

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *DREAM BOOK*
TERHADAP KREATIVITAS SISWA KELAS IV
SD MUHAMMADIYAH 03 MEDAN**

SKRIPSI

Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh :

SELLA DWI PRATIWI
NPM. 1802090145



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

2022

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 20 September 2022, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Sella Dwi Pratiwi
NPM : 1802090145
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Dream Book* terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

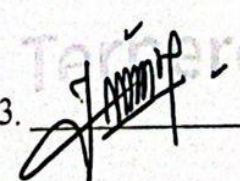
Sekretaris



Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Mandra Saragih, S.Pd, M.Hum.
2. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.
3. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

1. 
2. 
3. 

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

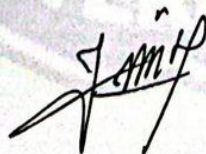
Nama Lengkap : Sella Dwi Pratiwi
N.P.M : 1802090145
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Dream Book* Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan

Sudah layak disidangkan.

Medan, 10 September 2022

Disetujui oleh:

Pembimbing

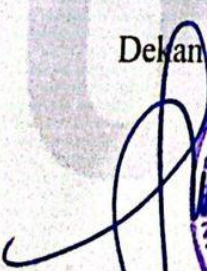


Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

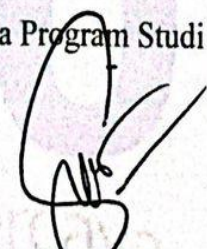
Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi



Dr. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Sella Dwi Pratiwi, 1802090145. “Pengaruh Penggunaan Media Dream Book Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan”. Skripsi, Medan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kreativitas siswa dalam membuat media pada saat pembelajaran diterapkan dan kurangnya penggunaan media yang diterapkan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas siswa dengan menerapkan media *Dream Book*. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian kuantitatif. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan yang terdiri dari 4 kelas dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Variabel bebas adalah Media *Dream book* sedangkan variabel terikat yaitu Kreativitas siswa. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t (*Independent Sampel T-Test*), yang sebelum itu juga dilakukan pengujian uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil dari penelitian ini mendapatkan nilai sig. 2-tailed sebesar 0,000 dimana $<$ dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *dream book* terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan.

Kata Kunci: Media *Dream Book*, Kreativitas Siswa.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Dream Book Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan*”. skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat pada program strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.,** selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.,** selaku Wakil Dekan Bidang kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.** selaku Kepala Prodi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Indah Pratiwi, S.Pd, M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
8. Ibu **Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.** selaku dosen penguji dan pembimbing saya yang juga membantu saya dalam menyelesaikan skripsi saya.
9. **Kepala Sekolah SDS Muhammadiyah 03 Medan** serta jajaran yang telah mengizinkan saya dan membantu proses saya selama melakukan penelitian.
10. Ibu dan Bapak tercinta yaitu Ibu **Misna S.Pd** dan Bapak **Abdul Rahim** yang selalu memberikan semangat dan mendoakan saya dalam setiap langkah dalam kehidupan saya.
11. Abang dan kakak ipar saya yaitu **Febri Ramadhan Pratama** dan **Lolita Sari Lesmana** yang juga selalu memberikan akomodasi serta mendukung saya dalam penyelesaian skripsi saya.
12. Keluarga besar saya yaitu **THE POWER OF MBAH** yang selalu memberikan semangat kepada saya dalam perkuliahan saya.

13. Para sahabat dan keluarga bagi saya yang selalu membantu saya dalam menyelesaikan perkuliahan saya sampai saat ini yaitu **Fransisca Dewi, Dinda hulzanah, Yolanda Indira, Eva Damailia, dan Febri Adelia.**
14. Sahabat pada Masa SMA yang selalu memberikan dukungan bagi saya dalam menyelesaikan skripsi yaitu **Liza,Alya,Haniya,Humam dan Ragil.**
15. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me, for all this hard work , for having no days off, for never quitting, for just being me at all times.*

Penulis, 20 September 2022


Dipindai dengan CamScanner

Sella Dwi Pratiwi
NPM. 1802090145

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II.....	8
A. Kerangka Teoritis.....	8
1. Media Pembelajaran Dream Book	8
a. Pengertian media pembelajaran.....	8
b. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran	9
c. Pengertian Media Pembelajaran <i>Dream Book</i>	12
d. Klasifikasi media pembelajaran <i>Dream Book</i>	13
2. Penggunaan Media <i>Dream Book</i> (Buku Impian)	14
a. Langkah-Langkah Pembuatan Dream Book	14
b. Langkah – Langkah Media <i>Dream book</i>	16
3. Kreativitas Siswa.....	17
a. Pengertian Kreativitas	17
b. Aspek Kreativitas.....	19
c. Pengembangan Kreativitas	21
d. Faktor – faktor yang mempengaruhi kreativitas	22
B. Kerangka Konseptual.....	24
C. Hipotesis Penelitian	26
BAB III	27
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	27
1. Lokasi Penelitian.....	27
2. Waktu Penelitian	27

B. Populasi dan Sampel	28
1. Populasi	28
2. Sampel	29
C. Variabel Penelitian	29
D. Desain Penelitian	30
E. Defenisi Operasional Variabel	31
F. Instrumen Penelitian	31
1. Lembar Observasi	31
a. Uji validitas ahli	32
G. Teknik Analisis Data	33
1. Uji Prasyarat Analisis	33
a. Uji normalitas	33
b. Uji homogenitas	34
2. Uji Hipotesis	35
BAB IV	37
A. Deskripsi Data Penelitian	37
B. Pengujian Persyaratan Analisis	38
C. Uji Hipotesis	41
D. Pembahasan Hasil Penelitian	42
E. Keterbatasan Penelitian	44
BAB V	45
A. Kesimpulan	45
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	47
Lampiran 1	49
Lampiran 2	60
Lampiran 3	66
Lampiran 4	80
Lampiran 5	87
Lampiran 6	88
Lampiran 7	87
Lampiran 8	88

Lampiran 9.....	95
Lampiran 10.....	96
Lampiran 11.....	97
Lampiran 12.....	98
Lampiran 13.....	98
Lampiran 14.....	98
Lampiran 15.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Observasi Awal	4
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	27
Tabel 3.2 Populasi	28
Tabel 3.3 Kriteria Kevalidan Instrumen	33
Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas	39
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas	40
Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis	41

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual	25
-------------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang beriringan dengan pola perkembangan manusia saat ini pendidikan merupakan hal yang konseptual dan bersifat abstrak. Dalam tatanan praktik pendidikan terdapat proses pembelajaran sebagai bentuk proses penyampaian pendidikan itu sendiri pada proses pembelajaran inilah tujuan-tujuan pendidikan direalisasikan melalui proses pembelajaran yang berkualitas tinggi, diantaranya ditunjukkan oleh adanya kesesuaian diantara komponen-komponen yang terlibat dalam proses pembelajaran antara lain, guru, siswa, tujuan, strategi atau metode yang digunakan serta evaluasi yang nantinya dapat menjadi bahan pokok pikiran perubahan selanjutnya. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan mulai dari proses belajar dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Untuk melengkapi proses pembelajaran yang apik, sudah seharusnya guru menerapkan atau merancang media pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

(Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003). Menurut Asyhar (2012:5) media merupakan alat atau sarana yang memiliki fungsi menjadi perantara atau penyalur informasi dari pengirim ke penerima. Dalam konteks pembelajaran, secara umum media diartikan sebagai alat bantu mengajar. Konsep ini menjelaskan bahwa segala jenis alat baik elektronik maupun non elektronik yang dapat menyampaikan informasi pembelajaran disebut dengan media. Hujair AH. Sanaky (2013 : 3) mendefinisikan media pembelajaran yaitu alat atau sarana fisik yang berguna untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik sehingga menimbulkan rangsangan untuk belajar. Hamalik (Susanto & Akmal, 2019 : 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi rangsangan kegiatan belajar dan memengaruhi psikologi siswa.

Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungan. Lingkungan dapat menjadi penunjang maupun menghambat upaya kreatif yang dilakukan oleh anak. Keluarga sebagai lingkungan pertama bagi anak diharuskan mampu menyediakan berbagai layanan dan fasilitas untuk perkembangan anak. Mulai dari motivasi, kenyamanan, dan kebebasan dapat menjadi pendorong utama anak dapat mengembangkan kreativitasnya. Kreativitas anak akan berkembang jika orang tua dapat menyajikan berbagai pengalaman-pengalaman baru, sarana, dan prasarana sehingga merangsang anak dapat mengembangkan kreativitasnya.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan

sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. Kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Kreativitas mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Kreativitas harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan bukan hanya fantasi semata, walaupun kreativitas merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Kreativitas mungkin dapat berbentuk produk seni, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis. Kreativitas dapat disebut sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya) suatu gagasan.

Kreativitas adalah bagaimana seseorang memiliki kemampuan diri untuk menciptakan sesuatu yang dapat ditinjau dari sebuah karya yang seseorang tersebut miliki. Tuntutan pentingnya kreativitas sejalan proses pendidikan yang diatur sebagai cara untuk mengerti dan terstruktur guna memiliki situasi belajar dan cara pembelajaran supaya siswa atau peserta didik bisa aktif dalam menyampaikan keahlian yang ada pada dirinya agar punya kekuatan spiritual religius, pengendalian diri, bisa mandiri, kecakapan atau kepandaian, bersopan santun dan berbudi luhur serta keterampilan yang ada pada dirinya sendiri, orang dilingkungan bangsa dan negara. Pembelajaran non tatap muka (daring) pada saat era covid-19 membuat siswa kelas IV tidak merasakan pembelajaran secara langsung bertemu dengan guru sehingga membuat mereka hanya dapat melihat

video pembelajaran yang bahkan tidak semua guru membuat video pembelajaran tersebut. Beberapa kendala yang dihadapi guru dalam memberikan media dan materi pembelajaran ketika pembelajaran daring berlangsung membuat siswa/i kelas IV yang seharusnya dibimbing dengan baik tidak mendapatkan hal itu sehingga menjadi salah satu faktor menurunnya kreativitas siswa itu sendiri, kemudian, salah satunya dalam prasurvey yang dilakukan peneliti di SD Muhammadiyah 03 Medan , peneliti melihat beberapa pekerjaan ataupun bahkan karya rumah yang diberikan oleh guru tidak sedikit dari orang tua siswa yang mengerjakan tugas tersebut. Dalam hal ini, pemicu menurunnya kreativitas siswa disebabkan oleh kendala guru dalam membuat media dan pekerjaan rumah siswa yang dikerjakan oleh orang tua. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada 02 Januari di kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan diambil dari hasil nilai rata-rata Ulangan Tengah Semester siswa kelas IV Tahun Ajaran 2021-2022 berdasarkan tabel dibawah ini

Tabel 1.1 Observasi Awal Nilai Rata-Rata Siswa/i
Kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan

Kelas	Nilai
IV A PLUS	80
IV B PLUS	78
IV A REGULER	72
IV B REGULER	70

Sekolah merupakan lingkungan yang sangat tepat untuk siswa mengembangkan bakat dan kreativitasnya dimana sekolah akan menjadi wadah tempat siswa mengasah kemampuan bakat dan kreativitas tersebut. Siswa kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan menjalankan kegiatan pembelajaran tatap muka dan daring secara bertahap sehingga siswa masih sulit untuk dengan leluasa mengembangkan dan mengasah kreativitasnya, tidak hanya itu, guru juga sangat sulit mengajarkan, membimbing dan melatih siswa untuk dapat mengasah bakat mereka masing-masing karena adanya kendala pembelajaran tatap muka yang masih dijalankan secara bertahap dan tidak setiap hari.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan media *Dream Book* Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa hal sebagai berikut :

1. Menurunnya kreativitas siswa kelas IV karena terkendala pembelajaran yang belum efektif secara langsung bersama guru.
2. Penggunaan Media yang masih belum digunakan untuk menjadi penunjang kreativitas siswa.
3. Proses pembelajaran yang fokus terhadap buku sehingga media jarang digunakan dalam pendukung pembelajaran.
4. Penggunaan media pembelajaran yang kurang sehingga pencapaian nilai keterampilan siswa kelas IV yang masih dibawah KKM.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya yang akan diteliti, maka peneliti memberikan batasan dalam penelitian ini yaitu untuk melihat pengaruh penggunaan media *dream book* terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dikemukakan perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

“Apakah ada atau tidak pengaruh penggunaan media *dream book* terhadap kreativitas siswa?”

