

Efektivitas Penggunaan Metode *Socratic Circles* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 3 Sinjai

Dewi Arianti¹, Takdir², Diarti Andra Ningsih³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Ahmad Dahlan

²Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Ahmad Dahlan

*e-mail: arntidewi22@gmail.com¹



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan metode *socratic circles* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 3 Sinjai. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini terdiri dari peserta didik kelas IV di SD Negeri 3 Sinjai yang berjumlah 41 orang. Teknik pengambilan sampel yaitu *simple random sampling*. Adapun metode pengumpulan data yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian ini didasarkan pada analisis *t-test (paired sample t-test)* dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.000. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0.05 atau $0.000 < 0.05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *socratic circles* efektif digunakan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 3 Sinjai.

Kata kunci: Kemampuan Berpikir Kreatif, Metode *Socratic Circles*, Pembelajaran IPAS

Abstract

This research aims to determine the effectiveness of using the *socratic circles* method on students' creative thinking abilities in Class IV science learning at SD Negeri 3 Sinjai. This type of research is experimental research. The research design used was *One Group Pretest-Posttest Design* with a quantitative approach. The population of this study consisted of 41 class IV students at SD Negeri 3 Sinjai. The sampling technique is *simple random sampling*. The data collection methods are observation, tests and documentation. Data analysis uses descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. The results of this research are based on *t-test analysis (paired sample t-test)* with a sig value. (2-tailed) of 0,000. The significance value obtained is smaller than 0.05 or $0.000 < 0.05$. which means H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that the use of the *socratic circles* method is effective for students' creative thinking abilities in Class IV science learning at SD Negeri 3 Sinjai.

Keywords: Creative Thinking Ability, *Socratic Circles* Method, IPAS Learning

1. PENDAHULUAN

Belajar merupakan perubahan pada diri seseorang yang bisa didefinisikan sebagai hasil dari proses kecakapan pola sambutan baru, yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif sebagai hasil proses pembelajaran yang dialami (Suardi, 2018). Metode pembelajaran, materi pelajaran, sarana dan prasarana serta kurikulum adalah aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pada proses pembelajaran (Suryana et al., 2022).

Masalah yang biasa ditemui dalam proses belajar mengajar yaitu bagaimana guru mengembangkan, mengelola dan menciptakan suasana belajar supaya peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran dan memungkinkan peserta didik agar mengembangkan kemampuan dirinya sehingga dapat menciptakan peserta didik yang dapat berpikir kritis dan kreatif (Nurjannah, 2020). Adapun yang memegang peranan penting dalam pembelajaran adalah guru. Guru memiliki andil yang sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah. Guru sangat berperan dalam membantu

perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Di dalam kelas guru melaksanakan dua kegiatan pokok yaitu kegiatan mengajar dan mengelola kelas (Nurhasanah, 2020). Guru sebagai pengelola kelas (manajer) merupakan seorang pemimpin yang mempunyai peranan yang strategis, yaitu seseorang yang merencanakan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan di dalam kelas (Ningsih, 2019). Oleh karena itu, guru harus mempertimbangkan syarat dan ketentuan saat pemilihan metode pembelajaran.

Metode pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, metode pembelajaran merupakan cara pendidik memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar (Wirabumi, 2020). Satu diantara banyaknya metode pembelajaran, metode yang cocok digunakan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yakni metode *socratic circles*.

Berdasarkan hasil penelitian Nadia Hashifah Rizkasanti bahwa metode *socratic circles* dapat mengembangkan kemampuan berpikir yang dimiliki peserta didik, ini dapat ditinjau dari respon positif peserta didik saat menerapkan metode *socratic circles*, respon positif yang dimaksud ditunjukkan dengan sikap antusiasme, aktif dalam mengajukan pertanyaan, berpendapat, serta berkomunikasi dengan teman-teman lainnya (Rizkasanti, 2017). Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti mengenai metode *socratic circles* pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 3 Sinjai.

Informasi awal yang didapatkan peneliti saat magang I dan II pada tanggal 26 Oktober-26 November 2022 kemudian magang III pada tanggal 23 Oktober-23 November 2023 di kelas IV SD Negeri 3 Sinjai, kurangnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran yang masih menggunakan cara yang lama dimana peserta didik hanya sekedar diberikan tugas sehingga peserta didik tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik karena peserta didik tidak diberikan kesempatan untuk mengembangkannya.

