

**PENGARUH METODE *LEARNING START WITH A QUESTION*  
(LSQ) TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SDN 101744  
DESA KLAMBIR**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi  
Syarat Syarat Dalam Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan  
(S.Pd) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**OLEH :**

**HAYYUM DAYNINGRUM**

**NPM . 1902090122**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2023**

## ABSTRAK

**Hayyum Dayningrum, NPM. 1902090122. Pengaruh Metode *Learning Start With a Question* (LSQ) terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 101744 Desa Klambir.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *Learning Start With a Question* terhadap kreativitas belajar siswa SDN 101744 desa klambir. Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Pengambilan sampel dilakukan dengan tehnik sampling jenuh yaitu kelas IV-B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-A sebagai kelas kontrol, kelas eksperimen berjumlah 23 orang dan kelas kontrol berjumlah 25 orang. Kelas eksperimen diberikan perlakuan metode pembelajaran *Learning Start With a Question* sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional. Instrumen dalam penelitian ini adalah performance test. Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 87,39 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 60,48, dimana  $87,39 > 60,48$ . Artinya kreativitas belajar siswa kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kreativitas belajar siswa kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *Learning Start With a Question* terhadap kreativitas belajar siswa kelas IV SDN 101744 Desa Klambir.

**Kata Kunci : Kreativitas, Belajar, *Learning Start With a Question*.**

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta anugerah yang tiada terkira, shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan Rasulullah SAW yang telah mengajarkan suri tauladan, dan yang telah membawa seseorang jaman jahiliyah ke jaman modern seperti yang di rasakan sekarang dengan kemudahannya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Pengaruh Metode Pembelajaran *Learning Start With a Question (LSQ)* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 101744 Desa Klambir**”. Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan kelulusan studi pada Program Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Kepada Kedua Orang Tua saya, Bapak Hanovri dan ibu Iriantinah yang telah memberikan doa, motivasi dan dukungan selama penyusunan skripsi ini dan abang saya Dhimas Sanjaya yang senantiasa selalu membantu dan mendukung saya dalam penyelesaian skripsi ini tidak lupa juga Bulek, Paklek, kakak sepupu, abang sepupu dan seluruh keluarga yang telah mendoakan dan memberikan motivasi saya selama penyusunan skripsi ini.

Oleh karena itu, hal yang pantas penulis ucapkan adalah kata terimakasih kepada semua pihak yang turut membantu penyelesaian skripsi ini, terutama sekali kepada yang terhormat:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan

2. Ibunda **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Ibunda **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Pd.** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. Ibu **Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. Ibu **Chairunnisa Amelia, S.Pd.,M.Pd.** selaku dosen pembimbing Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan bimbingan, saran motivasi dalam penyusunan proposal
7. Bapak Ibu Dosen dan Staf Pegawai Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Ibu **Zaibaniar Barus, S.Pd.** selaku Sepala sekolah SDN 101744 Desa Klambir.
9. Ibu **Dra Ismiati, S.Pd.** selaku Guru Kelas IV-A SDN 101744 Desa Klambir.
10. Ibu **Dinda Syahfitri, S.Pd.** selaku Guru Kelas IV-B SDN 101744 Desa Klambir.
11. Sepupu peneliti yang Bernama Karina Aulia Putri yang selalu memberikan motivasi, dukungan, dan semangat.

12. Kepada Yulan Sari Dalimunthe, Arwina Sagala, Windy Anggi Ritonga, Yuni Mardiana Putri, Vella Meriana Kesuma Ningrum, Silvia, Sintya Nur Hikmayanti sahabat saya yang selalu memberikan dukungan dan selalu memberikan motivasi kepada penulis agar segera menyelesaikan penulisan skripsi .
13. Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, Jeon Jungkook selaku orang yang selalu memberikan support dan motivasi saya selama masa perkuliahan sampai Menyusun skripsi ini.
14. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan di PGSD kelas C pagi yang sangat saya sayangi yang telah berjuang Bersama-sama sejak awal perkuliahan hingga akhir penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis berharap adanya saran dan kritik demi kesempatan dan perbaikan, sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan dapat diterapkan di dalam pembelajaran. Serta mendapatkan keberkahan dari Allah SWT.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatahuh.

Medan, Juli 2023

Penulis

**Hayyum Dayningrum**

**NIM. 1902090122**

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR BERITA ACARA</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b>	
<b>LEMBAR BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN SURAT KEASLIAN SKRIPSI</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
A. Kerangka Teoritis .....	10
a) Metode Pembelajaran .....	10
b) Metode Pembelajaran Learning Start With a Question ( LSQ ) .....	12
c) Manfaat Metode Pembelajaran .....	14
d) Langkah-langkah Metode Pembelajaran .....	15
e) Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran .....	16
f) Kekurangan Metode Pembelajaran Learning .....	17
B. Kreativitas Belajar.....	17
a. Pengertian Belajar .....	16
b. Pengertian Kreativitas Belajar.....	18

c. Manfaat Kreativitas Belajar .....	20
d. Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar.....	21
e. Indikator Keberhasilan Peserta Didik .....	22
f. Ilmu Pengetahuan Alam .....	24
C. Kerangka Konseptual .....	34
D. Hipotesis Tindakan.....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	37
a) Lokasi Penelitian .....	37
b) Waktu Penelitian .....	37
B. Populasi dan Sampel .....	38
a) Populasi .....	38
b) Sampel.....	39
C. Variabel Penelitian .....	39
D. Definisi Operasional Variabel.....	40
E. Instrumen Penelitian.....	41
F. Teknik Analisis Data .....	44
a) Uji Validitas.....	44
b) Uji Normalitas .....	37
c) Uji Homogenitas.....	46
d) Uji Hipotesis.....	47
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>48</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	48
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	55
a. Uji Homogenitas .....	56
b. Uji Hipotesis .....	56
c. Uji Normalitas.....	58
d. Diskusi Hasil Penelitian .....	60
e. Keterbatasan Penelitian.....	62
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>64</b>
A. Kesimpulan .....	64
B. Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 4.1</b> Diagram Batang Distribusi Kreativitas Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	52
<b>Gambar 4.2</b> Diagram Batang Distribusi Kreativitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	55

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 4.1</b>	Skor Perolehan nilai Kreativitas Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	22
<b>Tabel 4.2</b>	Distribusi Nilai Hasil Performance Test Siswa Kelas Kontrol ....	36
<b>Tabel 4.3</b>	Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Performance Test Siswa Kelas Kontrol .....	37
<b>Tabel 4.4</b>	Skor Perolehan Nilai Kreativitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	38
<b>Tabel 4.5</b>	Distribusi Nilai Hasil Performance Test Siswa Kelas Eksperimen .....	40
<b>Tabel 4.6</b>	Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Performance Test Siswa Kelas Kontrol .....	42
<b>Tabel 4.7</b>	Hasil Uji Validasi Kelas Kontrol .....	47
<b>Tabel 4.8</b>	Hasil Uji Validasi Kelas Kontrol .....	48
<b>Tabel 4.9</b>	Hasil Uji Realibilitas .....	49
<b>Tabel 4.10</b>	Hasil Uji Homogentias .....	50
<b>Tabel 4.11</b>	Output <i>Independent Samples T-Tes</i> .....	51
<b>Tabel 4.12</b>	Output Statistik <i>Independent Samples T-Tes</i> .....	52
<b>Tabel 4.13</b>	Kategori Tingkat Kreativitas Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	54
<b>Tabel 4.14</b>	Kategori Tingkat Kreativitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Silabus Status Pendidikan .....	67
Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Eksperiman).....	74
Lampiran 3 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol .....	82
Lampiran 4 : Komponen Ekosistem.....	87
Lampiran 5 :Media Pembelajaran Pop Up Book .....	100
Lampiran 6 : Hasil Kreativitas Belajar Siswa .....	101
Lampiran 7 : Lembar Validasi Performance Test Belajar .....	102
Lampiran 8 : Lembar Hasil Validasi.....	103
Lampiran 9 : Data Hasil Nilai Lembar Performance Test .....	105
Lampiran 10 : Data Hasil Nilai Lembar Performance Test Siswa Eksperime..	106
Lampiran 11 Uji Realibilitas .....	108
Lampiran 12 : Uji Homogen .....	109
Lampiran 13 : Uji Hipotesis.....	110
Lampiran 14 : Hasil & Jawaban Kelas Kontrol .....	111
Lampiran 15 : Hasil dan Jawaban Kelas Eksperimen.....	113
Lampiran 16: Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen .....	116
Lampiran 17 : Dokumentasi Penelitian Kelas Kontrol .....	117
Lampiran 18 : K1 .....	118
Lampiran 19: K2 .....	119
Lampiran 20: K3 .....	120
Lampiran 21: Lembar Pengesahan Seminar Proposal .....	121
Lampiran 22: Berita Acara Seminar Proposal .....	122
Lampiran 23: Surat Pernyataan .....	123
Lampiran 24: Permohonan Riset.....	124
Lampiran 25: Surat Balasan Permohonan Riset.....	125

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

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 ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Pendidikan, 2022).