E. Tujuan Penelitian

Agar penelitian ini memiliki arah dan tujuan, maka penulis mengemukakan tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *Dream Book* terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Secara teoritis kajian ini dapat dijadikan upaya untuk mengembangkan dan menambah ilmu pengetahuan serta wawasan mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis *Dream Book* terhadap kreativitas siswa kelas IV.

2. Secara praktis hasil kajian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan penelitian, pertimbangan, masukan atau saran terhadap pengaruh penggunaan media *Dream Book* terhadap kreativitas siswa.
 - a. Bagi guru, diharapkan mampu memberikan sumbangsih pemikiran mengenai media *Dream Book* bagi siswa kelas IV SD dan juga bisa mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
 - b. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kreativitas siswa melalui media pembelajaran dream book dan nantinya diharapkan dapat membantu siswa mengenal media-media pembelajaran yang efektif dan menarik.
 - c. Bagi peneliti , penelitian ini menjadi ilmu pengetahuan tambahan terkait penggunaan media pembelajaran, dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media-media yang menarik nantinya ketika dalam melakukan proses belajar mengajar dengan siswa.
 - d. Bagi peneliti lain, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kajian permasalahan dalam pendidikan.
 - e. Bagi umum, penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu referensi agar mengetahui dan lebih memahami pengaruh media pembelajaran terhadap perkembangan kreativitas siswa kelas IV.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran Dream Book

a. Pengertian media pembelajaran

Media berasal dari kata dalam bahasa Latin “medius” yang dalam bentuk jamaknya “medium”, diartikan secara harfiah sebagai perantara. Karena itu, dapat dikatakan bahwa segala sesuatu yang dapat menjadi perantara disebut sebagai media. Menurut Asyhar (2012: 5) media merupakan alat atau sarana yang memiliki fungsi menjadi perantara atau penyalur informasi dari pengirim ke penerima. Dalam konteks pembelajaran, secara umum media diartikan sebagai alat bantu mengajar. Konsep ini menjelaskan bahwa segala jenis alat baik elektronik maupun non elektronik yang dapat menyampaikan informasi pembelajaran disebut dengan media. Hujair AH. Sanaky (2013: 3) , mendefinisikan media pembelajaran yaitu alat atau sarana fisik yang berguna untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik sehingga menimbulkan rangsangan untuk belajar.

Menurut Henich dan kawan-kawan (dalam buku Susanto Dkk 2019: 14) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Gagne (dalam buku Susanto Heri & Akmal heri, 2019: 14) menyatakan bahwa media

adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan Briggs (dalam buku Susanto Heri & Akmal heri 2019: 15) menjelaskan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Misalnya: media cetak dan media elektronik.

Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan ide, sehingga ide itu sampai kepada penerima.

b. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

Fungsi utama media Pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar. Sebelumnya telah dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara Terencana dan tepat guna, sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efesien Dari hal ini, tentunya dapat diketahui bahwa media berguna menunjang kegiatan pembelajaran. Hambatan-hambatan tersebut menurut Oemar Hamalik (dalam buku Susanto Dkk, 2019: 17) adalah sebagai berikut:

1. Verbalisme, dapat diartikan sebagai kemampuan menggunakan kata-kata dalam menyampaikan informasi atau menjelaskan sesuatu hal. Ketika proses pembelajaran berlangsung, guru biasanya mendominasi jalannya pembelajaran dengan memberikan ceramahceramah atau penjelasan secara lisan kepada peserta didik. Keadaan seperti ini menimbulkan kesenjangan karena komunikasi hanya terjalin satu arah dari guru kepada peserta didik sehingga tidak terjadi timbal balik komunikasi secara dua arah. Selain itu, tidak semua guru memiliki kemampuan verbal yang bagus, sehingga seringkali peserta didik kurang memahami informasi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
2. Kekacauan penafsiran, dapat artikan sebagai kesalahpahaman atau miskonsepsi dalam diri ketika menafsirkan suatu informasi. Keadaan seperti inilah yang biasa terjadi dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik sebagai penerima informasi tidak serta merta mampu menafsirkan semua ajaran yang disampaikan oleh guru.
3. Fokus peserta didik menjadi bercabang, keadaan seperti ini terjadi ketika peserta didik tidak menemukan ketertarikan terhadap pembelajaran. Hal ini kemungkinan disebabkan karena guru hanya mengajar secara lisan atau ceramah, dan materi ajar yang sulit dicerna.

Dalam pendidikan, media dipandang sebagai mitra yang membantu meningkatkan akurasi ketercapaian tujuan pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa media mampu mengatasi hambatanhambatan dalam

proses pembelajaran seperti yang telah dijelaskan oleh Oemar Hamalik di atas. Asyhar (2012:29-33) mengemukakan bahwa media pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai strategi dalam pembelajaran. Hal ini karena media pembelajaran memiliki fungsi antara lain sebagai sumber belajar, mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih mudah dimengerti, serta mengatasi batas-batas ruang dan waktu. Zainal Aqib (2015:51) mengemukakan pendapat mengenai kegunaan atau manfaat media pembelajaran yaitu Menyeragamkan penyampaian materi, Pembelajaran lebih jelas dan menarik, Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif dan efisien dan Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi ajar; serta Meningkatkan peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Melalui berbagai pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak kegunaan baik dilihat dari sudut pandang guru pengajar maupun dari sudut pandang peserta didik sebagai pembejar. Akan tetapi, media dapat dikatakan berguna apabila guru maupun peserta didik tidak salah memilih media mana yang tepat untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang berlangsung saat itu. Hal ini dikarenakan aktivitas pembelajaran bersifat dinamis atau berubah-ubah baik dalam hal materi ajar maupun tujuan pembelajarannya. Oleh karena itu, dalam memilih media perlu dipertimbangkan beberapa faktor yaitu tujuan pembelajaran dan materi ajar, karakteristik peserta didik, ketersediaan biaya, dan kualitas teknis (Nafi‘ah, 2012: 31).

Fungsi lain dari media pembelajaran adalah :

1. Membangkitkan minat, motivasi dan rasa senang siswa.
2. Menarik konsentrasi atau perhatian siswa.
3. Mendatangkan kenikmatan siswa saat belajar.
4. Menggugah emosi dan sikap siswa.
5. Memperlancar penguasaan informasi.
6. Memberikan konteks belajar pada siswa.
7. Mengakomodasi siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

c. Pengertian Media Pembelajaran *Dream Book*

Dream book adalah kumpulan tulisan-tulisan atau impian yang dirangkum menjadi sebuah buku. *Dream book* merupakan sebuah acuan yang kita miliki untuk nantinya dijadikan sebagai pedoman motivasi diri. Dalam buku Umara R (2012:5) yang berjudul *The Magic Of Dream Book*, *Dream Book* adalah sebuah mimpi yang kita rangkum menjadi sebuah buku yang indah sebagai pengingat diri agar menjadikan hidup lebih bermutu dan konsisten. Media *Dream Book* sangat diperlukan apabila setiap diri mempunyai konsep yang apik dimana setiap manusia mempunyai dasar kompetensi dan minat yang berbeda-beda sehingga dengan adanya *dream book* hidup akan lebih terarah dan pedoman untuk nantinya dijadikan ranah setiap diri untuk lebih maju kedepan.

Dapat disimpulkan bahwa *dream book* adalah buku impian yang dibuat dan digunakan untuk menjadi sebuah pedoman kumpulan tulisan-tulisan atau impian yang dirangkum menjadi sebuah buku. Dream book merupakan sebuah acuan yang kita miliki untuk nantinya dijadikan sebagai pedoman motivasi diri.

d. Klasifikasi media pembelajaran *Dream Book*

Zainal (2019 : 118) Mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Ada beberapa kriteria yang dapat digunakan untuk mengklasifikasikan media yaitu berdasarkan karakteristiknya, berdasarkan dimensi presentasinya dan berdasarkan pemakaiannya.

1. Berdasarkan Karakteristiknya

Media mempunyai lima macam karakteristik utama yaitu suara, gerak, gambar, garis dan tulisan. Media ada yang memiliki karakteristik tunggal dan ada juga media yang memiliki karakteristik ganda.

2. Berdasarkan dimensi presentasi

Lama presentasi dan sifat presentasi dapat memengaruhi klasifikasi media pembelajaran seperti jika presentasi sekilas maka informasi yang dikomunikasikan hanya sekilas berlalu saja. Contoh : Radio, film TV, Flash card dan jika presentasi tak sekilas maka informasi yang dikomunikasikan berlangsung lama. Contoh : slide, film, strip, OHP, kubus, struktur.

3. Berdasarkan Pemakaiannya

Berdasarkan pemakaiannya media dapat dibagi menjadi media untuk kelas atas, kelas sedang dan media kelas rendah serta media untuk siswa TK, SD, SMP, SMA, dan Mahasiswa.

Dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan dapat dibedakan menjadi beberapa bagian seperti berdasarkan karakteristiknya, dimensi presentasinya dan pemakaiannya, sehingga dalam menentukan media pembelajaran yang akan diajarkan atau ditampilkan oleh siswa harus sesuai dengan kebutuhan pengajaran yang akan dilakukan serta melihat kondisi alat sarana maupun prasarana yang dimiliki oleh sekolah tersebut dan pastinya tidak menitikberatkan media tersebut terhadap perbedaan kemampuan siswa yang berbeda-beda.

2. Penggunaan Media *Dream Book* (Buku Impian)

a. Langkah-Langkah Pembuatan *Dream Book*

Dream book atau buku impian adalah sebuah buku catatan tentang impian-impian, harapan, keinginan atau cita-cita yang dimiliki siswa sehingga nantinya siswa mampu mengasah kreativitas belajar nya melalui *dream book* tersebut. *Dream book* bisa dibuat sendiri melalui kertas origami yang nantinya akan dijilid menjadi sebuah buku sederhana dengan sedikit kreasi sampul sedemikian menarik sesuai kemampuan kreativitas siswa. *Dream book* dapat mengasah kemampuan kreativitas siswa melalui konsep dasar cita-cita yang dimiliki siswa kelas IV yang

pada dasarnya masih mulai mengenal keinginan dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal yang baru.

Membuat *dream book* merupakan suatu kegiatan atau cara untuk mengajak siswa memiliki kemampuan merumuskan keinginan (cita-cita) melalui gambar visual dan memiliki kepercayaan diri untuk menyampaikannya kepada orang lain. Kegiatan ini menggunakan buku yang dibuat sendiri oleh siswa untuk merefleksikan apa yang menjadi keinginan mereka.

Dalam buku Umara R (2012:5) yang berjudul *The Magic Of Dream Book*, Langkah – langkah pembuatan *Dream Book* sebagai berikut :

1. Mengenali diri sendiri : Memahami potensi diri, mengenali kelebihan dan kekurangan diri, mencari apa yang ingin diraih dalam hidup.
2. Membuat daftar mimpi : Daftar mimpi ditulis oleh tangan sendiri, yang terdapat impian impian diri dan motivasi yang kita pilih sendiri.
3. Tulislah *Dream book* dengan yakin : Kecepatan Sukses berbanding lurus dengan kecepatan keyakinan kita.
4. Mulailah membuat daftar mimpi dengan benar.

Dream book merupakan media sederhana yang dibuat menggunakan kertas origami yang dibentuk menjadi sebuah buku sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV yang dimana mereka belum melaksanakan pembelajaran tatap muka secara

sempurna tetapi masih melaksanakan pembelajaran tatap muka secara bertahap dan berkala.

b. Langkah – Langkah Media *Dream book*

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam kegiatan belajar-mengajar Zainal (2019 : 117). Dalam pembuatan *dream book* bahan yang digunakan yaitu origami, gunting kertas, lem, pensil, pensil warna serta bahan pendukung lainnya. Sedangkan untuk proses pemanfaatannya yaitu sebagai berikut :

1. Setiap siswa diminta untuk membawa origami, kertas bekas dan gambar- gambar pendukung seperti figur yang disukai.
2. Setiap siswa diminta untuk membuat buku yang terbuat dari origami yang terdiri menjadi beberapa halaman.
3. Guru meminta siswa untuk memikirkan cita-citanya.
4. Ajak siswa untuk menempel foto dirinya dan menuliskan nama panggilannya dibawah foto siswa serta cita –cita yang diinginkan pada buku halaman pertama.
5. Guru mengajak siswa untuk mengetahui kemampuan atau kehebatan dirinya.
6. Ajak setiap siswa untuk memilih gambar figur yang disukai.
7. Ajak siswa untuk menggunting dengan rapi gambar figur tersebut.