Berdasarkan informasi awal penulis dengan Sulaiha, pada hari Rabu, 22 November 2023, sebagai wali kelas IVA SD Negeri 3 Sinjai penulis mengetahui guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, guru hanya menggunakan metode ceramah serta pemberian tugas. Hal ini mengakibatkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran merasa bosan dan jenuh serta kurang aktif di kelas karena tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki.

Peserta didik yang kreatif akan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap suatu hal. Peserta didik dapat memberikan jawaban untuk memecahkan suatu masalah. Peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan, tetapi juga lebih memahami dan menemukan sendiri konsep pengetahuan di bawah pengawasan dan bimbingan terus menerus dari guru (Rufaidah & Mubarakah, 2019). Oleh karena masalah tersebut, peneliti ingin menerapkan pembelajaran menggunakan metode *socratic circles* di dalam kelas sebagai metode pembelajaran. Metode *socratic circles* adalah metode yang berperan sebagai sarana pada kegiatan pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan pada pembelajaran agar dapat lebih berkonsentrasi dan antusias sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka dengan penggunaan metode *socratic circles*.

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

2. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang paling dapat diandalkan keilmiahannya (paling valid), karena dilakukan dengan mengontrol secara ketat terhadap variabel-variabel pengganggu di luar yang di eksperimen (Hardani et al., 2020). Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen karena di SD Negeri 3 Sinjai belum pernah menerapkan metode *socratic circle* dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS.

Desain penelitian yang digunakan yaitu *Pre-eksperimental Design*. *Pre-Eksperimental Design* adalah penelitian eksperimen yang belum dilakukan sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang berpengaruh kepada variabel terikat (Rukminingsih et al., 2020). Penelitian *Pre-eksperimental Design* ini bertujuan untuk mengetahui apakah objek tertentu (yaitu seorang peserta didik) telah

dikenakan perlakuan tertentu. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-eksprerimental design* tipe *one group pre-test post-test design*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembandingan namun sudah menggunakan tes awal sehingga besar efeknya dapat diketahui secara pasti.

Tabel 1. One Group Pretest-Posttest Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas Eksperimen	O ₁	T	O ₂

(Sugiyono, 2017)

Keterangan :

X : Perlakuan yaitu menggunakan metode *socratic circles*

O₁ : Skor *pre-test* (sebelum diberi perlakuan)

O₂ : Skor *post-test* (setelah diberi perlakuan)

Pada penelitian ini subjek penelitian terlebih dahulu melakukan *pre-test* untuk mengetahui derajat kemampuan awal peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan metode *socratic circle*. Setelah tes awal, peserta didik akan diberi perlakuan yaitu akan menggunakan metode *socratic circles*. Setelah itu, seluruh peserta didik menjalani tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui keefektifan metode *socratic circles*.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Sinjai yang beralamat di Jalan Persatuan Raya Nomor 100, Kelurahan Balangnipa, Kecamatan Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Sinjai yang terdiri dari 41 peserta didik dan tersebar dalam dua kelas yaitu IV-A dan IV B. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *simple random sampling* yakni mengambil sampel dengan cara acak tanpa memperhitungkan kelas atau tingkat populasi (Sugiyono, 2017), kemudian menetapkan kelas eksperimen yaitu kelas IV-A yang berjumlah 21 peserta didik.

Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Observasi merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang relevan dengan subjek penelitian (Khatimah & Wibawa, 2017). Observasi dilakukan untuk melihat keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan metode *socratic circles*. Sedangkan tes terdiri dari pertanyaan, lembar kerja atau semacamnya yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat dan kemampuan yang dimiliki subjek penelitian (Siyoto, 2015). Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dokumentasi adalah cara untuk mendapatkan data dengan melihat sumber tertulis seperti buku, laporan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya karena mencakup data atau informasi yang dibutuhkan peneliti (Abubakar, 2021). Dokumentasi digunakan sebagai pelengkap untuk mengetahui data dan profil sekolah di SD Negeri 3 Sinjai.

Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari tiga, yaitu lembar observasi, lembar tes dan dokumentasi. Observasi dilakukan dalam penelitian untuk menentukan kebenaran. Saat proses observasi, pengukuran yang digunakan yaitu skala Guttman. Dalam pengukuran jenis ini jawaban “Ya-Tidak” yang akan digunakan. Dengan Nilai “Ya” adalah 1 dan nilai “Tidak” adalah 0 (Sugiyono, 2017).