Menurut Undang-undang sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 dalam jurnal (Dwianti et al., 2021) menyebutkan bahwa yang dituju dari pengertian pendidikan yaitu: “Pendidikan adalah salah satu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan susasan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Pendidikan adalah suatu proses bimbingan, tuntutan atau pimpinan yang didalamnya mengandung unsur-unsur seperti pendidik, anak didik, tujuan, dan sebagainya. Aspek-aspek paling dipertimbangkan antara lain yaitu penyadaran, pencerahan, pemberdayaan dan perubahan perilaku. Yang dimana suatu proses kegiatan yang mengatur segenap komponen Pendidikan oleh pendidik terarah kepada pencapaian tujuan Pendidikan. Bagaimana proses Pendidikan itu dilaksanakan sangat menentukan kualitas hasil pencapaian tujuan Pendidikan.

Yang menjadi tujuan utama Pendidikan yaitu terjadinya proses pembelajaran dan pengalaman belajar.

Menurut (Natty et al., 2019) guru memiliki pengaruh yang besar terhadap minat belajar siswa. Oleh sebab itu perlu diperhatikan dengan baik khususnya bagi guru, agar dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, karena adanya minat yang tinggi pada saat pembelajarannya. Apabila upaya tersebut dapat dilakukan dengan baik maka, pembelajaran yang berlangsung mudah diterima siswa. Siswa merasa senang dengan pembelajaran yang berlangsung karena guru dapat memberikan suasana belajar yang menarik hati siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

Guru memerlukan strategi dalam pembelajaran. Supaya proses pembelajaran tidak terlalu monoton atau membosankan. Dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran IPA sering sekali pendidik mendapati kesulitan dalam proses belajar. Adanya kesulitan pembelajaran IPA tersebut, pendidik harus kreatif dalam memilih metode yang akan digunakan sehingga kesulitan-kesulitan yang sering terjadi selama proses pembelajaran bisa dihindari.

Dalam proses pembelajaran peserta didik tidak hanya sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, akan tetapi peserta didik harus menemukan sendiri simpulan dari materi yang diberikan oleh pendidik. Aktivitas pembelajaran biasanya dilakukan melalui aktivitas tanya jawab antara guru dan murid. Sehingga kemampuan guru dalam melakukan tanya jawab merupakan

syarat utama untuk melakukan pembelajaran menggunakan metode *learning start with a question*.

Salah satu usaha pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan adalah menetapkan kurikulum sebagai acuan dari standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai. Hal ini diharapkan agar materi yang dipelajari disekolah mampu mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan, dan tujuan pendidikan yaitu perubahan perilaku yang diinginkan pada siswa akan terjadi setelah ia belajar. Walaupun pemerintah sudah melakukan usaha peningkatan mutu pendidikan, namun masih ada kelemahan yang dirasakan dalam sistem pendidikan di Indonesia, yaitu pelaksanaan proses pembelajaran yang kurang mendorong terjadinya pengembangan siswa yang dinamis. Ini terbukti dari kesiapan siswa dalam menerima pelajaran, dimana masih banyak siswa yang siap menerima dan merekam materi pelajaran pada saat itu juga dan jika ditanya ulang keesokan harinya, banyak diantara mereka yang lupa.

Salah satu faktor kesiapan siswa dalam menerima pelajaran adalah metode pembelajaran yang ditawarkan oleh guru mata pelajaran. Kegiatan belajar mengajar yang terjadi selama ini adalah penggunaan metode pembelajaran yang tepatserta belum kreatif seorang guru dalam menggunakan metode pembelajaran. Selama ini guru cenderung menggunakan metode yang bersifat teoritis dan ceramah saja, sehingga kegiatan siswa cenderung mendengarkan, mencatat dan mengerjakan tugas. Keadaan ini tentu membosankan bagi siswa, sehingga siswa kurang siap dalam menerima materi pelajaran yang diberikan oleh guru, khususnya dalam mata pelajaran IPA.

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA yaitu *Metode Learning Start With a Question* (LSQ) lebih berfokus pada siswa sebagai pusat dalam proses pembelajaran, metode ini akan lebih merangsang dan memberi peluang kepada siswa untuk belajar berfikir inovatif, kreatif dan mengembangkan kepercayaan dirinya dalam bertanya atau belajar. Menurut (Sulistyo, 2020) metode learning start with a question dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh guru, dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan observasi dan wawancara, video dapat diakses melalui Link berikut ini:

<https://drive.google.com/file/d/1glj4YNo7ETEafGOxQfhZ97lhFkDijFTn/view?usp=drives> dengan guru pada Selasa 13 Februari 2023 di SDN 101744 Desa Klambir. Jumlah siswa dari kelas IVA adalah 25 dan kelas IVB adalah 23 dan guru menyatakan bahwa kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA dikatakan masih dalam keadaan kurang memuaskan, siswa masih kurang memahami materi pembelajaran dan kurang aktif dalam proses pembelajaran, dalam pengamatan peneliti selama observasi masih ada beberapa siswa yang mengabaikan guru atau acuh tak acuh saat guru menjelaskan materi pembelajaran sehingga banyak siswa yang tidak memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru yang menjadi tujuan pembelajaran tidak bisa diperoleh siswa dengan maksimal.

Kurangnya kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran biasa disebabkan karena kebiasaan belajar dan menurunnya kemauan siswa dalam belajar. Kreativitas belajar sangat penting dalam proses belajar mengajar karena berpengaruh pada prestasi siswa. Jika siswa mempunyai kreativitas belajar yang tinggi maka nilai hasil yang diperolehnya juga baik, kebalikannya jika kreativitas belajar siswa menurun maka prestasi yang akan di peroleh siswa juga menurun. Maka dari itu pentingnya bagi seorang guru untuk selalu memotivasi siswa untuk belajar. Tidak hanya memotivasi saja seorang guru juga harus memilih metode yang tepat dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru perlunya menumbuhkan kreativitas peserta didik. Kreativitas menurut Racmawati, dan Kurniati (2010:14) dalam (Setyowati et al., 2018) merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode maupun produk baru yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Rendahnya kreativitas belajar siswa disebabkan karena pembelajaran monoton yang diberikan oleh pendidik, materi yang di berikan pendidik dalam pembelajaran kurang menarik.

Metode pembelajaran yang menarik, agar siswa tidak mudah bosan selama pembelajaran. Jika guru menggunakan metode yang biasa saja, siswa akan mudah bosan, asik dengan dirinya sendiri atau bercerita dengan teman di sampingnya dan tidak akan memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru lagi. Komunikasi dalam pembelajaran itu sangat penting karena selama pembelajaran interaksi antar guru dan siswa dapat membuat pembelajaran di kelas lebih efektif.

Komunikasi adalah suatu proses Ketika seseorang atau kelompok menciptakan dan menggunakan informasi agar hubungan dengan lingkungan dan orang lain. Komunikasi dapat berbentuk verbal dan nonverbal. Selama proses pembelajaran baik disekolah maupun secara daring tentunya membutuhkan komunikasi yang baik agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. komunikasi dari guru kepada siswa harus terjalin dengan baik dalam proses pembelajara agar pembelajaran bisa tersampaikan secara sempurna dan tidak miss atau hal yang dapat menghalangi proses pembelajaran.

Minat belajar penting dalam proses pembelajaran karena tanpa adanya minat siswa maka pembelajaran tidak dapat diterima oleh siswa itu sendiri. Tidak ada minat dari seorang siswa atau anak terhadap pelajaran akan timbul kesulitan belajar. Minat dalam sebuah pembelajaran pada dasarnya adalah penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin dekat hubungan antar diri sendiri dengan sesuatu yang ada di luar diri semakin besar minatnya.

Dari permasalahan diatas, maka solusi yang dapat peneliti berikan yaitu penggunaan *metode pembelajaran Learning Start With a Question* yang dapat membantu dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membangun Susana pembelajaran yang lebih aktif. Maka pada penelitian ini peneliti akan memberikan judul “Pengaruh *Metode Learning Start With a Question* (LSQ) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 101744 Desa Klambir”.

## **B. Identifikasi Masalah**

**Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi bahwa yang menyebabkan :**

- 1) Kurangnya kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA SDN 101744 Desa Klambir.
- 2) Penggunaan metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran kurang menarik bagi siswa sehingga feedback dari siswa tidak optimal.
- 3) Kurangnya interaksi antar siswa dengan guru selama proses pembelajaran.
- 4) Kurangnya minat belajar dari siswa.
- 5) Kebanyakan siswa hanya mencatat dan jarang bertanya tentang materi yang dipelajari.

## **C. Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah diatas maka Batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengaruh *Metode Learning Start With a Question (LSQ)* Terhadap Kreatifitas Belajar Siswa Pada tema 5 “ekosistem”, sub tema 3 “keseimbangan ekosistem”, Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDN 101744 Desa Klambir.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Batasan masalah yang telah ditentukan diatas, maka rumusan masalahnya yaitu :

- 1) Apakah terdapat pengaruh penggunaan *metode Learning Start With a Question* (LSQ) terhadap kreativitas belajar siswa kelas IV SDN 101744 Desa Klambir.
- 2) Bagaimana kreativitas belajar siswa pada kelas IV sebelum dan sesudah menggunakan *Metode learning start with a question* (LSQ) di SDN 101744 Desa Klambir.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

- 1) Untuk mengetahui kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA kelas IV SDN 101744 Desa Klambir melalui metode pembelajaran *Learning Start With a Question*.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh kreativitas belajar siswa yang terjadi dalam pembelajaran IPA kelas IV SDN 101744 Desa Klambir melalui metode pembelajaran *Learning Start With a Question*.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- 1) Bagi guru penelitian ini sangat bermanfaat untuk mengetahui apa saja faktor penyebab rendahnya kreativitas belajar IPA dengan metode pembelajaran *Learning Start With a Question* di kelas IV SDN 101744 Desa Klambir.
- 2) Bagi siswa sangat bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas belajar dan memperoleh suasana belajar yang lebih menyenangkan.
- 3) Bagi sekolah sebagai bahan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kreativitas guru dalam mengolah pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *Learning Start With a Question*.
- 4) Bagi peneliti sebagai bekal untuk menerapkan metode pembelajaran *Learning Start With a Question* dalam pembelajaran di kelas serta memberikan pengetahuan dan pengalaman yang bermanfaat sebelum benar- benar terjun langsung menjadi seorang guru.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1. Metode Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Sanjaya, 2016, hlm. 147). Metode pembelajaran adalah teknik yang dikuasai pendidik atau guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik di kelas, baik secara individu maupun kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh peserta didik dengan baik (Ahmadi & Prasetya, 2015, hlm. 52). Metode pembelajaran merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sani, 2019, hlm. 158).