8. Ajak setiap siswa menggambar atau menempel gambar atau menuliskan alamat rumah, hobby, makanan minuman yang disukai dll.
9. Ajak siswa untuk merangkai beberapa origami tersebut untuk dijadikan sebuah buku yang nantinya akan dijilid menggunakan lem atau tulang jilid yang dipersiapkan oleh guru.
10. Ajak siswa untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya kedepan kelas.

3. Kreativitas Siswa

Kreativitas yang dimiliki manusia lahir bersamaan dengan lahirnya manusia itu. Sejak lahir, manusia memperlihatkan kecenderungan mengaktualkan dirinya yang mencakup kemampuan kreatif (memiliki kemampuan untuk mencipta). Pada masa kanak-kanak, seseorang ingin mengetahui apa saja yang dilihatnya. Mereka melontarkan pertanyaan pertanyaan yang orisinal. Sebagian bahkan berusaha memperoleh jawaban dengan melakukan eksplorasi langsung. Apa yang dilakukan pada masa ini adalah bukti kreativitas manusia.

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas menurut Santrock (dalam buku Masganti dkk, 2016) adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Munandar (dalam buku Masganti dkk, 2016) mengungkapkan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau

menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam orang lain.

Kreativitas merupakan hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungan. Lingkungan dapat menjadi penunjang maupun menghambat upaya kreatif yang dilakukan oleh anak. Keluarga sebagai lingkungan pertama bagi anak diharuskan mampu menyediakan berbagai layanan dan fasilitas untuk perkembangan anak. Mulai dari motivasi, kenyamanan, dan kebebasan dapat menjadi pendorong utama anak dapat mengembangkan kreativitasnya. Kreativitas anak akan berkembang jika orang tua dapat menyajikan berbagai pengalaman-pengalaman baru, sarana, dan prasarana sehingga merangsang anak dapat mengembangkan kreativitasnya.

Kreativitas pada dasarnya yaitu kemampuan seseorang menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. Kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Kreativitas mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Kreativitas harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan bukan hanya fantasi semata, walaupun kreativitas merupakan hasil yang sempurna dan lengkap.

Dapat disimpulkan bahwa kreativitas dapat disebut sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya) suatu gagasan. Kreativitas merupakan kumpulan kemampuan dan karakteristik yang menyebabkan berpikir kreatif. Kreativitas berhubungan dengan faktor genetik dan bawaan tetapi tidak dapat dipungkiri jika peran orang tua, guru, dan lingkungan pendidikan dalam menyediakan kondisi yang mampu memicu kreativitas dalam pembelajaran peserta didik (Ravari & Salari, 2015). Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan individu untuk menggunakan pikiran dalam menghasilkan ide-ide baru, kemungkinan baru, dan penemuan baru berdasarkan orisinalitas dalam prosesnya.

b. Aspek Kreativitas

Pada dasarnya manusia itu mempunyai potensi untuk kreatif. Untuk dapat menumbuhkan dan mengembangkan sikap kreatif tentunya perlu diketahui terlebih dahulu aspek orang yang mempunyai potensi kreatif. Guildford (Lestari Dkk, 2019 :10) mengemukakan beberapa faktor penting yang merupakan aspek dari kemampuan berpikir kreatif, yaitu:

1. Kelancaran Berpikir (*fluency of thinking*).

Kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran secara cepat. Dalam kelancaran berpikir yang perlu ditetapkan adalah kuantitas bukan kualitas.

2. Keluwesan Berpikir (*flexibility*).

Kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang kreatif adalah orang yang luwes berpikir.

3. Elaborasi Pikiran (*elaboration*).

Kemampuan mengembangkan gagasan dan menambahkan atau merinci detail-detail dari suatu objek gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

4. Keaslian Berpikir (*originality*).

Kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa aspek dari kemampuan berpikir kreatif adalah kelancaran, fleksibilitas, elaborasi dan keaslian berpikir. Ciri-ciri kreativitas tersebut merupakan ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau berpikir kognitif pada kreativitas. Ciri-ciri lain yang berkaitan dengan perkembangan afektif seseorang sama pentingnya agar bakat kreatif seseorang dapat terwujud. . Oleh karena itu, pendidikan (baik di sekolah maupun di rumah) hendaknya tidak hanya memperhatikan pengembangan keterampilan berpikir semata-mata, tetapi pembentukan sikap, perasaan dan ciri-ciri kepribadian yang mencerminkan kreativitas

yang perlu juga dipupuk sehingga seseorang dapat dikatakan sebagai individu kreatif apabila memenuhi kemampuan berpikir kreatif dan bersikap kreatif.

c. Pengembangan Kreativitas

Tidak adanya kesatuan teori yang menyebabkan sulitnya menjelaskan topik mengenai kreativitas serta kurangnya perhatian dalam pengembangan ilmu. Tetapi meskipun demikian, kreativitas tetap disebut sebagai salah satu bagian terpenting dalam kehidupan sehari-hari maupun dunia pendidikan. Ika & Linda (2019 : 11) mengemukakan Pengembangan kreativitas adalah serangkaian unsur yang membantu siswa untuk berkembang kreativitasnya sehingga siswa menghasilkan suatu kreasi dari kegiatan-kegiatan yang disajikan oleh guru dalam pembelajaran. Secara eksplisit dinyatakan pada setiap tahap perkembangan anak dan jenjang pendidikan, mulai dari pra-sekolah sampai di perguruan tinggi, bahwa kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan dan ditingkatkan, di samping mengembangkan kecerdasan dan ciri-ciri lain yang menunjang pembangunan

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa proses dan tahap kreativitas siswa tidaklah muda, memerlukan proses dan tahap yang cukup panjang seperti persiapan dalam membentuk diri setiap masing-masing siswa sejak dini kemudian inkubasi yang dimana proses pengalihan masalah, iluminasi proses mendalami sebuah masalah dan terakhir proses

atau tahap verifikasi dimana siswa menguji pemahaman dan membuat solusi dari permasalahan yang ada.

d. Faktor – faktor yang mempengaruhi kreativitas

Pada mulanya, kreativitas dipandang sebagai faktor bawaan yang hanya dimiliki oleh individu tertentu. Dalam perkembangan selanjutnya, ditemukan bahwa kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan. Ika & Linda (2019 : 11) mengemukakan Kreativitas seseorang dipengaruhi tidak hanya oleh faktor-faktor dari dalam dirinya (internal) berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta dan bersibuk diri secara kreatif, tetapi juga faktor dari luar individu (eksternal) itu sendiri, karena kreativitas adalah hasil proses interaksi antara individu dan lingkungannya. Munandar dalam buku Ika & Linda (2019 : 12) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi kreativitas adalah usia, tingkat pendidikan orang tua, fasilitas yang tersedia, dan penggunaan waktu luang.

Kreativitas guru berhubungan dengan cara-cara guru mengajar secara kreatif kepada siswa didiknya, yaitu guru yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi pengembangan kreativitas, guru yang mampu menerapkan teknik pembelajaran yang merangsang pemikiran kreatif dengan memadukan perkembangan kognitif dan afektif siswa dan guru yang memiliki ciri-ciri kemampuan berpikir dan bersikap kreatif dari kreativitas (Ika & Linda, 2019 : 13). Faktor individu yang mendukung berkembangnya kreativitas adalah keterbukaan terhadap

pengalaman disekitarnya, kemampuan untuk mengevaluasi hasil yang diciptakan dan kemampuan untuk menggunakan elemen dan konsep yang ada. Hal yang membedakan kreativitas antara individu dengan individu yang lain adalah perbedaan aspek internal individu dan aspek eksternalnya.

Sprinthall dalam buku Ika Dkk (2019 : 12) mengatakan bahwa di samping faktor lingkungan yang mampu menerima dan mendorong individu untuk selalu mencoba alternatif dari apa yang selama ini telah diketahui, maka individu kreatif juga menuntut untuk memiliki pengetahuan dan kemampuan mengolah segala apa yang telah dimilikinya untuk mencapai tujuan yang telah ditentukannya. Kemampuan menguasai pengetahuan sangat ditentukan oleh kemampuan inteligensi. Aspek eksternal (lingkungan) yang memungkinkan berkembangnya kreativitas adalah lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis.

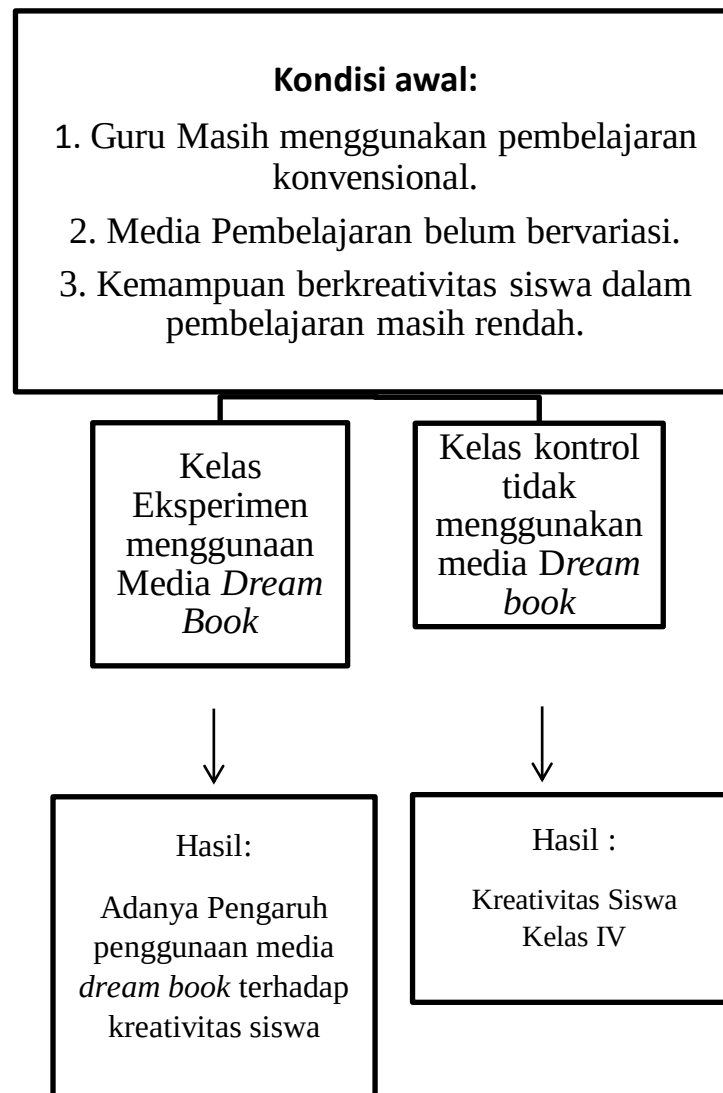
Sejumlah hal dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas, yang paling penting dalam kondisi ini adalah peran kedua orang tua dan guru terhadap bimbingan perkembangan belajar dan kreativitas siswa serta hubungan yang baik antara siswa, guru dan orang tua yang menjadi faktor penting dalam perkembangan kreativitas siswa. Pada dasarnya perkembangan kreativitas siswa tergantung bagaimana guru dan orang tua dapat melatih anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi sesuai dengan kemampuan dan fase yang sedang dialaminya, serta tidak adanya unsur terpaksa atau memaksa pada siswa yang nantinya dapat mengganggu

perkembangan kreativitas belajar siswa. Dengan adanya hal-hal seperti itu, dapat dipastikan siswa tidak akan belajar otodidak dan tidak nyaman dalam proses perkembangan kreativitas belajarnya tersebut.

B. Kerangka Konseptual

Media belajar *Dream Book* merupakan media pembelajaran buku yang dapat mengembangkan kemampuan kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan dengan merumuskan keinginan atau cita-cita melalui gambar – gambar pendukung menggunakan kertas origami dan akan dibentuk menjadi sebuah buku sedemikian rupa sehingga nantinya siswa akan bereksperimen dan bereksplorasi dengan menggunakan buku tersebut dan dapat mengembangkan dirinya melalui buku impian tersebut.