Merujuk pada desain penelitian, tes ini dibagi menjadi dua yaitu *pre-test* dan *post-test*. Kedua tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan setelah menggunakan metode *socratic circles*. Peneliti memberikan tes berbentuk uraian kepada peserta didik. Tes yang telah dibuat diberikan kepada peserta didik dan dikerjakan secara individu.

Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk memperoleh daftar nama peserta didik yang ditetapkan sebagai sampel, sejarah dan profil sekolah. Dengan adanya dokumentasi dapat dijadikan bukti pada laporan hasil penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Validitas Instrumen

1) Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan untuk memastikan valid atau tidaknya suatu pertanyaan. Alat penelitian pada penelitian ini telah diujikan kepada 20 responden. Sampel uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV-B di SD Negeri 3 Sinjai. Berikut disajikan hasil uji validitas lembar tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan *SPSS 25 for windows*. Uji validitas yang telah dilakukan ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Correlation			
No. Item Soal	Pearson Correlation	R _{tabel} (Sig. 0.05)	Keterangan
Soal 1	0.803	0.444	Valid
Soal 2	0.748	0.444	Valid
Soal 3	0.520	0.444	Valid
Soal 4	0.670	0.444	Valid
Soal 5	0.915	0.444	Valid

Berdasarkan pada tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 5 pertanyaan yang telah diisi oleh 20 responden pada penelitian ini. Salah satu cara untuk mengetahui pertanyaan valid atau tidaknya, mencari terlebih dahulu r tabel, rumus r tabel adalah $df = N-2$ jadi $20-2=18$, sehingga r tabel = 0,444. Hasil perhitungan uji validitas pada tabel di atas dapat dilihat bahwa r hitung > r tabel pada 5 pertanyaan. Dari hasil tersebut 5 pertanyaan dinyatakan valid.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kekonsistenan suatu instrumen berupa tes. Uji reliabilitas ini menggunakan bantuan program *SPSS 25 for windows*, pada pengambilan keputusan reliabilitas. Jika nilai *cronbach's alpha* > 0,60 maka reliabel atau konsisten, jika nilai *cronbach's alpha* < 0,60 maka tidak reliabel atau tidak konsisten. Berikut hasil perhitungan uji reliabilitas lembar tes:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Lembar Tes

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

Sumber: Hasil Analisis SPSS 25

Dari Tabel 3 dapat diketahui bahwa *cronbach's alpha* adalah 0.883 atau $0.883 > 0.60$. sehingga butir-butir pertanyaan dari soal yang valid dapat dinyatakan reliabel atau konsisten.

b. Analisis Statistik Deskriptif

1) Deskriptif Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Sebelum Pembelajaran

Menggunakan Metode Socratic Circles (Pretest)

Hasil analisis deskriptif kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV-A di SD Negeri 3 Sinjai pada pembelajaran IPAS sebelum pembelajaran menggunakan metode *socratic circles (pretest)* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Statistik Deskriptif Data Pretest

Statistics		
Pre-test		
N	Valid	21
	Missing	0
Mean		57.71
Median		56.00
Mode		52 ^a
Std. Deviation		10.243
Variance		104.914

Range	32
Minimum	40
Maximum	72
Sum	1212

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui bahwa nilai *pretest* kemampuan berpikir kreatif peserta didik diperoleh skor terendah sebesar 40 dan skor tertinggi sebesar 72. Selanjutnya, diperoleh skor rata-rata 57.71. Sementara itu, terlihat juga besar skor standar deviasi yaitu 10.243 dan untuk nilai variansi yaitu 104.914. Jika *pretest* dikelompokkan dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Skor Pretest

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

Berdasarkan Tabel 5 menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum menggunakan metode *socratic circles* berada pada kategori rendah pada interval 36-65. Ini berarti bahwa sebelum menggunakan metode *socratic circles* pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV-A termasuk dalam kategori rendah.