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata, dan yang dikuasai pendidik atau guru untuk menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik serta merupakan langkah operasional dan strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran Aktif yaitu belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Dan untuk mencapai keterlibatan siswa agar efektif dan efisien dalam belajar membutuhkan berbagai pendukung dalam proses belajar mengajar. Misalnya dari sifat situasi belajar, program belajar, dan dari sarana belajar. Agar proses belajar aktif bisa berjalan dengan baik, maka pendidik sebagai penggerak belajar peserta didik dituntut untuk menggunakan dan menguasai strategi pembelajaran aktif. Strategi pembelajaran aktif sangat diperlukan karena peserta didik mempunyai cara belajar yang berbeda-beda. Ada yang senang belajar dengan membaca. Berdiskusi ada yang juga senang dengan cara langsung praktik. Inilah yang sering disebut dengan gaya belajar atau *learning style*.

Disamping itu penggunaan strategi pembelajaran aktif bagi pendidik adalah sangat membantu atau memudahkan dalam mengajar. Bagi pendidik yang memiliki banyak jam mengajar. Ada banyak cara yang dapat dilakukan guru agar tujuan pengajaran tercapai, yaitu dengan melakukan kegiatan pembelajaran aktif. Silberman (2016) mengatakan bahwa kegiatan belajar aktif merupakan kegiatan yang membantu siswa memahami perasaan, nilai-nilai, dan sikap siswa, sehingga guru dapat terbantu dengan adanya kesadaran siswa dalam belajar. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif (Amri, 2015).

Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat siswa aktif sejak awal melakukan aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok, dan dalam waktu yang singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran (Silberman,

dalam Amri 2015). Pembelajaran aktif merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi sesama siswa maupun siswa dengan pengajar pada proses pembelajaran aktif tersebut. Disamping itu, pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa (peserta didik) agar tetap tertuju pada proses pembelajaran (Machmudah, dalam Amri, 2015).

Menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan pembelajar aktif adalah kegiatan yang membantu siswa mengenal nilai-nilai sikap, dan pembelajaran aktif juga merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran baik dalam bentuk interaksi sesama siswa maupun siswa dengan pengajar pada proses pembelajaran.

#### **b. Metode Pembelajaran Learning Start With a Question ( LSQ)**

Menurut Warsono dan Hariyanto (2012:12) menyatakan bahwa *Learning Starts With a Question* adalah salah satu dari pembelajaran aktif yang mengarahkan perhatian peserta didik terhadap materi pelajaran dan mengaktifkan siswa dari awal pembelajaran. Pembelajaran aktif secara mendasar adalah metode pengajaran yang mengajak siswa secara aktif di dalam pembelajaran, dengan ikut aktif maka diharapkan siswa dapat melaksanakan pengalaman belajar yang berkesan dan selaluberfikir tentang apa yang dapat dilakukan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Melalui metode pembelajaran learning starts with a question keaktifan yang hendak dibangun serta didorong berupa menyusun dan mengungkapkan pertanyaan baik secara lisan maupun tertulis tentang materi yang

belum dipahami, selain itu melalui strategi ini siswa distimulasi untuk mampu mengkonstruksi pengetahuan dan pemahaman terhadap materi belajar secara mandiri. Melalui kegiatan-kegiatan yang melibatkan siswa dalam pembelajaran tersebutlah yang disebut pengalaman belajar.

Menurut (Susanto 2013) Metode *Learning Starts With a Question* adalah metode dimana siswa diarahkan untuk belajar mandiri dengan membuat pertanyaan berdasarkan bacaan yang diberikan oleh guru. Purnajanti (2012:15) mengemukakan bahwa *Learning Start With a Question* merupakan salah satu cara dari pembelajaran yang bersifat konstruktivistik (pembelajaran harus membangun sendiri pengetahuannya secara aktif).

Menurut Hamruni (2009:276) menyatakan bahwa Metode *learning start with a question* adalah suatu metode pembelajaran dimana proses belajar sesuatu yang baru akan lebih efektif jika siswa aktif dalam bertanya sebelum mereka mendapatkan penjelasan tentang materi yang akan dipelajari dari guru sebagai pengajar. Silberman (2009:144) mengemukakan *Learning Start With a Question* yaitu proses mempelajari sesuatu yang baru adalah lebih efektif jika peserta didik tersebut aktif mencari pola dari pada menerima saja. Satu cara menciptakan pola belajar aktif ini adalah merangsang peserta didik untuk bertanya tentang mata pelajaran mereka, tanpa penjelasan dari pengajar terlebih dahulu.

Strategi sederhana ini merangsang siswa untuk bertanya, kunci belajar. Menurut Zaini et. Al. (2008:44) strategi pembelajaran *Learning Start With a Question* salah satu cara untuk membuat peserta didik belajar secara aktif adalah

dengan membuat mereka bertanya tentang materi pelajaran sebelum ada penjelasan dari pengajar. Strategi ini dapat mengubah peserta didik untuk mencapai kunci belajar, yaitu bertanya.

*Learning Start With a Question* adalah suatu strategi pembelajaran aktif dalam bertanya. Agar siswa aktif dalam bertanya, maka siswa diminta untuk mempelajari materi yang akan dipelajarinya, yaitu dengan membaca terlebih dahulu. Dengan membaca maka siswa memiliki gambaran tentang materi yang akan dipelajari, sehingga apabila dalam membaca atau membahas materi tersebut terjadikesalahan konsep akan terlihat dan dapat dibahas serta dibenarkan secara bersama-sama. Untuk melihat apakah siswa telah mempelajari materi tersebut, maka guru melakukan pre test. Selain itu, guru memberi tugas kepada siswa untuk membuat rangkuman serta membuat daftar pertanyaan, sehingga dapat terlihat berapa persensiswa yang belajar dan yang tidak belajar. Dengan membaca maka dapat memetik bahan-bahan pokok yang penting.

### **c. Manfaat Metode Pembelajaran *Learning Start With a Question* (LSQ)**

Menurut Suprijono (2012:115), keunggulan metode pembelajaran *learning starts with a question* adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.

- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru berubah kearah yang positif.

**d. Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Learning Start With a Question (LSQ)***

Langkah – langkah metode pembelajaran *Learning Start With a Question* adalah (Suprijono agus, 2016: 131):

- 1) Pilih bahan bacaan yang sesuai kemudian bagikan kepada murid.

Dalam hal bacaan tidak harus difotocopi. Cara lain adalah dengan cara memilih satu topik atau bab tertentu dari buku teks. Usahakan bacaan itu bacaan yang memuat informasi umum atau bacaan yang memberi peluang untuk ditafsirkan berbeda– beda.

- 2) Mintalah kepada murid untuk mempelajari bacaan secara sendirian atau dengan teman.
- 3) Mintalah kepada murid untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami. Anjurkan kepada mereka untuk memberi tanda sebanyak mungkin. Jika waktu memungkinkan, gabungkan pasangan belajar dengan

pasangan yang lain, kemudian minta mereka untuk membahas poin – poin yang tidak diketahui yang telah diberi tanda.

- 4) Di dalam pasangan atau kelompok kecil, minta kepada murid untuk menuliskan pertanyaan tentang materi yang telah mereka baca.
- 5) Kumpulkan pertanyaan-pertanyaan yang telah ditulis oleh murid.
- 6) Sampaikan materi pelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.

**e. Kelebihan Metode Pembelajaran *Learning Start With a Question***

Kelebihan metode pembelajaran *Learning Starts With A Question*, yaitu:

- 1) Siswa menjadi siap memulai pelajaran, karena siswa belajar terlebih dahulu sehingga memiliki sedikit gambaran dan menjadi lebih paham setelah mendapat tambahan penjelasan dari guru.
- 2) Siswa menjadi aktif bertanya.
- 3) Materi dapat diingat lebih lama.
- 4) Kecerdasan siswa diasah pada saat siswa belajar untuk mengajukan pertanyaan.
- 5) Mendorong tumbuhnya keberanian mengutarakan pendapat secara terbuka dan memperluas wawasan melalui bertukar pendapat secara kelompok.
- 6) Peserta didik belajar memecahkan masalah sendiri secara berkelompok dan saling bekerjasama antara siswa dirasa pandai dengan siswa yang kurang pandai.
- 7) Dapat mengetahui mana siswa yang belajar dan tidak belajar

**f. Kekurangan Metode Pembelajaran *Learning Start With a Question***

- 1) Membutuhkan waktu panjang jika banyak pertanyaan yang dilontarkan siswa
- 2) Jika guru memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menjawab, pertanyaan atau jawaban bisa melantur jika siswa tersebut tidak belajar atau tidak menguasai materi.
- 3) Apatis bagi siswa yang tidak terbiasa berbicara dalam forum atau siswayang pasif.
- 4) Mensyaratkan siswa memiliki latar belakang yang cukup tentang topik atau masalah yang didiskusikan (Sudrajat, 2012:57).