Beberapa asumsi dasar bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media dapat melatih atau meningkatkan semangat berkreaitivitas pada anak. Adanya korelasi antara media pembelajaran dengan perkembangan kreativitas siswa. Usaha yang dilakukan agar mencapai proses pembelajaran dan kreativitas belajar yang meningkat adalah dipengaruhi oleh media pembelajaran salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran *dream book* atau buku impian dengan membagi 2 kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen. Adapun kerangka konseptual dari pengaruh penggunaan media *Dream Book* terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan dapat dilihat dari gambar dibawah ini :



Bagan 2.1 Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Pada bagian ini mengajukan hipotesis atau jawaban sementara yang selanjutnya menjadi acuan dalam penelitian. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

Ada pengaruh penggunaan media *Dream book* terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan

Ha : “Ada pengaruh penggunaan media *Dream book* terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan”

Ho : “Tidak Ada pengaruh penggunaan media *Dream book* terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini, maka penelitian ini menetapkan lokasi penelitian yaitu Kelas IV SD Swasta Muhammadiyah 03 Medan jalan Abdul Hakim No. 2 Tanjung Sari Medan selayang. Adapun penentuan lokasi ini didasarkan atas beberapa pertimbangan yang dikarenakan lokasi ini dipilih peneliti dikarenakan belum pernah dilakukan penelitian sesuai dengan judul ini dan penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian di lokasi ini.

2. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan dalam penelitian ini adalah bulan Juni 2022 sampai dengan bulan Agustus 2022. Untuk lebih jelas sebagai berikut :

Tabel 3.1
Waktu Penelitian

N o.	Kegi atan	Bulan								
		Ja n	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt	Sept
1.	Survei awal dan penentuan lokasi penelitian									
2.	Penyusunan proposal									
3.	Bimbingan proposal									

4.	Seminar Proposal									
5.	Revisi Proposal									
6.	Penelitian dan penyusunan skripsi									
	Bimbingan skripsi dan sidang skripsi									

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2020 : 80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan.

Tabel 3.2
Jumlah siswa kelas IV
SD Muhammadiyah 03 Medan

No	Kelas	Jumlah
1	IV A PLUS	18
2	IV B PLUS	18
3	IV A REGULER	20
4	IV B REGULER	20
Jumlah		76

Jadi, menurut tabel diatas maka yang menjadi populasi penelitian adalah sebanyak 76 siswa yang terdiri dari laki-laki dan perempuan pada setiap kelasnya.

2. Sampel

Menurut Sugiono (2020 : 81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi.

Peneliti mengambil sampel dengan membuat kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas kontrol yaitu kelas IV A Reguler dan kelas Eksperimen adalah kelas IV B Reguler dan menggunakan teknik *purposive sampling*, teknik pengambilan sampel yang dilakukan berdasarkan pada pertimbangan dan karakteristik tertentu.

Dengan pernyataan diatas, maka yang menjadi sampel kelas eksperimen adalah kelas IV A Reg dan Kelas kontrol kelas IV B Reg dengan jumlah sampel sebanyak 40 siswa.

C. Variabel Penelitian

Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah pengaruh *dreambook* sebagai media kreativitas siswa kelas IV. Secara teoritis variabel dapat Didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai variasi Antara satu orang dengan Orang lain . Sedangkan menurut Kerlinge dalam Sugiono (2020 : 38) menyatakan bahwa variabel itu merupakan suatu yang

bervariasi. Selanjutnya Kidder dalam Sugiono (2020 : 38) menyatakan bahwa variabel adalah suatu kualitas dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya.

Berdasarkan Pengertian diatas maka dapat dirumuskan disini bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan ditarik kesimpulan.

Dengan demikian, dalam penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu
Variabel X : Pengaruh Penggunaan Media *dream book*

Variabel Y : Kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan.

Oleh karena itu penelitian ini bersifat kuantitatif yaitu suatu penelitian yang menjabarkan data dan memberikan data tentang pengaruh penggunaan media *Dream Book* terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan dan kemudian mengambil kesimpulan dari hasil penjabaran data yang diperoleh dari penelitian.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimental Design* dengan tipe *Non Equivalent Group Design*. Penelitian ini terdiri dari dua kelas yang terdiri atas kelas eksperimen dan kontrol dengan diberikan perlakuan berbeda. Pada kelas eksperimen, guru menggunakan media *dream book* dalam kegiatan pembelajaran sedangkan pada kelas kontrol guru menggunakan metode diskusi dalam kegiatan pembelajaran.

E. Defenisi Operasional Variabel

Dream Book merupakan media sederhana yang dibuat menggunakan kertas origami yang dibentuk menjadi sebuah buku sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV yang dimana mereka belum melaksanakan pembelajaran tatap muka secara sempurna tetapi masih melaksanakan pembelajaran tatap muka secara bertahap dan berkala.

Kreativitas adalah serangkaian unsur yang membantu siswa untuk berkembang kreativitasnya sehingga siswa menghasilkan suatu kreasi dari kegiatan-kegiatan yang disajikan oleh guru dalam pembelajaran.

Media *Dream Book* akan menjadi media perkembangan belajar siswa untuk meningkatkan kreativitas belajar dan berpikir dalam proses pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Lembar Observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung kepada objek peneliti untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Pengumpulan data dengan cara ini penulis lakukan dengan mengadakan pengamatan langsung ke lokasi penelitian guna melihat secara langsung mengenai situasi dan keadaan yang sebenarnya sehingga lengkap dan pembandingan keterangan yang didapat dari teori-teori dalam buku.

Lembar observasi dilakukan penulis untuk memperoleh gambaran penuh mengenai tindakan-tindakan, percakapan, tingkah laku, dan semua hal yang dapat ditangkap oleh panca indera. Dalam hal mengobservasi peneliti

menggunakan observasi partisipan, observasi partisipan adalah observasi yang melibatkan peneliti atau observer secara langsung dalam kegiatan pengamatan di lapangan. Dalam melakukan observasi peneliti mengamati secara langsung bagaimana perkembangan kreativitas siswa dengan membuat sebuah *dreambook*. Dengan demikian peneliti melakukan observasi pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan.

a. Uji validitas ahli

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah soal yang dibuat sesuai dengan isi, kisi-kisi serta dapat mengukur kemampuan yang berbeda dari setiap peserta didik. Penelitian ini menggunakan validasi isi, yang mengacu pada sejauh mana pernyataan tugas atau poin dalam suatu instrumen dapat mewakili dari sampel yang akan diuji. Menurut Sugiyono (2018:121) menyatakan bahwa: “Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”.

Untuk menguji validitas instrumen kreativitas, peneliti menggunakan validasi ahli. Validitas ahli ini yang dilakukan oleh dosen yang dikatakan mahir dalam bidang tertentu yang diminta oleh peneliti untuk memvalidasi instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Validitas ahli ini dilakukan si peneliti mengetahui isi dari instrumen yang valid dan tidak valid untuk digunakan pada saat penelitian.

Rumus validasi ahli menurut Fatmawati (2016:96) adalah sebagai berikut :

Rumus :

$$Validitas = \frac{Total\ Skor\ Validitas}{Total\ skor\ maksimal} \times 100\%$$

Tabel 3.3 Uji Kriteria Kevalidan

Skor	Kriteria
75,01%-100%	Dapat digunakan tanpa revisi / sangat valid.
50,01%-75,00%	Dapat digunakan dengan sedikit revisi / valid.
25,01%-50,00%	Dapat digunakan dengan banyak revisi / kurang valid
01,00%-25,00%	Tidak dapat digunakan / tidak valid

G. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul secara lengkap, maka tahapan selanjutnya adalah analisis data. Seluruh data yang terkumpul diolah sedemikian rupa sehingga tercapai suatu kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif.

Teknik analisis data yang digunakan menggunakan SPSS 26 yaitu sebagai berikut :

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji normalitas

Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS. Uji normalitas yang digunakan yaitu Kolmogorov-smirnov. Menurut Yuliardi

(2017:13) Uji normalitas digunakan untuk mengetahui dua sampel yang diambil dari populasi apakah berdistribusi normal atau tidak. Dalam melakukan perhitungan uji normalitas adalah sebagai berikut :

Langkah – Langkah Uji Normalitas menggunakan SPSS :

1. Buka Program SPSS
2. Pada halaman SPSS yang terbuka, klik variable view.
3. Jika sudah masuk ke halaman data view.
4. Selanjutnya klik Analyze >> Descriptive Statistics>>Explore.
5. Kemudian terbuka kotak dialog explore.
6. Masukkan variabel ke kotak dependent list, kemudian klik tombol plots.
7. Untuk melakukan uji normalitas, maka beri tanda centang pada normality plots with test, kemudian klik tombol continue.
8. Klik tombol ok.

Kriteria Uji Normalitas :

1. Tolak H_0 apabila nilai signifikansi (Sig) < 0,05 berarti distribusi sampel adalah tidak normal.
2. Terima H_0 apabila nilai signifikansi (Sig) > 0,05 distribusi sampel adalah normal

b. Uji homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan untuk menyatakan bahwa sekumpulan data yang akan diukur memang berasal dari populasi yang homogen (sama).

Adapun Langkah-langkah SPSS uji homogenitas yaitu :

1. Buka program SPSS.
2. Pada halaman SPSS yang terbuka, klik variable view, maka akan terbuka halaman variable view.
3. Selanjutnya membuat variabel.
4. Jika sudah, masuk ke halaman data view dengan klik data view maka akan terbuka halaman data view.
5. Selanjutnya klik Analyze >> Regression >> Linear.
6. Setelah itu akan terbuka kotak dialog.
7. Masukkan variabel.
8. Untuk melakukan uji homogenitas, maka beri tanda centang pada Homogeneity of variance test. Kemudian klik Continue. Selanjutnya akan kembali ke kotak dialog sebelumnya.
9. Klik Ok pada tombol.

Uji kriteria Homogenitas :

H_0 : Varians populasi adalah homogen

H_a : Varians populasi adalah tidak homogen

Kriteria pengambilan keputusan :

- Jika Probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima.
- Jika probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan

kebenarannya dapat diterima atau tidak, dengan melakukan uji independen

T tes maka dapat dilihat ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Berikut langkah-langkah pengujian SPSS 26.0 untuk uji T, yaitu

1. Aktifkan program SPSS Klik analyze > compare means > indepent sample test
2. Memilih variabel yang di uji pada kotak test variabel
3. Klik OK
4. Kriteria pengambilan keputusan uji t :
 - Nilai signifikasinya yaitu 5%
 - Jika $\alpha < 0,05$ maka H_a diterima
 - Jika $\alpha \geq 0,05$ maka H_a ditolak

Keterangan :

H_a : “Ada pengaruh media *Dream book* terhadap perkembangan kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan”

H_o : “Tidak Ada pengaruh media *Dream book* terhadap perkembangan kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Pada data hasil penelitian yang tertera pada bab ini. Data yang diperoleh pada penelitian ini di ambil dari hasil *observasi* siswa yang akan diujikan di dalam kelas. Langkah pertama yang dilakukan adalah memberikan pembelajaran terhadap kelas eksperimen terlebih dahulu kepada siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah itu lalu peneliti memberikan *treatment* atau perlakuan berupa pengajaran yang dilakukan menggunakan media *dream book* pada kelas eksperimen dan menerapkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Kemudian diakhir pembelajaran, melihat hasil observasi untuk mengetahui sejauh mana kreativitas siswa.

Adapun pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dengan skala empat. Sebelum melakukan penelitian, peneliti sudah melakukan uji validasi instrumen penelitian berupa lembar observasi yang akan digunakan untuk meneliti kreativitas siswa. Setelah itu, dilakukanlah uji validitas, lalu dilanjutkan dengan uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas), kemudian uji hipotesis.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 03 Medan Kecamatan Medan Selayang Kota Medan Provinsi Sumatera Utara pada siswa kelas IV A Reguler dan IV B Reguler. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas siswa menggunakan media *dream book* pada kelas eksperimen. Setelah data

dikumpulkan, selanjutnya adalah menganalisis data agar ditemukan ada atau tidaknya pengaruh media *dream book* terhadap kreativitas siswa.

1. Uji Validitas

Perolehan dari uji validitas yang berjumlah 20 butir pernyataan dalam lembar obsevasi, setiap butir pernyataan memiliki nilai tertinggi yaitu 4 dan nilai terendah yaitu 1. Lembar observasi ini telah diujikan kepada satu orang ahli (dosen) untuk memvalidasinya. Perhitungan penilaian lembar observasi adalah sebagai berikut :

$$Validitas = \frac{27}{28} \times 100\%$$

$$= 96,4\%$$

Jadi hasil dari perhitungan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai lembar observasi kreativitas siswa yang divalidasi oleh ahli mendapatkan nilai 96,4% berada pada kategori sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi).