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

Hasil analisis deskriptif kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV-A di SD Negeri 3 Sinjai pada pembelajaran IPAS setelah pembelajaran menggunakan metode *socratic circles* (*posttest*) adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Statistik Deskriptif Skor Posttest

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

Berdasarkan Tabel 6 dapat diketahui bahwa nilai *posttest* kemampuan berpikir kreatif peserta didik diperoleh skor terendah sebesar 76 dan skor tertinggi sebesar 100. Selanjutnya, diperoleh skor rata-rata 87.24. Sementara itu, terlihat juga besar skor standar deviasi yaitu 7.113 dan untuk nilai variansi yaitu 50.590. Jika *posttest* dikelompokkan dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Skor Posttest

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

Berdasarkan Tabel 7 dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah menggunakan metode *socratic circles* berada pada kategori sangat tinggi pada interval 86-100. Ini berarti bahwa setelah menggunakan metode *socratic circles* pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV-A termasuk dalam kategori sangat tinggi.

c. Analisis Statistik Inferensial

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa tes kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS yang diperoleh berdistribusi normal. Pada penelitian ini, uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* dengan ketentuan nilai signifikansi yakni 0.05. Adapun hasil perhitungan uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Uji Normalitas Shapiro Wilk

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

Berdasarkan Tabel 8 di atas diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* sebesar 0.151. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0.05 atau $0.151 > 0.05$ dan untuk nilai signifikansi *posttest* yaitu 0.283. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0.05 atau $0.283 > 0.05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS berdistribusi normal.

2) Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat dan data terdistribusi normal, maka analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis. Pengujian hipotesis digunakan untuk menjawab hipotesis yang dipaparkan pada penelitian ini. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji *paired sample t-test*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui metode *socratic circles* efektif digunakan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 3 Sinjai. Hasil perhitungan uji T kemampuan berpikir kreatif *pretest* dan *posttest* peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Paired Sample T-Test

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

Berdasarkan Tabel 9 uji *paired sample t-test* dapat diketahui bahwa nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0.000. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0.05 atau $0.000 < 0.05$. yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *socratic circles* efektif digunakan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 3 Sinjai.

Efektivitas penggunaan metode *socratic circles* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 3 Sinjai. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel metode *socratic circles* (X) dan kemampuan berpikir kreatif (Y). Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Data diperoleh dari hasil tes berupa soal uraian kepada 21 responden yang merupakan peserta didik kelas IV-A di SD Negeri 3 Sinjai.

Sebagaimana yang dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa metode *socratic circles* adalah suatu metode yang dilakukan dengan memberikan deretan pertanyaan kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran peserta didik agar bisa menemukan sendiri jawaban dari serangkaian pertanyaan tersebut. Metode *socratic circles* termasuk variabel independen karena metode *socratic circles* merupakan variabel yang mempengaruhi variabel dependen yaitu kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan memahami dan menemukan solusi dari suatu masalah untuk menghasilkan hal yang baru atau menemukan beberapa cara untuk memecahkan suatu masalah.

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

Berdasarkan dari hasil observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran dengan penggunaan metode *socratic circles*, semua langkah pembelajaran dilakukan dengan tepat. Hasil observasi tersebut membuktikan bahwa pembelajaran diterapkan berdampak terhadap kemampuan berpikir kreatif dan sesuai dengan langkah-langkah penggunaan metode *socratic circles*.

Hasil penelitian ini menggunakan bantuan program *SPSS 25 for windows* diperoleh hasil uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan dengan pemberian lembar tes kepada responden sebanyak 5 butir soal uraian dengan $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka suatu item pertanyaan dinyatakan valid. Sehingga hasil uji validitas lembar tes dinyatakan valid karena nilai $r_{hitung} > 0.444$ sedangkan nilai *Cronbach alpha* tes sebesar 0.883 atau $0.883 > 0.60$ maka lembar tes dapat dinyatakan reliabel.

Hasil penelitian menunjukkan secara analisis deskriptif pada kemampuan berpikir kreatif diketahui kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS dari data tersebut diperoleh nilai minimum dan nilai maksimum. Berdasarkan hasil analisis deskriptif di atas dapat diketahui bahwa *pretest* memperoleh nilai tertinggi yaitu 72 dan nilai terendah yaitu 40 serta rata-rata 57.71. Ini berarti bahwa sebelum menggunakan metode *socratic circles* pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV-A termasuk dalam kategori rendah sedangkan *posttest* memperoleh nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 76 serta rata-rata 87.24. Ini berarti bahwa setelah menggunakan metode *socratic circles* pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV-A termasuk dalam kategori sangat tinggi. Dengan demikian, metode *socratic circles* efektif digunakan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV-A di SD Negeri 3 Sinjai.