**2. Kreativitas Belajar**

**a. Pengertian Belajar**

Menurut Skinner (Dimiyati, 2013 : 9) Belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Menurut Gestalt (Slameto, 2010 : 9) Belajar merupakan penyesuaian pertama yaitu memperoleh respon yang tepat untuk memecahkan problem yang dihadapi. Belajar bukan mengulangi hal-hal yang harus dipelajari, tetapi mengerti atau memperoleh insight.

Menurut R. Gagne (Slameto, 2010 : 13) Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku dan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi. Menurut J. Bruner (Slameto, 2010 : 13) Belajar adalah tidak untuk mengubah tingkah laku seseorang tetapi untuk mengubah kurikulum sekolah

menjadi sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut jelas bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilaksanakannya dan merupakan penentu akhir dalam melaksanakan rangkaian aktivitas belajar mengajar. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah mengikuti pembelajaran atau tes yang dilaksanakan oleh guru dikelas.

#### **b. Pengertian Kreativitas Belajar**

Dalam kegiatan setiap manusia selalu mengharapkan hasil begitu pula dengan belajar mengajar. Tingkat penguasaan pelajaran atau hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar merupakan realisasi atau pengembangan dan kecapaian-kecapaian potensi atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk memberi ide kreatif dalam memecahkan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan yang baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Kreativitas belajar adalah kemampuan memecahkan masalah, menciptakan hal-hal baru yang diaktualisasi melalui aktivitas-aktivitas imajinatif yang membentuk pola-pola yang baru dan kombinasi dari pengalaman yang lalu yang sudah ada pada situasi kondisi tersebut. Menurut (Oci, 2016) Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, dan berguna bagi peserta didik.

Kreativitas sangat erat kaitannya dengan kemampuan seorang peserta didik dalam memanfaatkan kemampuannya secara maksimal khususnya dalam menciptakan sesuatu yang baru, yang diejawantakan dalam kegiatan-kegiatan yang nampak seperti; cara, model, strategi maupun dalam hal berpikir kreatif dan logis. Slamento menjelaskan “belajar juga adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sedangkan W.S. Winkel menjelaskan “belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan-pengetahuan, keterampilan dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas. Sementara itu R. Ibrahim dan Nana Syaodin S mengatakan “belajar merupakan serangkaian upaya untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan dan sikap serta nilai siswa, baik kemampuan intelektual, sosial, afektif, maupun psikomotorik.

Berangkat dari beberapa asumsi di atas tentang belajar, maka belajar adalah suatu aktivitas fisik yang melibatkan perubahan tingkah laku dalam mempelajari sesuatu yang belum pernah dipelajari dan dipahami sebelumnya, artinya dari tidak tahu menjadi tahu atau dari tidak bisa menjadi bisa. Kesimpulan dari kreativitas belajar adalah kemampuan memecahkan masalah, menciptakan hal-hal baru yang diaktualisasi melalui aktivitas-aktivitas imajinatif yang

membentuk pola-pola yang baru dan kombinasi dari pengalaman yang lalu dengan yang sudah ada pada situasi kondisi tersebut.

### **c. Manfaat Kreativitas Belajar**

Dalam KBM anak yang memiliki kreativitas lebih dia bisa menemukan masalah-masalah serta bisa memecahkan permasalahan itu juga. Oleh karena itu guru harus bisa menjadi fasilitator bagi siswa yaitu memberi kesempatan yang sebanyak-banyaknya kepada siswa sehingga kreativitas, bakat serta minatnya bisa berkembang sesuai dengan potensi yang dimiliki siswa. Kreativitas perlu dipupuk sejak dini dalam diri siswa karena kreativitas itu sangat penting dalam hidup. Menurut Utami Munandar (2002: 43) alasan pentingnya kreativitas yaitu :

- 1) Dengan berkreasi orang bisa mewujudkan dirinya, perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
- 2) Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam Pendidikan.
- 3) Menyibukkan diri secara kreatif bermanfaat baik bagi diri sendiri maupun bermanfaat bagi lingkungan serta memberi kepuasan diri pribadi. Dari hasil wawancara tokoh-tokoh yang sudah mendapat penghargaan karena telah berhasil menciptakan sesuatu yang bermakna yaitu para seniman,

ilmuwan, inventor, menyatakan bahwa faktor kepuasan sangat berperan penting dari pada keuntungan material semata.

#### **d. Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar**

Menurut Hijaj (2010:54-55) faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah: (a) merasa bebas dan membiasakan belajar secara otodidak; (b) bekerja dalam lingkungan yang tidak otoriter, tanpa harus menyebabkan kekacauan atau gangguan hubungan dengan orang lain; (c) mau belajar demi mendapat pemahaman dan menambah informasi; (d) menghindari sikap justifikasi secara berlebihan; (e) memahami berbagai macam kecenderungan; (f) cenderung pada evaluasi diri; (g) belajar seni melontarkan pertanyaan; (h) berinteraksi dengan orang lain sesuai senidan kepandaian dalam berinteraksi dengan orang lain; (i) menganggap pekerjaan sebagai kesenangan; (j) melepaskan diri dari kecenderungan dan berbagai persepsi umum bukan karena keinginan untuk keluar dari sesuatu yang sudah diketahui oleh banyak orang; (k) melihat kedepan untuk maju dan tidak menjadikan masalah atau sekarang sebagai penghambat kreativitas.

Clark dalam Ali (2009: 54) mengategorikan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas, faktor-faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas adalah sebagai berikut: Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan; Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan; Situasi yang mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu; Situasi yang mendorong tanggungjawab dan kemandirian; Situasi yang menekankan

inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, dan merasa, mengklarifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji hasil perkiraan, dan mengkomunikasikan; Kedwibahasaan; Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya; Stimulasi dari lingkungan sekolah; Motivasi diri.

Asrori (2015:63) menyatakan bahwa kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara berpikir yang menyeluruh.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kreatifitasa belajar yaitu kebebasan dalam bereksperimen dalam kegiatan pembelajaran, rasa ingin tahu siswa, masalah kehidupan sehari-hari, kesempatan untuk belajar kreatif, ditentukan oleh banyak faktor antara lain sikap dan minat siswa, guru, orang tua, lingkungan rumah, dan kelas atau sekolah.

#### **e. Indikator Keberhasilan Peserta Didik Dalam Program Kreativitas Belajar Siswa**

Indikator Kreativitas Belajar, menurut Munandar (2015) adalah:

- 1) Mampu mengeluarkan pendapat
- 2) Lebih aktif dalam menjawab pertanyaan
- 3) Dapat bekerja sendiri

- 4) Senang mencoba hal baru
- 5) Mandiri (sikap tidak bergantung pada orang lain)

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan indicator kreativitas belajar adalah mampu mengeluarkan pendapat, lebih aktif dalam menjawab pertanyaa, dapat bekerja sendiri.

**Tabel 2.1** Indikator ketercapaian nilai-nilai kreativitas belajar

Nilai-nilai Kreativitas Belajar	Indikator Ketercapaian	
	Sub Individu Aspek	Kriteria Penilaian
Mampu mengeluarkan Pendapat	1. Siswa mampu mengemukakan pendapat sendiri	Selalu = 5 Sering = 4 Kadang-kadang = 3 Jarang = 2 Sangat jarang = 1
	2. Siswa dapat menyimpulkan hasil pembelajaran.	Selalu = 5 Sering = 4 Kadang-kadang = 3 Jarang = 2 Sangat jarang = 1
	3. Siswa mampu memberikan saran kepada teman- temannya.	Selalu = 5 Sering = 4 Kadang-kadang = 3 Jarang = 2 Sangat jarang = 1
Lebih aktif dalam menjawab pertanyaan	1. Siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran kelompok	Selalu = 5 Sering = 4 Kadang-kadang = 3 Jarang = 2 Sangat jarang = 1
	3. Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan sungguh- sungguh.	Selalu = 5 Sering = 4 Kadang-kadang = 3 Jarang = 2 Sangat jarang = 1

	3. Siswa mampu memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru.	Selalu = 5 Sering = 4 Kadang-kadang = 3 Jarang = 2 Sangat jarang = 1
Dapat bekerja sendiri	1. Siswa mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan oranglain.	Selalu = 5 Sering = 4 Kadang-Kadang = 3 Jarang = 2 Sangat jarang = 1

#### 4. Ilmu Pengetahuan Alam

##### a. Pengertian Ilmu Pengetahuan alam

IPA merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan, namun pada perkembangan lebih lanjut IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif). Ada dua hal yang berkaitan yang tidak terpisahkan dengan IPA, yaitu IPA sebagai produk, merupakan pengetahuan IPA yang berupa pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif, dan IPA sebagai proses, yaitu kerja ilmiah. Saat ini objek kajian IPA menjadi semakin luas, meliputi konsep IPA, proses, nilai, dan sikap ilmiah, aplikasi IPA dalam kehidupan sehari-hari, dan kreativitas. Belajar IPA berarti belajar kelima objek atau bidang kajian tersebut.