B. Pengujian Persyaratan Analisis

Setelah memperoleh data nilai observasi kelas kontrol serta kelas eksperimen. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Dream Book* terhadap kretivitas kedua kelas maka terlebih dahulu peneliti menentukan uji prasyarat.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas merupakan syarat utama untuk analisis statistic secara parametrik, apabila data tidak terdistribusi normal maka

analisis dilanjutkan dengan analisis non parametrik. Berikut hasil uji prasyarat dengan menggunakan bantuan SPSS 26 *For Windows*.

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Analisis statistik yang digunakan untuk menguji normalitas yaitu bentuk shapiro wilk dengan bantuan SPSS versi 26.0 *For windows*, menggunakan taraf signifikan $> 0,05$. Data yang dinyatakan normal jika nilai signifikan lebih besar dari 5% atau 0,05.

Tabel 4.1 Hasil Uji normalitas
Kelas Kontrol dan Eksperimen

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Kelas Eksperimen	.918	20	.093
Kelas Kontrol	.913	20	.072

Suatu data dapat dinyatakan terdistribusi normal apabila nilai signifikansinya $> 0,05$. Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 4.1 diperoleh hasil, untuk kelompok data kelas eksperimen dengan jenis uji normalitas Shapiro-Wilk diperoleh nilai signifikansi $> 0,05$ yaitu sebesar 0,093. Selanjutnya, untuk kelompok data kelas kontrol, uji normalitas Shapiro-Wilk diperoleh nilai Sig. $> 0,05$ yaitu sebesar 0,072

Dengan demikian, apabila ditinjau berdasarkan uji normalitas Shapiro Wilk kedua kelompok data baik kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah mengetahui bahwa sampel berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya yaitu melaksanakan uji normalitas untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut memiliki varians yang sama. Analisis statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas menggunakan bantuan SPSS 26.0 *for windows*. Taraf signifikansi $>0,05$. Data yang dinyatakan homogen jika nilai signifikan lebih besar dari 5% atau 0,05.

Tabel 4.2 Hasil Uji Homogenitas

Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kreativitas Siswa	Based on Mean	2.717	1	38	.108
	Based on Median	2.544	1	38	.119
	Based on Median and with adjusted df	2.544	1	37.970	.119
	Based on trimmed mean	2.729	1	38	.107

Dari hasil output pada tabel 4.2 diperoleh hasil levene's test for equality of variances bahwa nilai signifikansi signifikansi $> 0,05$ yaitu sebesar 0,108 hal tersebut menunjukkan bahwa kedua kelompok data yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari varians yang sama. Setelah mengetahui bahwa kelompok data yang akan diuji normal dan homogen maka dilanjutkan uji hipotesis *Independent Simple t-test*.

C. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis, menggunakan analisis uji T yaitu Independent Simple T-Test. Analisis yang digunakan untuk menguji uji hipotesis adalah dengan bantuan SPSS 26.0. Dasar pengambilan keputusan Menurut Ramadhani (2021 : 272).

1. Jika nilai signifikansi $<0,05$ maka terdapat pengaruh penggunaan media *dream book* terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan.
2. Jika nilai signifikansi $>0,05$ maka tidak terdapat pengaruh penggunaan media *dream book* terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan.

Hasil pengujian hipotesis sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- taile d)	Mean Differe nce	Std. Error Differen ce	95% Confidence Interval of the Difference	
Kreativitas Siswa	Equal variances assumed	2.717	.108	5.204	38	.000	6.000	1.153	3.666	8.334
	Equal variances not assumed			5.204	34.845	.000	6.000	1.153	3.659	8.341

Berdasarkan tabel 4.3 *Independent Samples Test* dapat dilihat signifikansinya nilai Sig 2 tailed. $< 0,05$ yaitu sebesar 0,000. Berdasarkan hal tersebut diperoleh pengambilan hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga diperoleh kesimpulan bahwa “*Terdapat Pengaruh Penggunaan media pembelajaran Dream Book terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan*”.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Dream book adalah kumpulan tulisan-tulisan atau impian yang dirangkum menjadi sebuah buku. *Dream book* merupakan sebuah acuan yang kita miliki untuk nantinya dijadikan sebagai pedoman motivasi diri. Dalam buku Umara R (2012:5) yang berjudul *The Magic Of Dream Book*, *Dream Book* adalah sebuah mimpi yang kita rangkum menjadi sebuah buku yang indah sebagai pengingat diri agar menjadikan hidup lebih bermutu dan konsisten. Media *Dream Book* sangat diperlukan apabila setiap diri mempunyai konsep yang apik dimana setiap manusia mempunyai dasar kompetensi dan minat yang berbeda-beda sehingga dengan adanya *dream book* hidup akan lebih terarah dan pedoman untuk nantinya dijadikan ranah setiap diri untuk lebih maju kedepan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *dream book* terhadap kreativitas siswa. Untuk menghitung hipotesis dengan membandingkan data observasi kelas kontrol dan eksperimen. Dari perhitungan uji hipotesis dapat terlihat bahwa ada pengaruh media *dream book* terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan.

Hasil penelitian ini bahwa terdapat pengaruh dikarenakan nilai Sig. $< 0,05$ yaitu sebesar 0,000, berdasarkan hal tersebut diperoleh pengambilan hipotesis H_0

ditolak dan Ha diterima. Hasil penelitian ini juga didukung juga dengan penelitian Yan Vita (2016) dimana *dream book* dapat mengembangkan atau mendongkrak kreativitas siswa sekolah dasar karena mereka mampu membuat *dream book* dengan percaya diri berdasarkan hasil kreativitasnya masing-masing. Selain itu juga terdapat penelitian Sang Ayu Dkk (2018) yang mengatakan bahwa *Dream book* adalah sebuah kreativitas siswa untuk penunjang bagi siswa untuk mengingat masa depan yang akah mereka raih baik itu cita-cita maupun impian siswa. Dalam membuat *dream book* siswa juga dapat mengungkapkan kemauan, keinginan serta cita-cita maupun kesukaan mereka melalui gambar dan kreasi yang mereka buat dalam *dream book* tersebut. Dampak dari penelitian ini juga dapat dirasakan oleh guru dikarenakan mereka mendapatkan ide baru dalam suatu pembuatan dalam media sehingga nantinya guru akan lebih sering membuat media untuk menunjang kegiatan belajar siswa yang aktif dan kreatif.

Pada dasarnya setiap media yang dibuat siswa sebagai pendukung pembelajaran dapat mengasah pembelajaran siswa jika media tersebut adalah benar hasil kreasi siswa itu sendiri, siswa diajak untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitas nya melalui setiap media yang dibuat , tugas guru hanyalah memberikan contoh dan arahan (fasilitator) sehingga siswa dapat leluasa menuangkan hasil dari pemikirannya dalam sebuah media pendukung pembelajaran.

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian yang telah dilakukan tentunya mempunyai banyak keterbatasan dalam penelitian, antara lain :

1. Keterbatasan tempat penelitian

Penelitian ini hanya dilakukan pada satu tempat yaitu kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan, terdapat kemungkinan-kemungkinan yang apabila penelitian dilakukan di tempat lain yang berbeda meskipun kemungkinan tersebut dapat dikatakan akan tidak jauh berbeda dari hasil penelitian yang sudah dilakukan.

2. Keterbatasan Objek Penelitian

Dalam penelitian ini hanya diteliti tentang pengaruh media *dream book* terhadap kreaativitas siswa sekolah dasar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat disimpulkan perhitungan uji hipotesis dapat terlihat bahwa ada pengaruh media *dream book* terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan. Hasil penelitian ini terdapat pengaruh dikarenakan nilai Sig. < 0,05 yaitu sebesar 0,000, berdasarkan hal tersebut diperoleh pengambilan hipotesis H0 ditolak dan Ha diterima. Pada analisis uji hipotesis dimana dengan menggunakan uji t (*independet simple t test*) dengan cara membandingkan data observasi kelas eksperimen dan data observasi kelas kontrol sehingga diperoleh bahwa penggunaan media *dream book* berpengaruh terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan. Dalam proses pembuatan *dream book* siswa sangat antusias dalam pengerjaanya terlihat siswa memilih pemilihan warna yang baik, penyusunan media dan menciptakan ide yang bervariasi dalam pembuatan media *dream book* tersebut.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka peneliti menyarankan kepada :

1. Guru , untuk dapat menggunakan berbagai media yang menarik dalam proses pembelajaran mengembangkan potensi kreativitas belajar.
2. Siswa, untuk dapat terus belajar sehingga kelak nantinya segala impian dan cita-cita akan tercapai.
3. Sekolah ,untuk mendukung guru dalam kegiatan belajar-mengajar yang

dilaksanakan baik material maupun perizinan.

4. Peneliti, untuk dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan literatur, pengalaman, pembelajaran dan pembandingan hasil peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, 2019. *Manajemen Belajar dan Pembelajaran Sekolah*. Yogyakarta : Pustaka Referensi.
- Arifin Z. 2014. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Ali Haidar. “ *Pengembangan Media Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa SD Kelas Tema 4 Indahnya Kebersamaan Kurikulum* 2013. Skripsi Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang. (2016)
- Fatmawati. 2016. “*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X.4*.”
- Fina Anjaryani. “*Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Di SDIT Alam Harapan Ummat Purbalingga*”. Skripsi Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (2018).
- Ika Lestari. 2019. “ *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran*”. Bogor : Erzatama Karya Abadi.
- Jaya Indra. 2019. “ *Penerapan Statistik untuk penelitian Pendidikan*”. Jakarta : Prenadamedia Group
- M. Ramli. 2012. “*Media dan Teknologi Pembelajaran*”. Banjarmasin : Antasari Press.
- Masganti. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Medan : Perdana Publishing.
- Nela Sari. “*Analisis Kreativitas Belajar Siswa kelas VI Pada Mata Pelajaran IPS di Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.*” *Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. (2012).*
- Nurdyansyah. 2019. “*Media Pembelajaran Inovatif*”. Sidoarjo : UMSIDA Press.
- Ramadhani R & Sri bina N. 2021. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Medan: Kencana.

- Susanti Dkk. 2017. *Jenis-jenis Media Dalam Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Sugiono. 2020. *“Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D”*. Bandung : Alfabeta.
- Sanaky, AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukuba Dipantara.
- Susanto, 2019. *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Banjarmasin : Universitas Lambung Mangkurat.
- Sang Ayu Dkk. 2018. “Pembuatan Kerajinan DreamBook”. *Jurnal Karya Pengabdian Dosen dan Mahasiswa*. Vol 01 No 02.
- Teni Nurrita. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan*. Vol 3 No 1.
- Triyono. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Umara R. 2012. *“The Magic Of Dream Book”*. Jakarta : Trasmedia Pusaka.
- Yan Vita. 2016. “Penguatan Sikap Percaya Diri Melalui Dream Book bagi siswa Kelas 1 SDN Tegalombo I Kalijambe Sragen”. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 1. No 02.
- Yuliardi. 2017. *“Statistika Penelitian Plus Tutorial SPSS”*. Yogyakarta. Innosain.

Lampiran 1

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran****(kelas kontrol)**

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 03 Medan

Kelas / Semester : 4 (empat) / 1

Tema 1 : Indahnya Kebersamaan

Sub Tema 2 : Kebersamaan dalam Keberagaman

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

F. KOMPETENSI INTI (KI)

KI-1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.

KI-3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI-4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.



G. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan bertanya, peserta didik dapat menjelaskan tentang maksud indah nya keberagaman.
2. Dengan menyimak, siswa mampu mengenal bagaimana cara menghargai indah nya keberagaman.

