 51–65. <https://www.ejournal.khairulazzam.org/index.php/journey/article/view/73>.
- Della Meyrelda, M., Putri, K. E., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Macam-Macam Gaya Antara Lain: Gaya Otot, Gaya Listrik, Gaya Magnet, Gaya Gravitasi Dan Gaya Gesek Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4, 36–45. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1400>.
- Dewi, P. Y. A. (2020). Perilaku School Bullying Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 39–48. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v1i1.526>.
- Faiziyah, N., Hanan, N. A., & Azizah, N. N. (2022). Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal berbasis etnomatematika tipe multiple solutions task. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 495–506. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.740>.
- Fauzan, M. A., & Arifin, F. (2022). *Desain Kurikulum dan Pembelajaran Abad 21*. Prenada Media.
- Firtsanianta, H., & Khofifah, I. (2022). Efektivitas E-LKPD berbantuan Liveworksheet untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Proceeding Umsurabaya*, 1(1).
- Indrawan, I. K. O., & Yudianta, K. (2022). Types of Force and Their Utilization: Guided Inquiry-Based Interactive E-LKPD for Fourth Grade Elementary School Students. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(2), 376–385. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v10i2.47364>.
- Iqbal, M., Anwar, S., Maliki, M., & Sari, R. (2022). Kurikulum dan Pendidikan (Merdeka Belajar Menurut Perspektif Humanism Arthur W Combs). *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 278–285.
- Mahmudah, M., & Bahtiar, M. D. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Higher Order Thinking Skills Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Sebagai Upaya Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 10(1), 80–93. <https://doi.org/10.26740/jpak.v10n1.p80-93>.
- Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi*, 5(2), 130–138. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v5i2.392>.
- Miell, D., & Littleton, K. (2004). *Collaborative creativity: Contemporary perspectives*. Free Association Books.
- Muzayyanah, A., Wijayanti, A., & Ardiyanto, A. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tematik Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill) Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pijar MIPA*, 15(5), 452–457. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i5.1712>.
- Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Permana, R., Saleh, Y. T., Nurfitri, M., Nurkamilah, M., Trilesatri, A., & Husen, W. R. (2020). *Pengantar pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar*. Edu Publisher.
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1>.
- Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). Instrumen penilaian hasil pembelajaran kognitif pada tes uraian dan tes objektif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 139–148.
- Rajendra, I. M., & Sudana, I. M. (2018). The Influence of Interactive Multimedia Technology to Enhance Achievement Students on Practice Skills in Mechanical Technology. *Journal of Physics: Conference Series*, 953(1), 012104. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/953/1/012104>.
- Rizky, P. N., K. D. Y., & Wardana, L. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Guided Inquiry Berbasis Media Pop Up Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Jati 1 Probolinggo. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 1324–1338. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i2.9549>.

- Salsabila, R. T., Rahmi, R., & Delyana, H. (2023). Model Pembelajaran Collaborative Creativity dalam Mengoptimalkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 251–264. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v3i2.1341>.
- Sherly, S., Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2021). Merdeka belajar: kajian literatur. *UrbanGreen Conference Proceeding Library*, 183–190.
- Tang, T., Vezzani, V., & Eriksson, V. (2020). Developing critical thinking, collective creativity skills and problem solving through playful design jams. *Thinking Skills and Creativity*, 37(May 2020), 100696.1-24. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100696>.
- Widiari, L. E. R., Margunayasa, I. G., & Wibawa, I. M. C. (2023). Efektivitas E-Modul Berbasis RADEC untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Bab Wujud Zat dan Perubahannya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 18–27. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.59281>.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2112. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>.