IPA merupakan pelajaran yang diterima sejak jenjang pendidikan dasar sampai dengan pendidikan menengah atas, adapun pengertian IPA menurut ahli, Permendiknas No. 22 tahun 2006 (dalam Suryanta dkk, 2014) menyatakan tentang Standar Isi mendefinisikan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan

cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA tidak hanya berisi penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Menurut Samatowa (dalam Murti dkk, 2016) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah aktivitas anak yang melalui berbagai kegiatan nyata dengan alam menjadi hal utama dalam pembelajaran IPA. Sedangkan menurut Damayanti (dalam Noorhafizah dan Asmawati 2014) menyatakan bahwa pengembangan Ilmu Pengetahuan Alam sangat penting agar usaha pencapaian tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan efektif. Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah

pelajaran yang mengharapkan siswa dapat terjun secara langsung dengan tahapan yang sistematis melalui berbagai macam tahapan logis, dan berujung pada sebuah penemuan baru mengenai alam demi tercapai tujuan pembelajaran yang efektif.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD**

Tujuan pembelajaran IPA di SD adalah pemahaman terhadap disiplin IPA dan keterampilan berkarya untuk menghasilkan suatu produk yang akan merefleksikan penguasaan kompetensi seseorang sebagai hasil belajarnya Sukra (dalam Citrasmi dkk, 2016). Maka terlihat pembelajaran IPA diorientasikan kepada aktivitas siswa dan guru yang mendukung konsep, prinsip dan prosedur yang mendorong konsep pembelajaran yang bermakna untuk hasil yang memuaskan.

Tujuan pembelajaran IPA adalah untuk memahami konsep-konsep IPA dengan benar sesuai consensus ilmiah dan bisa menjawab persoalan- persoalan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Ahmad Susanto (2013:171) adapun tujuan pembelajaran Sains di sekolah dasar dalam Badan Standart Pendidikan (BSNP,2006), dimaksudkan untuk:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaban, keindahan, dan keteraturan alam ciptaanNya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan alam dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kedisiplinan tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.

Pada dasarnya tujuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah untuk mendidik dan membekali untuk mengembangkan keterampilan- keterampilan dalam memperoleh dan menerapkan konsep-konsep IPA, serta memberikan bekal pengetahuan dasar siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu pembelajaran IPA sangat penting diajarkan di sekolah dasar (SD), Hal ini diperkuat dengan kajian dengankurikulum 2006 (Panitia Sertifikasi Guru, 2011:112) sebagai berikut:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, teknologi dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.

## **5. *Pop Up Book***

### **a. Pengertian *Pop Up Book***

*Pop-Up* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “muncul keluar” sehingga *Pop-Up Book* ialah sebagai buku yang berisi catatan atau kertas bergambar tiga dimensi yang mengandung unsur interaktif pada saat dibuka seolah-olah ada sebuah benda yang muncul dari dalam buku.

*Pop-up Book* adalah sebuah buku yang memiliki unsur tiga dimensi atau dapat bergerak ketika halamannya dibuka (Kurniawati dan Sartinah, 2016:69). *Pop-up Book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda, atau putarannya.

*Pop-up* menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat dan sebagainya. *Pop-up* hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas. Buku *Pop-up* adalah sebuah buku yang memiliki tampilan gambar yang bisa ditegakkan serta membentuk obyek-obyek yang indah dan dapat bergerak atau memberi efek yang menakjubkan (Joko Muktiono, 2003:65).

*Pop-Up* adalah merupakan jenis buku yang menampilkan halaman-halaman buku yang didalamnya terdapat lipatan gambar yang dipotong dan muncul membentuk lapisan tiga dimensi ketika halaman tersebut dibuka dan dapat pula digerakkan (Alimatus Solikhah, 2017:1).

Jadi dapat disimpulkan dari beberapa pendapat para ahli bahwa media *pop-up book* adalah media yang berbentuk seperti buku tetapi didalamnya bisa muncul gambar-gambar yang menarik yang sudah dibentuk sesuai materi yang akan dipelajari hari itu

#### **b. Langkah-langkah Pembuatan *Pop Up Book***

Alat-alat yang digunakan dalam membuat *pop up book* yaitu:

- a. Kertas karton warna

Digunakan sebagai bahan dasar buku. Pilih karton dengan ketebalan sedang.

- b. Double tape

Digunakan untuk merekatkan dua sisi karton tebal yang kadang sulit direkatkan dengan lem stik.

c. Kain

Digunakan untuk mengusap dan meratakan kertas yang telah diberi lem.

d. Lem Digunakan untuk merekatkan kertas.

e. Penggaris besi

Digunakan untuk mengukur kertas dan membantu memotong garis lurus dengan cutter.

f. Spidol warna Digunakan untuk mewarnai gambar.

g. Pensil

Digunakan untuk menggambar, membuat pola, dan menandai ukuran.

h. Penghapus

Digunakan untuk menghapus goresan pensil yang tidak diperlukan.

i. Cutter

Digunakan untuk memotong kertas dan karton.

j. Gunting

Digunakan untuk menggunting kertas dan menggunting pola gambar pada pop up.

Cara membuat *pop up book*:

- a. Gunting kertas karton sesuai dengan pola/keinginan.
- b. Untuk memotong garis lurus, gunakan penggaris besi dan cutter agar hasil potongan lebih rata dan cepat.
- c. Lipat pola dan ratakan dengan menggunakan penggaris besi atau bisa menggunakan cutter.
- d. Olesi lem dibagian yang ingin direkatkan.
- e. Rekatkan, lalu usap dan ratakan dengan kain.
- f. Tempelkan double tape ke dalam pola gambar yang akan direkatkan.
- g. Pegang erat-erat kertas pada bagian tengah kartu dan tarik double tape dengan hati-hati. Lalu tekan kembali untuk merekatkan.

**c. Kriteria Media *Pop Up Book***

Menurut Djuanda, jenis-jenis teknik Pop-up Book adalah sebagai berikut (Annisarti dan Elva Rahmah, 2016:16):

*a) Flaps*

Flaps adalah salah satu bentuk paling awal dan paling sederhana dalam teknik pop up. Ketika flap diangkat ilustrasi tersembunyi terungkap.

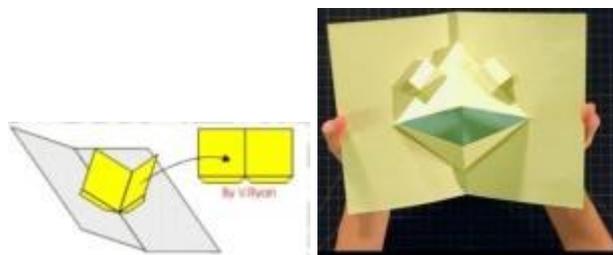


b) *Transformation*, yaitu bentuk tampilan yang terdiri dari potongan-potongan *pop-up* yang disusun secara vertikal. Apabila menarik lembar halaman ke samping atau ke atas sehingga tampilan dapat berubah kee bentuk yang berbeda.

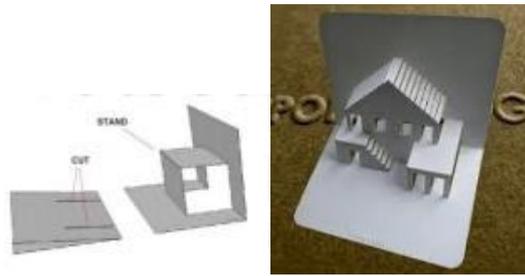
c) *Volvelles*, yaitu bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya

d) *V-Folding*

Teknik *V-Folding* menambahkan panel lipat pada sisi gambar yang akan ditempelkan. Panel ini diletakkan disisi dalam kartu sehingga tidak tampak dari luar. Sudut harus diperhatikan agar tidak terjadi kemiringan.



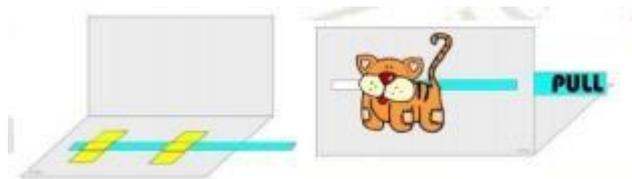
e) *Internal Stand*, bianya digunakan sebagai sandaran kecil, sehingga pada saat dibuka, gambarnya akan berdiri. Dibuat dengan cara potongan kertas yang dilipat tegak lurus dan diberi panel untuk ditempelkan pada kartu.



- f) *Peepshow*, yaitu tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif.



- g) *Pull-tabs*, yaitu sebuah tab kertas geser atau bentuk ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru.



- h) *Box and Cylinder*, yaitu gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.



- i) *Carousel*, teknik ini didukung dengan tali, pita, atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks.