Karakter anak yang diharapkan : Kreatif, inovatif, Religius, Nasionalis, Mandiri, dan Integritas

H. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Kontekstual

Model : Project Based Learning

Tipe Model : *Student Facilitator and Explaining*

Metode : Diskusi dan Eksperimen

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pembuka	1. Guru mengucapkan salam 2. Guru menyapa selamat pagi 3. Guru menanyakan kabar 4. Mengajak tepuk semangat 5. Berdo'a 6. Apersepsi	3 menit
Isi	1. Siswa diingatkan kembali	35 Menit



	keberagaman agama dan suku yang menjadi identitas negara. 2. Guru bertanya mengenai kesukaan siswa baik hobby, makanan maupun cita-cita mereka” 3. Guru mengajak siswa untuk mengenal perbedaan atau keberagaman dikelas dengan berdiskusi tentang kesukaan mereka , hobby dan cita cita, karena setiap siswa memiliki kesukaan yang berbeda-beda. Kemudian guru mengenalkan apa itu tentang <i>Dream Book</i> pada siswa. 4. Guru mengajak siswa untuk saling menghargai perbedaan antar siswa yang memiliki hobby dan cita-cita yang berbeda-beda. 5. Guru menyuruh siswa untuk	
--	--	--

	mengenal suku, agama dan cita-cita mereka masing-masing agar mereka memahami indahnyanya perbedaan satu sama lain.	
Penutup	1. Guru memberikan apresiasi bagi siswa yang telah memahami pembelajaran dengan baik 2. Guru memberikan kesimpulan pembelajaran kepada siswa tentang indahnyanya perbedaan . 3. Mengingatkan siswa untuk belajar dan saling menghargai satu sama lain. 4. Berdo'a	11 Menit

J. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER BELAJAR

1. Sumber Belajar

- a. Buku Pedoman Guru Tema : Tema 1 Kelas IV (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

- b. Buku Peserta didik Tema : Tema 1 Kelas IV (Buku Tematik

Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

c.

2. Media

- a. Gambar tentang sebuah keinginan, kesukaan, kelebihan dan impian.

Diketahui,

Kepala Sekolah,



Disusun Oleh,

A handwritten signature in black ink, which appears to read 'Sella Dwi Pratiwi', is written over the printed name.

Sella Dwi Pratiwi

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**(kelas Eksperimen)**

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 03 Medan

Kelas / Semester : 4 (empat) / 1

Tema 1 : Indahnya Kebersamaan

Sub Tema 2 : Kebersamaan dalam Keberagaman

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI-1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.

KI-3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI-4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.



B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat bereksplorasi tentang beberapa keberagaman yang ada di Indonesia dan menerapkan keberagaman tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

2. Siswa dapat membuat karya seni 3 dimensi (buku impian).

Karakter anak yang diharapkan : Kreatif, inovatif, Religius, Nasionalis, Mandiri, dan Integritas

C. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Kontekstual

Model : Project Based Learning

Tipe Model : *Student Facilitator and Explaining*

Metode : Diskusi dan Eksperimen

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pembuka	1. Guru mengucapkan salam 2. Guru menyapa selamat pagi 3. Guru menanyakan kabar 4. Mengajak tepuk semangat 5. Berdo'a 6. Apersepsi	3 menit
Isi	7. Siswa diingatkan kembali keberagaman agama dan suku yang menjadi identitas	35 Menit

negara.

8. Guru bertanya mengenai kesukaan siswa baik hobby, makanan maupun cita-cita mereka”

9. Guru mengajak siswa untuk mengenal perbedaan atau keberagaman dikelas dengan membuat media berupa *Dream book* yang dimana setiap siswa akan memiliki perbedaan dalam proses pembuatan dan isi didalam *dream book*. Kemudian guru mengenalkan apa itu *Dream Book* pada siswa dengan cara memberitahukan siswa menggunting gambar buku, mengias buku dan mewarnai buku sesuai dengan keinginan siswa.

10. Guru menjelaskan bagaimana cara membuat

	<i>Dream Book</i> dan bahan-bahan yang akan digunakan. 11. Guru mengarahkan siswa untuk mengambil bahan-bahan dan memilih gambar yang sesuai dengan keinginan mereka 12. Mengajak murid untuk memulai menggunting bahan, dan membuat buku impian tersebut. 13. Mengarahkan murid untuk membuat isi apa saja yang ada di dalam buku impian serta mewarnainya sesuai dengan keinginan mereka. 14. Guru memantau proses pekerjaan siswa. 15. Guru membantu mengarahkan siswa yang belum paham bagaimana cara membuatnya.	
CS Penutup	16. Guru bertanya apakah siswa	10 Menit

	menyukai <i>Dream Book</i> dan meminta siswa untuk membacakan hasil <i>Dream Book</i> tersebut kedepan kelas. 17. Guru memberikan apresiasi bagi siswa yang telah membuat buku impian dengan baik 18. Guru memberikan kesimpulan dari siswa dan kegunaan <i>Dream Book</i> tersebut. 19. Mengingatkan siswa untuk menyimpan buku tersebut setelah diperiksa oleh guru. 20. Berdo'a	
--	---	--

E. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER BELAJAR

a. Sumber Belajar

1. Buku Pedoman Guru Tema : Tema 1 Kelas IV (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Buku Peserta didik Tema : Tema 1 Kelas IV (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta:



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

b. Media

1. Gambar tentang sebuah keinginan, kesukaan, kelebihan dan impian.
2. *Dream Book* yang sudah dibuat sebelumnya.

c. Alat

1. Kertas origami
2. Kertas jeruk
3. Lem kertas
4. Gunting
5. Pulpen warna
6. Crayon atau pensil warna
7. Benang untuk mengaitkan buku
8. Gambar pendukung

Diketahui,

Kepala Sekolah,

Rusmiati, S.Pd

Disusun Oleh,

Sella Dwi Pratiwi

Lampiran 2

Silabus Tematik Kelas IV

SILABUS TEMATIK KELAS IV

Tema 1 Subtema 2

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya. 1.4 Menerima berbagai bentuk keberagaman suku, bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri	1.1. Mematuhi ajaran agama yang dianutnya 1.4.1 Mengikuti berbagai bentuk keberagaman suku, bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan 2.1. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan	- Contoh bentuk kerjasama dalam keberagaman - Bentuk-bentuk kerjasama dalam keberagaman	- Menyimak teks/gambar/paparan/video tentang sikap toleransi dan kerjasama dalam keberagaman suku, budaya, dan agama - Melakukan diskusi kelompok tentang pentingnya kerjasama dalam keberagaman - Membaca teks tentang toleransi dan kerjasama - Menceritakan atau menuliskan pengalaman peserta didik tentang sikap toleransi yang pernah dialaminya	Sikap: - Jujur - Disiplin - Tanggung Jawab - Santun - Peduli - Percaya diri - Kerja Sama Jurnal: - Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain Penilaian Diri: - Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta	24 JP	- Buku - Guru - Buku Siswa - Internet - Lingkungan

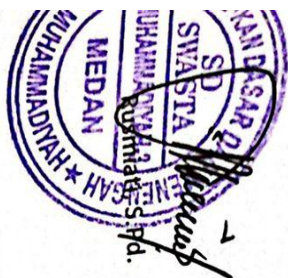
dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru 2.4 Menerima berbagai bentuk keberagaman suku, bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 3.4 Mengidentifikasi ikasi berbagai bentuk keberagaman suku, bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 4.4 Menyajikan bentuk keberagaman suku, bangsa,	guru 2.4.1 Meyakini berbagai bentuk keberagaman suku, bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan 3.4.1 Menjelaskan kegiatan yang mencerminkan sikap kerja sama dalam keberagaman agama 4.4.1 Menceritakan kegiatan yang mencerminkan sikap kerja sama dalam keberaga agama			didik saat di rumah, dan di sekolah Pengetahuan Tes tertulis • Mendiskusikan pentingnya kerjasama dan saling menghargai dalam keberagaman • Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman agama • Mendiskusikan pentingnya kerjasama dalam keberagaman • Memahami keberagaman di Wilayah Sekitar Keterampilan Praktik/Kinerja • Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks tulis		
---	---	--	--	--	--	--

Bahasa Indonesia	sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.		• Gagasan pokok dan gagasan pendukung	• Membuat ringkasan dan peta pikiran dari teks tertulis terkait sikap toleransi dan kerjasama dalam bentuk tulisan.	• Melakukan percobaan tentang sumber bunyi dan proses terjadinya bunyi • Melakukan percobaan tentang sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran. • Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks tulis • Mencertikan perayaan hari besar agama • Melakukan gerak tari daerah Bungong Jeumpa • Menceritakan pengalaman bekerja sama terikat persatuan dan kesatuan • Meringkas teks tentang	
	3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual. 3.2 Mencermati keterhubungan antar gagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual. 4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan ke dalam kerangka tulis.	3.1.1 Menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks tulis untuk membuat ringkasan. 3.2.1 Mengidentifikasi gagasan pokok dan gagasan pendukung 4.1.1 Meringkas teks tulis berdasarkan gagasan pokok dan gagasan pendukung berdasarkan teks tulis. 4.2.1 Menulis gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks yang dibaca				

Ilmu Pengetahuan Alam	4.2 Menyajikan hasil penataan informasi sesuai dengan keterhubungan antar gagasan ke dalam tulisan.				"Perbedaan Bukanlah Penghalang"
	3.6 Menერapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran. 4.6 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan/atau percobaan tentang sifat-sifat bunyi.	3.6.1 Mengidentifikasi sumber bunyi. 4.6.1 Menyajikan laporan percobaan tentang sumber bunyi.	- Sifat bunyi - Fungsi sifat bunyi - Indera pendengaran. - Sumber bunyi.	- Menyimpulkan sifat-sifat bunyi dari beragam sumber bunyi secara tertulis - Melakukan percobaan sederhana untuk membuktikan tentang asal sumber bunyi hingga sampai ke telinga dan perambatan bunyi dalam medium berbeda (benda padat, cair, dan gas), pemanjulan dan penyerapan bunyi, tinggrendah bunyi, dan keras-lemah bunyi	
Ilmu Pengetahuan Sosial	3.2 Mengidentifikasi	3.2.1 Mempresentasikan keragaman	Bentuk keragaman sosial,	Membuat tulisan tentang keragaman budaya masyarakat	

Seni Budaya dan Prakarya	keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.	4.2 Menyajikan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.	budaya, etnis, dan agama dari teman-teman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia	4.2.1 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan keragaman budaya, etnis, dan agama dari teman-teman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia	budaya dan agama setiap provinsi di Indonesia	• Contoh sikap toleransi dan kerjasama antar teman berbeda agama.	• Melakukan tanya jawab dengan tokoh masyarakat yang didatangkan ke kelas tentang budaya masyarakat setempat
	3.3 Memahami dasar-dasar gerak tari daerah.	4.3 Meragakan dasar-dasar gerak tari daerah.	3.3.1 Menjelaskan dasar-dasar gerak tari Bungong Jeumpa dalam posisi duduk	4.3.1 Mempraktikkan dasar-dasar gerak tari Bungong Jeumpa dalam posisi duduk.	• Dasar gerak tari	• Melakukan gerak dasar tari kreasi daerah	• Mengamati tari kreasi daerah melalui demonstrasi oleh guru atau video

Mengetahui
Kepala Sekolah
SD Muhammadiyah 03 Medan



Medan, 05 September 2022
Guru Kelas 4

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Sella Dwi Pratiwi".

Sella Dwi Pratiwi

Lampiran 3

Lembar Observasi Kreativitas Siswa**Petunjuk pengisian :**

1. Observer mengisi nama dan kelas siswa terlebih dahulu.
2. Memberikan tanda (✓) pada aspek penilaian yang dinilai sesuai dengan kriteria penilaian berikut :

Skor 4 : Sangat baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup baik

Skor 1 : Tidak baik

Nama siswa :

Tanggal :

Kelas :

No	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Kelancaran Berpikir	1. Menyusun ide membuat dream book. 2. Menentukan skema pembuatan dream book. 3. Menelaah guru dengan baik dalam menjelaskan pembelajaran. 4. Dapat menemukan ide dengan cepat dan tepat. 5. Menanggapi guru secara baik dalam proses pembelajaran.				
2.	Keluwesannya Berpikir	1. Merancang dream book dengan baik. 2. Menyusun penggunaan pemilihan tema dan keapikan media. 3. Memahami dengan baik materi yang diberikan oleh guru. 4. Berpikir baik menggunakan berbagai				

		sumber belajar yang ada. 5. Menemukan rancangan baru dan disusun dengan baik sehingga menciptakan ide yang <i>out of the box</i>.				
3.	Elaborasi Pikiran	1. Menciptakan variasi baru dalam pembuatan media. 2. Menyusun rancangan dream book dengan unik. 3. Menciptakan bentuk dan gagasan yang baru. 4. Menemukan warna dan susunan yang baik. 5. Membuat dream book secara rapi dan detail sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya.				
4.	Keaslian Berpikir	1. Membuat media dengan tepat sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. 2. Media yang dibuat rapi dan berbeda dari yang sebelumnya. 3. Membuat media secara mandiri dan mampu membantu teman yang memiliki kesulitan dalam proses pembuatan media. 4. Hasil media yang sangat bagus dan unik serta berbeda. 5. Media yang mudah dipahami sesuai dengan susunan dream book.				