Selanjutnya, hasil uji normalitas (*pretest*) adalah 0.151 dan nilai (*posttest*) adalah 0.283. Oleh karena itu, nilai-nilai tes berdistribusi normal, dan nilai yang dihasilkan dari pengujian hipotesis (uji t) dengan menggunakan uji *paired sample t-test* yaitu 0.000. Karena signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0.05. Karena kaidah pengujiannya adalah *sig. (2-tailed)* < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dalam proses pembelajaran ini, terdapat teori yang mendukung yakni teori Bruner yang mendefinisikan bahwa metode belajar merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran dibandingkan hanya dengan pemerolehan pengetahuan khusus dari guru (Sundari & Fauziati, 2021). Dimana peserta didik terlibat aktif dengan prinsip-prinsip dan konsep-konsep dalam pemecahan masalah dan guru bertindak sebagai motivator yaitu memotivasi peserta didik memperoleh pengalaman yang memungkinkan peserta didik menemukan dan memecahkan masalah sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Hasil penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian Novianti, et.al (2023) yang berjudul “Efektivitas Metode *Socratic Circles* untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik”. Hasil uji *Paired Sample T-Test* diperoleh t hitung sebesar 11,211 dan diketahui t tabel ($1 - \alpha$) dengan taraf signifikan 0,05 sebesar 1,833, maka $11,211 > 1,833$, dan juga data sebelum dan sesudah pelaksanaan bimbingan kelompok dengan metode *socratic circles*, secara keseluruhan terjadi peningkatan skor rata-rata keterampilan berpikir kritis pada peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode *socratic circles* efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik (Novianti et al., 2023).

Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Ernawati dan Muhajir Nasir (2018) yang berjudul “Efektivitas Metode Pembelajaran *Socratic Circles* Berbasis Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Statistik Dasar”. Hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa yaitu Nilai Sig ($2\text{-tailed} = 0,000 < \frac{1}{2} \alpha (0,025)$), dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Socratic Circles* berbasis gaya kognitif efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika (Ernawati & Nasir, 2018).

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

4. KESIMPULAN

Penggunaan metode *socratic circles* efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t sample berpasangan (*Paired Sample t-test*). Nilai sig. (*2-tailed*) sebesar 0.000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari 0.05 atau $0.000 < 0.05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *socratic circles* efektif digunakan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 3 Sinjai.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA-Press UIN Kalijaga.
- Ernawati, & Nasir, M. (2018). Efektivitas Metode Pembelajaran Socrates Kontekstual Berbasis Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Statistik Dasar. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika, 1*, 31–44.
- Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. cV. Pustaka Ilmu.
- Khatimah, H., & Wibawa, R. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 2*, 76–87.
- Ningsih, D. A. (2019). Guru Sebagai Manajer Kelas. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan, 4*(1), 23–32. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v4i1.91>
- Novianti, W., Siddik, R. R., Suherman, M. M., & Pahlevi, R. (2023). Efektivitas Metode Dialog Sokratik untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal of Educational Counseling, 7*(2), 332–339. <https://doi.org/10.30653/001.202372.303>
- Nurhasanah. (2020). Peran Guru dan Kepala Sekolah dalam Pengembangan Kurikulum Madrasah DI MTs Muhammadiyah Balangnipa. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan, 9*(1), 42–71. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v9i1.253>
- Nurjannah, N. (2020). Proses Berpikir Kreatif Siswa SMP Berdasarkan Tahapan Wallas dalam Memecahkan Masalah Matematika ditinjau dari Adversity Quotient (AQ). *JTMT: Journal Tadris Matematika, 1*(1), 7–13.
- Rizkasanti, N. H. (2017). *Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Socratic Circles terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rufaidah, S., & Mubarakah, I. (2019). Upaya Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Model Experiential Learning Peserta Didik SMP Unismuh Makassar. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Terapannya, 2*(Vol 2 No. 2).
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. CV. Bumi Maheswari.

- Siyoto, S. (2015). *Dasar Metode Penelitian*. Media Publishing.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Deepublish (CV Budi Utama).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sundari, & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda, Vol. 3 No.(Juli)*, 128–136.
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5(7)*, 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought, I(I)*, 105–113.