Dalam mengolah mekanisme konstruksi dalam pop up terdapat kemungkinan yang tak terbatas, namun tak terbatasnya kemungkinan konstruksi pop up dapat diklarifikasi menjadi 4 kategori, yaitu ada bagian yang dapat digerakan (movable) namun berupa gambar 2 dimensi, gambar yang dapat muncul (pop-up), bagian buku yang terlipat (folding mechanism) dan penggunaan multiple construction:

1. *Movable* : Berupa dua dimensi yang dapat di gerakan dalam mekanisme ini.
2. *Pop-up* : Berupa tiga dimensi yang dapat muncul dari permukaan halaman mekanisme ini

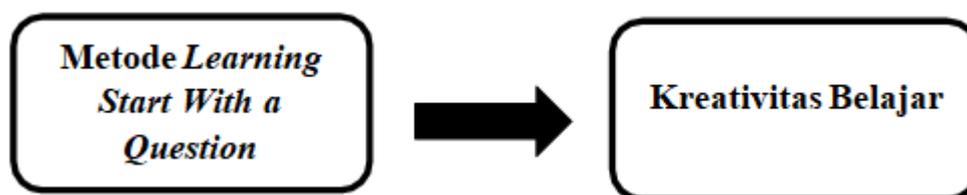
3. *Folding Mechanism* : Berupa mekanisme yang cara membukanya dirancang menyebar dan membentuk sebuah lingkaran
4. *Multiple construction* : berupa penggabungan dua atau lebih mekanisme dalam bukunya.

## **B. Kerangka Konseptual**

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang membuat siswa memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambah kekuatan siswa untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya. Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Akan tetapi pembelajaran IPA di SDN 101744 terdapat permasalahan yakni kurangnya kreativitas belajar siswa yang disebabkan karena kurang bisa memahami materi yang diberikan karena kurang menguasai konsep dan masih merasa takut dalam mengutarakan pertanyaan mengenai materi yang kurang jelas, dan siswa cenderung bermain pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan metode dalam proses pembelajaran juga menjadi salah satu faktor rendahnya hasil belajar siswa, guru kurang dalam menggunakan metode yang bervariasi, sehingga siswa menjadi pendengar setia dalam proses pembelajaran, yakni siswa bersifat pasif bukan aktif. Maka dari itu perlu dilakukan suatu Tindakan untuk mengubah keadaan tersebut, yaitu dengan mengubah metode pembelajaran yang ditetapkan selama ini. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa

yaitu metode *Learning Start With a Question*. Dengan metode yang telah ditentukan, diharapkan siswa dapat meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran berlangsung, sehingga mendorong siswa untuk lebih mengerti dan memahami materi yang diberikan guru untuk memudahkan pemahaman tersebut, maka kerangka proses dalam kegiatannya dengan “Pengaruh Metode Pembelajaran *Learning Strat With a Question* terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 101744 Desa Klambir Kecamatan Hamparan Perak T.A 2022-2023” digambarkan dalam peta konsep sebagai berikut :



**Gambar 2.1** Kerangka Konseptual

### **C. Hipotesis Tindakan**

Menurut Sugiyono (2017:63) dalam (Santosa & Luthfiyyah, 2020) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data atau kuesioner. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir diatas maka hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran *Learning Start With a Question* terhadap kreativitas belajar siswa antara siswa kelas IV SDN 101744 Desa Klambir.

H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh metode pembelajaran *Learning Start With a Question* terhadap kreativitas belajar siswa kelas IV SDN 101744 Desa Klambir.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Tempat dan Waktu Penelitian

##### a) Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di sekolah SD Negeri 101744 Desa Klambir. Sekolah ini dipilih menjadi tempat penelitian karena peneliti ingin mengetahui sudahka kreativitas belajar diterapkan Matapelajaran dalam pembelajaran ini adalah IPA tentang Energi Alternatif dan Penggunaannya.

##### b) Waktu Penelitian

Penelitian dilangsungkan kurang dan lebihnya mulai dari April-juni 2023. Waktu penelitian ini menyesuaikan jadwal belajar efektif peserta didik di sekolah, juga sebagai waktu paling efektif untuk peneliti dalam mengumpulkan dan mengolah data.

**Tabel 3.1** Jadwal Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Bulan							
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1	Pengajuan Judul								
2	Acc Judul								
3	Penyusunan Proposal								
4	Bimbingan Penyusunan Proposal								

## B. Populasi dan Sampel

### a) Populasi

Sugiyono (2018:130) mengemukakan bahwa populasi sebagai wilayah secara umum yang terdiri atas obyek/subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti lalu dibuat kesimpulannya. Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 101744 Desa Klambir, Kecamatan Hampan Perak yang berjumlah IVA 25 Siswa dan IVB 23 Siswa. Maka Jumlah Populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak dua kelas terdiri dari 58 siswa kelas 4 SD Negeri 101744 Desa Klambir, Hampan Perak.

**Table 3.2** Jumlah Keseluruhan Siswa Kelas IV A dan IV B

<b>Kelas</b>	<b>Laki-laki</b>	<b>Perempuan</b>	<b>Jumlah</b>
IV A	15	10	25
IV B	15	8	23
Jumlah Keseluruhan			48

### b) Sampel

Menurut Sugiyono, (2017:81) sampel ialah bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan untuk mengambil sampel yaitu dengan menggunakan teknik

sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2017:85).

Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IVA sebagai Kelas Kontrol berjumlah 25 siswa dan kelas IVB sebagai kelas Eksperimen berjumlah 23 Siswa. Maka jumlah Sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 48 Siswa.

**Tabel 3.2** Sampel Penelitian

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Peserta Didik</b>
Kelas Kontrol (IV-A)	25
Kelas Eksperimen (IV-B)	23
<b>Jumlah</b>	<b>48</b>

(Sumber Kepala Sekolah SD Negeri 101744 Desa Klambir)

### **C. Variabel Penelitian**

Secara Teoretis merupakan objek yang memiliki variasi antara satu orang dan lainnya ataupun satu objek dengan objek yang lain. Sesuai dengan variabel yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari Variabel Bebas (*Independent Variabel*) dan Variabel terikat (*Dependent Variabel*).

- 1) Variabel Bebas (X) adalah menunjukkan adanya gejala peristiwa. Sehingga diketahui intensif dan pengaruhnya terhadap variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *Learning Start With a Question* dalam pembelajaran IPA. Indikator pada variabel bebas dalam penelitian ini adalah materi pembelajaran IPA.

- 2) Variabel Terikat (Y) adalah variabel yang terjadi sebagai akibat dari pengaruh variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya yaitu kreativitas belajar siswa. Indikator pada variabel terikat dalam penelitian ini adalah materi pembelajaran IPA.

#### **D. Defenisi Operasional Varoiabel**

Operasional variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun syarat penguraian operasionalisasi dilakukan bila dasar konsep dan indikator masing-masing varibel sudah jelas, apabila belum jelas secara konseptual maka perlu dilakukan analisis faktor". Dalam penelitian ini definisi operasional tiap variabel adalah sebagai berikut :

- 1) Kreativitas adalah suatu pola periku siswa untuk menciptakan pemikiran sehingga menghasilkan ide-ide, kegiatan yang unik dan menarik minat banyak orang atau sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan baru dalam upaya pemecahan masalah.
- 2) Kreativitas belajar yaitu kemampuan untuk menemukan cara- cara bagi pemecahan masalah-masalah yang dihadapi dalam situasi belajar yang didasarkan pada tingkah laku siswa guna menghadapi perubahan-perubahan yang tidak dapat dihindari dalam perkembangan proses belajar siswa.

- 3) *Learning Start With a Question* merupakan suatu metode atau strategi pembelajaran aktif dengan cara merangsang keinginan siswa untuk bertanya kemudian guru menjelaskan apa yang ditanyakan oleh siswa. Metode *learning starts with a question* berkaitan dengan kemampuan bertanya dan menjawab. Bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan individu, sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan kemampuan seseorang dalam berpikir.
- 4) Metode pembelajaran yaitu cara yang digunakan oleh guru untuk mempersiapkan segala hal yang dipersiapkan untuk kebutuhan belajar mengajar agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik nontes yaitu dengan menggunakan lembar performance test. Pengamatan mencakup prosedur pengumpulan data tentang proses dan hasil implementasi tindakan yang dilakukan. Performance test yang dilakukan pada saat proses belajar berlangsung, Performance test pada penelitian ini dilakukan oleh satu observer.

Adapun yang diamati dalam penelitian ini yaitu, Aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan mengemukakan pendapat siswa yaitu lembar performance test. Adapun kisi-kisi performance test siswa sebagai berikut :

**Tabel 3.3** Kisi-Kisi Instrumen Kreativitas Belajar

No	Indikator	Nomor Pernyataan	Jumlah Pernyataan
1	Mampu mengeluarkan pendapat	1,2,3	3
2	Lebih aktif dalam menjawab pertanyaan	4,5,6,	3
3	Dapat bekerja sendiri	7,8,9	3
4	Senang mencoba hal yang baru	10,11,12	3
5	Mandiri	13,14,15	3
Jumlah Pernyataan			15

Skala pengukuran yang digunakan dalam lembar performance test adalah Skala *Likert* dengan lima interval jawaban yang terdiri dari selalu, sering, kadang-kadang, jarang dan tidak pernah. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono (2017:134) bahwa Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Adapun skor sesuai keterlaksanaan indikator di lapangan dengan kriteria sebagai berikut:

Selalu Sering Kadang-kadang Jarang Sangat Jarang = 5 = 4 = 3 = 2 = 1

5 = selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan

4 = sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan

3 = kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan sesuai pernyataan

2 = jarang, apabila jarang melakukan sesuai pernyataan

1 = tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan sesuai pernyataan

Adapun perhitungan persentase kreativitas belajar siswa sebagai berikut:

$$\text{Kreativitas Belajar Siswa} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan aktivitas yang dilakukan siswa}}{\text{jumlah skor maksimal aktivitas siswa}} 100\%$$