Lembar Observasi Kelas Eksperimen

Nilai Tertinggi

Lampiran 3

Lembar Observasi Kreativitas Siswa

Petunjuk pengisian :

1. Observer mengisi nama dan kelas siswa terlebih dahulu.
2. Memberikan tanda (✓) pada aspek penilaian yang dinilai sesuai dengan kriteria penilaian berikut :

Skor 4 : Sangat baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup baik

Skor 1 : Tidak baik



Nama siswa : Almira

Tanggal : 06/07/22

Kelas : IV^A reg

No	Indikator	Deskriptor 76	Aspek Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Kelancaran Berpikir	1. Menyusun ide membuat dream book. 2. Menentukan skema pembuatan dream book. 3. Menelaah guru dengan baik dalam menjelaskan pembelajaran. 4. Dapat menemukan ide dengan cepat dan tepat. 5. Menanggapi guru secara baik dalam proses pembelajaran.	✓	✓		
2.	Keluwesannya Berpikir	1. Merancang dream book dengan baik. 2. Menyusun penggunaan pemilihan tema dan keapikan media. 3. Memahami dengan baik materi yang diberikan oleh guru. 4. Berpikir baik menggunakan berbagai sumber belajar yang ada.	✓	✓		

		5. Menemukan rancangan baru dan disusun dengan baik sehingga menciptakan ide yang <i>out of the box</i> .	✓			
3.	Elaborasi Pikiran	1. Menciptakan variasi baru dalam pembuatan media. 2. Menyusun rancangan dream book dengan unik. 3. Menciptakan bentuk dan gagasan yang baru. 4. Menemukan warna dan susunan yang baik. 5. Membuat dream book secara rapi dan detail sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya.	✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓		
4.	Keaslian Berpikir	1. Membuat media dengan tepat sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. 2. Media yang dibuat rapi dan berbeda dari yang sebelumnya. 3. Membuat media secara mandiri dan mampu membantu teman yang memiliki kesulitan dalam proses pembuatan media. 4. Hasil media yang sangat bagus dan unik serta berbeda. 5. Media yang mudah dipahami sesuai dengan langkah-langkah pembuatan dream book.	✓ ✓ ✓ ✓ ✓			

Nilai Sedang

Lampiran 3.
Lembar Observasi Kreativitas Siswa

Petunjuk pengisian :

1. Observer mengisi nama dan kelas siswa terlebih dahulu.
2. Memberikan tanda (✓) pada aspek penilaian yang dinilai sesuai dengan kriteria penilaian berikut :

Skor 4 : Sangat baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup baik

Skor 1 : Tidak baik

90.

Nama siswa : MAURA

Tanggal : 06/08/22

Kelas : IV A Reg

No	Indikator	Deskriptor 72	Aspek Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Kelancaran Berpikir	1. Menyusun ide membuat dream book. 2. Menentukan skema pembuatan dream book. 3. Menelaah guru dengan baik dalam menjelaskan pembelajaran. 4. Dapat menemukan ide dengan cepat dan tepat. 5. Menanggapi guru secara baik dalam proses pembelajaran.	✓	✓	✓	✓
2.	Keluwesannya Berpikir	1. Merancang dream book dengan baik. 2. Menyusun penggunaan pemilihan tema dan keapikan media. 3. Memahami dengan baik materi yang diberikan oleh guru. 4. Berpikir baik menggunakan berbagai sumber belajar yang ada.	✓	✓	✓	✓

		5. Menemukan rancangan baru dan disusun dengan baik sehingga menciptakan ide yang <i>out of the box</i> .		✓		
3.	Elaborasi Pikiran	1. Menciptakan variasi baru dalam pembuatan media. 2. Menyusun rancangan dream book dengan unik. 3. Menciptakan bentuk dan gagasan yang baru. 4. Menemukan warna dan susunan yang baik. 5. Membuat dream book secara rapi dan detail sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya.	✓	✓	✓	
4.	Keaslian Berpikir	1. Membuat media dengan tepat sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. 2. Media yang dibuat rapi dan berbeda dari yang sebelumnya. 3. Membuat media secara mandiri dan mampu membantu teman yang memiliki kesulitan dalam proses pembuatan media. 4. Hasil media yang sangat bagus dan unik serta berbeda. 5. Media yang mudah dipahami sesuai dengan langkah-langkah pembuatan dream book.	✓	✓	✓	✓

Nilai Terendah

R

Lampiran 3

Lembar Observasi Kreativitas Siswa

Petunjuk pengisian :

1. Observer mengisi nama dan kelas siswa terlebih dahulu.
2. Memberikan tanda (✓) pada aspek penilaian yang dinilai sesuai dengan kriteria penilaian berikut :

Skor 4 : Sangat baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup baik

Skor 1 : Tidak baik

Nama siswa : *Asya*
Kelas : *IX^A reg.*

Tanggal : *02/02/2022*

No	Indikator	Deskriptor <i>67.</i>	Aspek Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Kelancaran Berpikir	1. Menyusun ide membuat dream book. 2. Menentukan skema pembuatan dream book. 3. Menelaah guru dengan baik dalam menjelaskan pembelajaran. 4. Dapat menemukan ide dengan cepat dan tepat. 5. Menanggapi guru secara baik dalam proses pembelajaran.	✓	✓	✓	
2.	Keluwesannya Berpikir	1. Merancang dream book dengan baik. 2. Menyusun penggunaan pemilihan tema dan keapikan media. 3. Memahami dengan baik materi yang diberikan oleh guru. 4. Berpikir baik menggunakan berbagai sumber belajar yang ada.	✓	✓	✓	

		5. Menemukan rancangan baru dan disusun dengan baik sehingga menciptakan ide yang <i>out of the box</i> .		✓		
3.	Elaborasi Pikiran	1. Menciptakan variasi baru dalam pembuatan media. 2. Menyusun rancangan dream book dengan unik. 3. Menciptakan bentuk dan gagasan yang baru. 4. Menemukan warna dan susunan yang baik. 5. Membuat dream book secara rapi dan detail sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya.	✓	✓	✓	
4.	Keaslian Berpikir	1. Membuat media dengan tepat sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. 2. Media yang dibuat rapi dan berbeda dari yang sebelumnya. 3. Membuat media secara mandiri dan mampu membantu teman yang memiliki kesulitan dalam proses pembuatan media. 4. Hasil media yang sangat bagus dan unik serta berbeda. 5. Media yang mudah dipahami sesuai dengan langkah-langkah pembuatan dream book.	✓	✓	✓	

Lembar Observasi kelas kontrol
 Nilai Tertinggi

Lampiran 3

Lembar Observasi Kreativitas Siswa

Petunjuk pengisian :

1. Observer mengisi nama dan kelas siswa terlebih dahulu.
2. Memberikan tanda (✓) pada aspek penilaian yang dinilai sesuai dengan kriteria penilaian berikut :

Skor 4 : Sangat baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup baik

Skor 1 : Tidak baik

Nama siswa : *khairunnisa*

Tanggal :

Kelas : *IV B reg*

90

No	Indikator	Deskriptor <i>72</i>	Aspek Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Kelancaran Berpikir	1. Menyusun ide membuat dream book. 2. Menentukan skema pembuatan dream book. 3. Menelaah guru dengan baik dalam menjelaskan pembelajaran. 4. Dapat menemukan ide dengan cepat dan tepat. 5. Menanggapi guru secara baik dalam proses pembelajaran.	✓			
			✓			
				✓		
			✓			
			✓			
2.	Keluwesannya Berpikir	1. Merancang dream book dengan baik. 2. Menyusun penggunaan pemilihan tema dan keapikan media. 3. Memahami dengan baik materi yang diberikan oleh guru. 4. Berpikir baik menggunakan berbagai sumber belajar yang ada.	✓			
				✓		
			✓			
			✓			



Dipindai dengan CamScanner

		5. Menemukan rancangan baru dan disusun dengan baik sehingga menciptakan ide yang <i>out of the box</i> .		✓	
3.	Elaborasi Pikiran	1. Menciptakan variasi baru dalam pembuatan media. 2. Menyusun rancangan dream book dengan unik. 3. Menciptakan bentuk dan gagasan yang baru. 4. Menemukan warna dan susunan yang baik. 5. Membuat dream book secara rapi dan detail sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya.	✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓ ✓	
4.	Keaslian Berpikir	1. Membuat media dengan tepat sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. 2. Media yang dibuat rapi dan berbeda dari yang sebelumnya. 3. Membuat media secara mandiri dan mampu membantu teman yang memiliki kesulitan dalam proses pembuatan media. 4. Hasil media yang sangat bagus dan unik serta berbeda. 5. Media yang mudah dipahami sesuai dengan langkah-langkah pembuatan dream book.	✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓ ✓	

Nilai sedang

Lampiran 3

Lembar Observasi Kreativitas Siswa

Petunjuk pengisian :

1. Observer mengisi nama dan kelas siswa terlebih dahulu.
2. Memberikan tanda (✓) pada aspek penilaian yang dinilai sesuai dengan kriteria penilaian berikut :

Skor 4 : Sangat baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup baik

Skor 1 : Tidak baik

Nama siswa : Putri
Kelas : IV B reg

83

Tanggal : 05/02/2022

No	Indikator	Deskriptor bb	Aspek Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Kelancaran Berpikir	1. Menyusun ide membuat dream book. 2. Menentukan skema pembuatan dream book. 3. Menelaah guru dengan baik dalam menjelaskan pembelajaran. 4. Dapat menemukan ide dengan cepat dan tepat. 5. Menanggapi guru secara baik dalam proses pembelajaran.	✓	✓		
2.	Keluwesannya Berpikir	1. Merancang dream book dengan baik. 2. Menyusun penggunaan pemilihan tema dan keapikan media. 3. Memahami dengan baik materi yang diberikan oleh guru. 4. Berpikir baik menggunakan berbagai sumber belajar yang ada.	✓	✓	✓	

		5. Menemukan rancangan baru dan disusun dengan baik sehingga menciptakan ide yang <i>out of the box</i> .	✓	✓		
3.	Elaborasi Pikiran	1. Menciptakan variasi baru dalam pembuatan media. 2. Menyusun rancangan dream book dengan unik. 3. Menciptakan bentuk dan gagasan yang baru. 4. Menemukan warna dan susunan yang baik. 5. Membuat dream book secara rapi dan detail sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya.		✓	✓	
4.	Keaslian Berpikir	1. Membuat media dengan tepat sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. 2. Media yang dibuat rapi dan berbeda dari yang sebelumnya. 3. Membuat media secara mandiri dan mampu membantu teman yang memiliki kesulitan dalam proses pembuatan media. 4. Hasil media yang sangat bagus dan unik serta berbeda. 5. Media yang mudah dipahami sesuai dengan langkah-langkah pembuatan dream book.	✓	✓	✓	

Nilai Terendah

Lampiran 3

Lembar Observasi Kreativitas Siswa

Petunjuk pengisian :

1. Observer mengisi nama dan kelas siswa terlebih dahulu.
2. Memberikan tanda (✓) pada aspek penilaian yang dinilai sesuai dengan kriteria penilaian berikut :

Skor 4 : Sangat baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup baik

Skor 1 : Tidak baik

Nama siswa : *M. Dants*

Kelas :

Tanggal :

No	Indikator	Deskriptor <i>61</i>	Aspek Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Kelancaran Berpikir	1. Menyusun ide membuat dream book. 2. Menentukan skema pembuatan dream book. 3. Menelaah guru dengan baik dalam menjelaskan pembelajaran. 4. Dapat menemukan ide dengan cepat dan tepat. 5. Menanggapi guru secara baik dalam proses pembelajaran.	✓	✓	✓	
2.	Keluwesannya Berpikir	1. Merancang dream book dengan baik. 2. Menyusun penggunaan pemilihan tema dan keapikan media. 3. Memahami dengan baik materi yang diberikan oleh guru. 4. Berpikir baik menggunakan berbagai sumber belajar yang ada.	✓		✓	✓



		5. Menemukan rancangan baru dan disusun dengan baik sehingga menciptakan ide yang <i>out of the box</i> .			✓	
3.	Elaborasi Pikiran	1. Menciptakan variasi baru dalam pembuatan media. 2. Menyusun rancangan dream book dengan unik. 3. Menciptakan bentuk dan gagasan yang baru. 4. Menemukan warna dan susunan yang baik. 5. Membuat dream book secara rapi dan detail sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya.	✓	✓	✓	
4.	Keaslian Berpikir	1. Membuat media dengan tepat sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. 2. Media yang dibuat rapi dan berbeda dari yang sebelumnya. 3. Membuat media secara mandiri dan mampu membantu teman yang memiliki kesulitan dalam proses pembuatan media. 4. Hasil media yang sangat bagus dan unik serta berbeda. 5. Media yang mudah dipahami sesuai dengan langkah-langkah pembuatan dream book.	✓	✓	✓	

Lampiran 4.