Setelah data tersebut di dapat, kemudian diinterpretasikan ke dalam lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup tinggi, rendah dan sangat rendah sesuai dengan tabel berikut:

**Tabel 3.4** Kategori Kreativitas Belajar Siswa

Persentase %	Kategori
<54	Sangat Rendah
55-59	Rendah
60-75	Cukup
76-85	Tinggi
86-100	Sangat Tinggi

Sumber: Ngalm Purwanto, 1994:103)

### 1) Teknik Analisis Data

Teknik analisa data adalah suatu langkah yang sangat menentukan dari suatu penelitian sebab analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Dalam penelitian ini uji yang digunakan untuk menganalisis data terdiri dari 2 macam yaitu sebagai berikut :

#### a) Uji Validitas

Menurut Suryabrata Sumandi (2015:61) validitas isi ditegaskan pada langkah telaah dan revisi butir pertanyaan/pernyataan, berdasarkan pendapat

profesional (*expert judgement*) para penelaah. Dalam hal ini setelah instrumen disusun berdasarkan aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Tenaga ahli sebagai pertimbangan dalam memeriksa dan menilai secara sistematis apakah butir atau item instrumen tersebut dinyatakan valid atau tidak valid. Peneliti menyusun instrumen berdasarkan kisi-kisi instrumen dan berdasarkan standar kriteria yang dipakai. Hasil evaluasi dari para ahli tersebut menjadi pedoman perbaikan dan kemudian diujikan kembali hingga instrumen valid.

Setelah melakukan uji validitas isi menggunakan *expert judgement*, kemudian dilakukan pengujian terpakai menggunakan validitas konstruk. Dalam uji validitas konstruk, instrumen kuesioner diujikan langsung kepada responden yang sebenarnya, akan tetapi bukan merupakan sampel penelitian, kemudian dapat dianalisis butir mana yang valid dan tidak valid. Uji validitas konstruk ini hanya dilakukan pada kuesioner siswa, untuk kuesioner guru hanya dilakukan uji validitas isi menggunakan *expert Judgement*.

Validasi yang dinyatakan berdasarkan hail penalaran, untuk pengujian validitas logis dilakukan dengan cara menilai kesesuai tes kinerja (unjuk kerja) dengan kisi - kisi soal yang telah dibuat sebelumnya. Proses pengujian validasi melibatkan penilaian yang ahli dalam bidangnya. Berdasarkan penjelasan di atas, maka pada penelitian in menggunakan validitas konstrak (*construct validity*). Setelah butir instrument disusun kemudian peneliti mengkonsultasikan dengan guru dosen pembimbing, kemudian meminta pertimbangan (*expert judgement*) dari para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah butir-butir

instrumen tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Kriteria pemilihan expert judgement dalam penelitian ini adalah seorang ahli dalam bidangnya.

#### **b) Uji Homogenitas**

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi adalah sama atau tidak.

Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika nilai sig lebih dari 0,05, maka distribusi data homogen.
2. Jika nilai sig kurang dari 0,05, maka distribusi data tidak homogen.

Langkah-langkah menggunakan SPSS:

- 1) Klik *compare means > one-way ANOVA*.
- 2) Masukkan variabel yang diujikan pada kolom *dependent list*.
- 3) Masukkan variabel yang membedakan kelompok ke kolom *factor*.
- 4) Klik options lalu centang *homogeneity of variance test*.
- 5) Klik *Ok*.

#### **c) Uji Hipotesis**

Menurut Sugiyono (2017:105) Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Kebenaran dari hipotesis itu harus dibuktikan melalui data yang terkumpul. Adapun uji hipotesis pada penelitian ini

adalah uji-T. Uji-T adalah metode uji statistik yang membandingkan rata-rata dua sampel untuk menguji kebenaran atau tidaknya sebuah hipotesis (pengujian asumsi) pada suatu populasi.

Pengambilan keputusan 1:

1. Nilai signifikan (*2-tailed*) kurang dari  $\alpha = 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  di tolak.
2. Nilai signifikan (*2-tailed*) lebih dari  $\alpha = 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  di terima.

Pengambilan keputusan 2:

1. Jika  $t_{hitung}$  lebih besar  $t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  di tolak.
2. Jika  $t_{hitung}$  lebih kecil  $t_{tabel}$ , maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  di terima.

Langkah-langkah menggunakan SPSS:

- 1) Klik *analyze > compare means > independent-samples T Test*.
- 2) Memilih variabel yang diuji pada kotak *test variable(s)*.
- 3) Memilih *grouping variable*.
- 4) Tentukan 2 jenis kelompok pada *Define Groups*.
- 5) Klik *OK*

#### **d) Uji Normalitas**

Uji Normalitas dalam menguji model regresi digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas dan variabel terikat berdistribusi dengan normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah data berdistribusi normal atau mendekati normal. Model yang digunakan untuk menguji normalitas yaitu dengan uji Kolmogorov-Smirnov dan Normal Probability Plot. Hipotesis penelitiannya adalah:

- 1)  $H_0$  : artinya, data berdistribusi normal

- 2)  $H_a$  : artinya, data tidak berdistribusi normal

Kriteris pengambilan keputusan dengan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* dalam (Ali Muhson, 2018) yaitu:

- 1) Jika signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima artinya data berdistribusi normal.
- 2) Jika signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak artinya data tidak berdistribusi normal.

Sedangkan, kriteria pengambilan keputusan dengan analisis grafik (*Normal Probability Plot*) yaitu:

- 1) Jika data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah diagonal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.
- 2) Jika data menyebar jauh dari garis diagonal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normal.

Langkah-langkah menggunakan SPSS:

- 1) Klik menu analyze, lalu ke decriptive statistics, lalu explore.
- 2) Pada jendela explore, terdapat kolom dependent list, pindahkan variabel yang ingin di uji ke kolom tersebut, jika varibel bersifat kuantitatif, pindahkan ke kolom factor list.
- 3) Pilih both pada display, centang bagian descriptive, lalu isi confidence interval for mean dengan angka tertentu yang sesuai kebutuhan, kemudian klik continue.
- 4) Klik plots, lalu beri centang pada normality plots with tests, jika sudah klik continue kemudian klik ok.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data Penelitian**

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Metode *Learning Start With a Question* (LSQ) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 101744 Desa Klambir". Penelitian ini berbentuk penelitian kuantitatif yang dilaksanakan di sekolah SD Negeri 101744 Desa Klambir Kec. Hamparan Perak, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20374. Selanjutnya untuk melihat kreativitas belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode LSQ maka dibutuhkan instrumen untuk melihat aktivitas secara individu didalam kelas.

Instrumen yang baik yaitu instrumen yang memenuhi syarat valid. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi kreativitas belajar siswa. Sebelum lembar observasi digunakan maka dilakukan uji kelayakan yang dilakukan oleh pakar ahli (*expert judgment*). Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan instrumen yang akan digunakan.

Peneliti menggunakan validasi ahli dimana lembar observasi kreativitas belajar siswa diberikan oleh validator atau dosen yang ahli didalam hal tersebut dan kemudian divalidasi. Adapun validator yang memvalidasi yaitu Ibu Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd. Hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh validator menunjukkan bahwa instrumen sudah dikatakan valid dan dinyatakan layak digunakan tanpa ada revisi.

Adapun perhitungan hasil penilaian validasi lembar observasi kreativitas belajar siswa sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{24}{25} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = 96\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas, penilaian validator terhadap validitas instrumen lembar observasi kreativitas belajar siswa mencapai 96%. Hasil validasi instrumen lembar observasi kreativitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1** hasil validasi ahli (*expert judgment*)

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Keterangan</b>
Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd	24	96%	Valid	Tidak Perlu Revisi

Hasil validator ahli oleh ibu Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd. diperoleh skor total 24 dengan proporsi 96%. termasuk campuran antara valid dan informasi yang tidak perlu direvisi.

#### **a. Pengamatan/Observasi Kreativitas Belajar Siswa Kelas Kontrol**

Pengamatan/observasi yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kreativitas belajar siswa yang terlihat dari aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar pada kelas kontrol sebelum menggunakan metode pembelajaran LSQ

selama proses pembelajaran.