Lampiran 2.

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
LEMBAR OBSERVASI PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
***DREAM BOOK* TERHADAP KREATIVITAS SISWA SD KELAS IV**
SD MUHAMMADIYAH 03 MEDAN

Peneliti memohon ketersediaan Bapak/ibu validator untuk memberikan penilaian lembar observasi pengaruh penggunaan media yang dikembangkan oleh peneliti. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari lembar observasi tersebut. Atas ketersediaan bapak/ibu peneliti mengucapkan terima kasih.

Lembar validasi ini berisi 4 bagian yang dilengkapi dengan petunjuk pengisian dalam setiap bagian.

A. Identitas Validator

Pada bagian A ini, bapak/ibu dimohon untuk menuliskan nama dan profesi bapak/ibu validator dibawah ini.

Nama Validator : ISMAIL SALEH NASUTION S.Pd . M.Pd
 Profesi : SEKRETARIS PRODI PGSD

B. Penilaian ditinjau dari aspek

Pada bagian B, bapak/ibu dimohon untuk memberikan tanda (✓) pada setiap bagian pernyataan yang tersedia sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

Skala penilaian setiap aspek terdiri dari 4 tingkat yaitu :

- 4 Sangat Setuju**
- 3 Setuju**
- 2 Tidak Setuju**
- 1 Sangat tidak setuju**

NO	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Format					
1.	Petunjuk pengisian lembar observasi sudah dibuat dengan jelas.				✓
2.	Petunjuk penilaian lembar observasi disajikan dengan benar.				✓
3.	Jenis dan ukuran huruf pada lembar observasi mudah dibaca.				✓
Isi					
4.	Aspek-aspek penilaian pada lembar observasi sudah dibuat dengan benar.			✓	
Bahasa					
5.	Kebenaran tata bahasa yang digunakan (sesuai dengan aturan bahasa Indonesia yang baik dan benar).				✓
6.	Menggunakan pilihan kata yang sederhana dan jelas.				✓
7.	Bahasa yang dipilih mudah dipahami oleh validator				✓

C. Penilaian secara umum

Pada bagian C, bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian secara umum terhadap lembar observasi pengaruh penggunaan media *dream book* terhadap kreativitas siswa dengan cara menuliskannya pada bagian yang tersedia sesuai dengan kriteria penilaian. Kriteria tersebut terdiri dari 4 pilihan sebagai berikut :

Rumus :

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Total Skor Validitas}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Skor	Kriteria
75,01%-100%	Dapat digunakan tanpa revisi / sangat valid.
50,01%-75,00%	Dapat digunakan dengan sedikit revisi / valid.
25,01%-50,00%	Dapat digunakan dengan banyak revisi / kurang valid
01,00%-25,00%	Tidak dapat digunakan / tidak valid

D Penilaian secara umum

Bila ada komentar, kritik dan saran perbaikan terhadap lembar observasi , bapak/ibu dapat menuliskannya pada bagian yang telah disediakan.

Dapat digunakan tanpa revisi

Medan, 19 Juli 2022
Validator,

(*[Signature]*)

Data Hasil Observasi
Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No	Kelas Eksperimen
	Nilai
1	85
2	93
3	95
4	93
5	93
6	83
7	95
8	84
9	96
10	85
11	90
12	85
13	95
14	90
15	91
16	90
17	91
18	85
19	88
20	90

Kelas Kontrol
Nilai
81
85
85
86
84
80
86
85
90
76
86
83
84
85
80
86
86
81
85
83

Lampiran 5
Hasil Uji Normalitas

Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kelas Eksperimen	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%
Kelas Kontrol	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
Kelas Eksperimen	Mean	89.85	.930
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	87.90
		Upper Bound	91.80
	5% Trimmed Mean	89.89	
	Median	90.00	
	Variance	17.292	
	Std. Deviation	4.158	
	Minimum	83	
	Maximum	96	
	Range	13	
	Interquartile Range	8	
	Skewness	-.199	.512
	Kurtosis	-1.259	.992
Kelas Kontrol	Mean	83.85	.682
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	82.42
		Upper Bound	85.28
	5% Trimmed Mean	83.94	
	Median	85.00	
	Variance	9.292	
	Std. Deviation	3.048	
	Minimum	76	
	Maximum	90	
	Range	14	
	Interquartile Range	5	
	Skewness	-.734	.512

Kurtosis	1.410	.992
----------	-------	------

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kelas Eksperimen	.178	20	.096	.918	20	.093
Kelas Kontrol	.197	20	.041	.913	20	.072

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 6

Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
. Kreativitas Siswa	Based on Mean	2.717	1	38	.108
	Based on Median	2.544	1	38	.119
	Based on Median and with adjusted df	2.544	1	37.970	.119
	Based on trimmed mean	2.729	1	38	.107

ANOVA

Kreativitas Siswa

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	360.000	1	360.000	27.084	.000
Within Groups	505.100	38	13.292		
Total	865.100	39			

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kreativitas Siswa	Kelas Eksperimen	20	89.85	4.158	.930
	Kelas Kontrol	20	83.85	3.048	.682

Lampiran 7

Hasil Uji hipotesis

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kreativitas Siswa	Kelas Eksperimen	20	89.85	4.158	.930
	Kelas Kontrol	20	83.85	3.048	.682

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- taile d)	Mean Differe nce	Std. Error Differen ce	95% Confidence Interval of the Difference	
Kreativitas Siswa	Equal variances assumed	2.717	.108	5.204	38	.000	6.000	1.153	3.666	8.334
	Equal variances not assumed			5.204	34.845	.000	6.000	1.153	3.659	8.341

Lampiran 8

DOKUMENTASI











Lampiran 9

FORM K 1

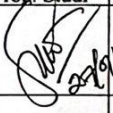

UMSU
 Unggul, Cerdas, Berprestasi

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :
 Nama Mahasiswa : Sella Dwi Pratiwi
 N P M : 1802090145
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119,0 IPK = 3,82

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	PENGARUH <i>DREAM BOOK</i> SEBAGAI MEDIA PERKEMBANGAN KREATIVITAS SISWA KEAS 1 SD MUHAMMADIYAH 03 MEDAN	
	STUDI EKSPLORASI TENTANG GERAKAN LITERASI SEKOLAH DI TINJAU DARI ASPEK PEMBIASAAN SISWA DI SD MUHAMMADIYAH 03 MEDAN	
	ANALISIS NILAI KARAKTER YANG TERKANDUNG PADA LAGU ANAK INDONESIA YANG DITINJAU DARI ASPEK PERKEMBANGAN SOSIAL MEDIA DI ERA GLOBALISASI	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta
 pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 04 Oktober 2021
 Hormat Pemohon,

 Sella Dwi Pratiwi

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

 Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 10



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

FORM K 2

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sella Dwi Pratiwi
 NPM : 1802090145
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"PENGARUH DREAM BOOK SEBAGAI MEDIA PERKEMBANGAN KREATIVITAS SISWA KELAS 1 SD MUHAMMADIYAH 03 MEDAN"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 11 Oktober 2021
 Hormat Pemohon,

Sella Dwi Pratiwi

Dibuat Rangkap3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 11



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 151 /IL.3-AU//UMSU-02/ F/2022
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal**
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **SELLA DWI PRATIWI**
 N P M : 1802090145
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Dream Book Sebagai Media Perkembangan Kreativitas
 : ... Siswa Kelas I SD Muhammadiyah 03 Medan.

Pembimbing : **INDAH PRATIWI,S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 18 Januari 2023

Medan, 14 Jum. Akhir 1443 H
 18 Januari 2022 M



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
 NIP : 196706041993032002

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 12



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth Bapak Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Proposal**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sella Dwi Pratiwi
NPM : 1802090145
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Pengaruh *Dream Book* Sebagai Media Perkembangan Kreativitas Siswa Kelas 1 SD
Muhammadiyah 03 Medan

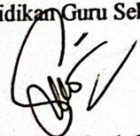
Menjadi:

Pengaruh Penggunaan Media *Dream Book* Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD
Muhammadiyah 03 Medan

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 29 Juni 2022

Diketahui Oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Hormat Permohonan


Sella Dwi Pratiwi

Lampiran 13


MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH TJ. SARI
SD SWASTA MUHAMMADIYAH 03
Izin Operasional : 420/2627.PPD/2012, Tanggal 15 Maret 2012
NSS : 103076007018, Terakreditasi : A "Unggul" Tanggal 10 Oktober 2018
Jl. Abd. Hakim No. 2 Tanjung Sari Telp. (061) 8217252 Kota Medan - 20132
NPSN : 10210680

SURAT KETERANGAN

Nomor : 233/KET/IV.4/AU/F/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rusmiati, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Jl. Abdul Hakim Pasar I Tj. Sari Medan

Menerangkan bahwa nama dibawah ini :

Nama : Sella Dwi Pratiwi
NPM : 1802090145
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah melaksanakan/melakukan penelitian di SD Swasta Muhammadiyah 03 Medan dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Media Dream Book Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV pada SD Swasta Muhammadiyah 03 Medan*".

Adapun pelaksanaan penelitian, mulai tanggal 5 s/d 6 Agustus 2022.

Demikianlah Surat Keterangan ini diperbuat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Medan, 24 Agustus 2022
Kepala sekolah

RUSMIATI, S.Pd



Lampiran 14



Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
 Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Nomor : 1546 /II.3.AU/UMSU-02/F/2022 Medan, 03 Muharram 1444 H
 Lamp : --- 01 Agustus 2022 M
 Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/ Ibu Kepala
 SD Muhammadiyah 03 Medan
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Sella Dwi Pratiwi
 NPM : 1802090145
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Dream Book* Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.



Dra. Hirsyanti Murnita, M.Pd
 NIDN 0004066701

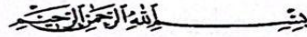
****Pertinggal****





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Sella Dwi Pratiwi
N.P.M : 1802090145
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Dream Book* Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
12/08/22	- Mengolah Data Validitas Ahli dan Keabsahan	#
19/08/22	Mengolah Data hasil Penelitian	#
24/08/22	Memperbaiki kesimpulan dan Saran	#
06/09/22	Memperbaiki Abstrak, Daftar Isi	#
10/09-2022	ACC Sidang Skripsi	#

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Medan, 10 September 2022

Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6619056
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

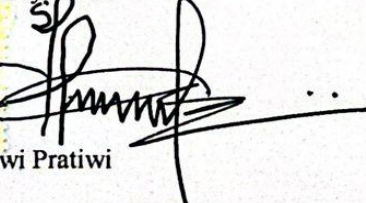
Nama : Sella Dwi Pratiwi
NPM : 1802090145
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul *"Pengaruh Penggunaan Media Dream Book terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan"* adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan

Sella Dwi Pratiwi

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DREAM BOOK TERHADAP KREATIVITAS SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 03 MEDAN

ORIGINALITY REPORT

27%

SIMILARITY INDEX

25%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

18%

2

www.dictio.id

Internet Source

3%

3

Submitted to Leiden University

Student Paper

1%

4

Submitted to Universitas Lancang Kuning

Student Paper

1%

5

repository.dinamika.ac.id

Internet Source

<1%

6

jurnal.umsu.ac.id

Internet Source

<1%

7

Sutipyo Ru'iya. "KREATIVITAS, PEMACU DAN PENGHAMBATNYA DALAM KEHIDUPAN MANUSIA", Al-Misbah (Jurnal Islamic Studies), 2018

Publication

<1%

8

Submitted to Udayana University

Student Paper