Adapun skor perolehan nilai dari hasil performance test siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2** Skor Perolehan nilai Kreativitas Belajar Siswa Kelas Kontrol

No.	Responden	Nilai	Kategori
1	AA	67	Cukup
2	AL	53	Sangat Rendah
3	AS	48	Sangat Rendah
4	AP	64	Cukup
5	AFH	79	Tinggi
6	BR	47	Sangat Rendah
7	EWf	69	Cukup
8	FD	72	Cukup
9	GP	61	Cukup
10	LW	57	Rendah
11	MS	44	Sangat Rendah
12	MDS	67	Cukup
13	MD	69	Cukup
14	MR	49	Sangat Rendah
15	MK	73	Cukup
16	NS	51	Sangat Rendah
17	NS	76	Tinggi
18	PE	45	Sangat Rendah
19	RP	60	Cukup
20	SMZ	76	Tinggi
21	SDA	60	Cukup
22	SA	56	Rendah
23	TA	47	Sangat Rendah
24	YP	63	Cukup
25	ZN	68	Cukup
<b>Jumlah</b>		<b>1521</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>60,84</b>	

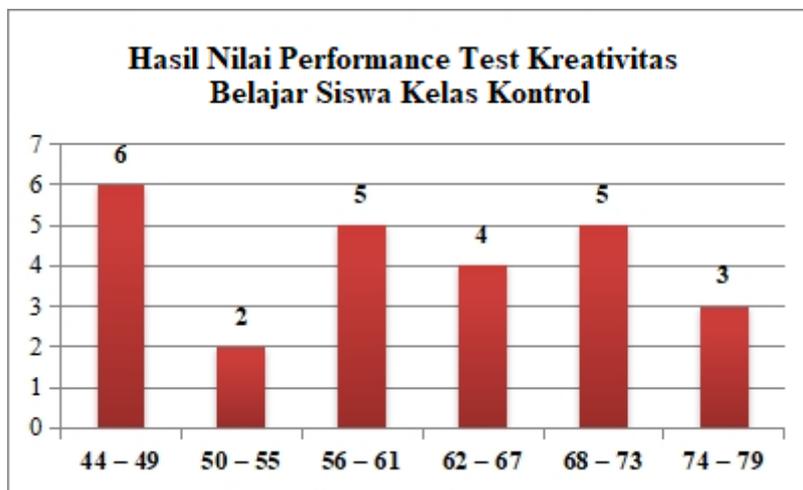
Berdasarkan nilai hasil pengamatan/observasi siswa pada tabel 4.1 diatas, menunjukkan nilai hasil performance test kreativitas belajar siswa di kelas kontrol dengan responden sebanyak 25 orang siswa. data hasil performance test selanjutnya dibuat dalam bentuk data distribusi frekuensi. Berikut ini data distribusi frekuensi kreativitas belajar siswa pada kelas kontrol sebelum menggunakan metode pembelajaran LSQ:

**Tabel 4.3** Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Performance Test Siswa Kelas Kontrol

No	Interval Nilai Observasi	Frekuensi	Persentase (%)
1	44 – 49	6	24%
2	50 – 55	2	8%
3	56 – 61	5	20%
4	62 – 67	4	16%
5	68 – 73	5	20%
6	74 – 79	3	12%
Jumlah		25	100%
<b>Rata-rata</b>			<b>60,84</b>
<b>Nilai Minimum</b>			<b>44</b>
<b>Nilai Maksimum</b>			<b>79</b>

Berdasarkan tabel di atas bahwa siswa yang belum memenuhi standart KKM ( $KKM < 75$ ) sebanyak 22 orang siswa dan yang sudah memenuhi nilai KKM sebanyak 3 orang siswa. Adapun data frekuensi dengan nilai 44-49 sebanyak 6 orang siswa, nilai 50-55 sebanyak 2 orang siswa, nilai 56-61 sebanyak 5 orang siswa, nilai 62-67 sebanyak 4 orang, nilai 68-73 sebanyak 5 orang, nilai 74-79 sebanyak 3 orang. Nilai rata-rata sebesar 60,84 dengan nilai yang terendah (minimum) yang didapat siswa pada kelas kontrol yaitu sebesar 44 dan yang tertinggi (maksimum) yaitu sebesar 79.

Berikut ini tabel grafik distrbusi frekuensi kreativitas belajar siswa pada kelas kontrol sebelum menggunakan metode pembelajaran LSQ.



**Gambar 4.1** Diagram Batang Distribusi Kreativitas Belajar Siswa Kelas Kontrol

#### **b. Pengamatan/Observasi Kreativitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen**

Pengamatan/observasi yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kreativitas belajar siswa yang terlihat dari aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar pada kelas eksperimen sesudah menggunakan metode pembelajaran LSQ selama proses pembelajaran.

Adapun skor perolehan nilai dari hasil performance test siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5** Skor Perolehan Nilai Kreativitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen

<b>No.</b>	<b>Responden</b>	<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>
1	AS	89	Sangat Tinggi
2	AC	91	Sangat Tinggi
3	AF	87	Sangat Tinggi
4	AN	84	Sangat Tinggi
5	DR	97	Sangat Tinggi
6	DP	73	Cukup
7	EP	88	Sangat Tinggi
8	GM	93	Sangat Tinggi
9	ISN	96	Sangat Tinggi
10	IS	80	Tinggi
11	JS	83	Tinggi
12	KO	76	Tinggi
13	MRF	99	Sangat Tinggi
14	MH	93	Sangat Tinggi
15	MI	83	Tinggi
16	NAA	87	Sangat Tinggi
17	NR	80	Tinggi
18	RR	95	Sangat Tinggi
19	RDI	79	Tinggi
20	RBP	89	Sangat Tinggi
21	SHL	92	Sangat Tinggi
22	TH	85	Tinggi
23	ZR	91	Sangat Tinggi
<b>Jumlah</b>		<b>2010</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>87,39</b>	

Berdasarkan nilai hasil pengamatan/observasi siswa pada tabel 4.1 diatas, menunjukkan nilai hasil performance test kreativitas belajar siswa di kelas eksperimen dengan responden sebanyak 23 orang siswa. data hasil performance test selanjutnya dibuat dalam bentuk data distribusi frekuensi. Berikut ini data distribusi frekuensi kreativitas belajar siswa pada kelas eksperimen sesudah

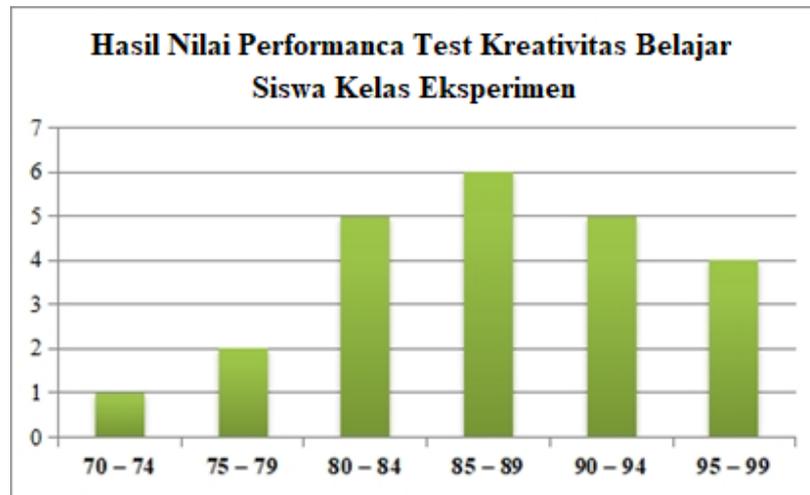
menggunakan metode pembelajaran LSQ:

**Tabel 4.6** Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Performance Test Siswa Kelas Eksperimen

No	Interval Nilai Observasi	Frekuensi	Persentase (%)
1	70 – 74	1	4%
2	75 – 79	2	9%
3	80 – 84	5	22%
4	85 – 89	6	26%
5	90 – 94	5	22%
6	95 – 99	4	17%
Jumlah		23	100%
<b>Rata-rata</b>			<b>87,39</b>
<b>Nilai Minimum</b>			<b>73</b>
<b>Nilai Maksimum</b>			<b>99</b>

Berdasarkan tabel di atas bahwa kreativitas belajar siswa pada kelas eksperimen sudah memenuhi standar KKM ( $KKM < 75$ ) dimana yang memenuhi sebanyak 22 orang siswa dan siswa yang tidak memenuhi standar KKM sebanyak 1 orang siswa. Adapun data frekuensi dengan nilai 70-74 sebanyak 1 orang siswa, nilai 75-79 sebanyak 2 orang siswa, nilai 80-84 sebanyak 5 orang siswa, nilai 85-89 sebanyak 6 orang, nilai 90-94 sebanyak 5 orang, nilai 95-99 sebanyak 4 orang. Adapun nilai rata-rata sebesar 87,39 dengan nilai yang terendah (minimum) yang didapat siswa pada kelas eksperimen yaitu sebesar 73 dan yang tertinggi (maksimum) yaitu sebesar 99.

Berikut ini tabel grafik distribusi frekuensi kreativitas belajar siswa pada kelas eksperimen sesudah menggunakan metode pembelajaran LSQ.



**Gambar 4.2** Diagram Batang Distribusi Kreativitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen

## B. Pengujian Persyaratan Analisis

### a. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data dilakukan untuk melihat apakah data homogen atau tidak, atau sampel memiliki varian yang sama atau tidak. Dengan kata lain apakah sampel dapat mewakili populasi. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *Levene Statistic* dengan bantuan SPSS 21 *for Windows*.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah:

Jika nilai Sig > 5% (0,05) menunjukkan bahwa distribusi data homogen.

Jika nilai Sig < 5% (0,05) menunjukkan bahwa distribusi data tidak homogen.

Hasil uji homogenitas data dapat dilihat pada tabel dibawah berikut ini:

**Tabel 4.8** Hasil Uji Homogentias

Test of Homogeneity of Variances			
DataHasil			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.508	1	45	<b>.068</b>

Tabel 4.8 diatas menjelaskan bahwa nilai signifikansi (sig.) sebesar 0.068 > 0,05. Berarti data penelitian yang digunakan homogen. Artinya sampel pada penelitian ini dapat merepresentasikan populasi dengan kata lain kesimpulan yang diambil dari sampel dapat mewakili kesimpulan untuk populasi.

#### **b. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis yang dirumuskan dan kemudian akan membawa kepada kesimpulan untuk menerima hipotesis atau menolak hipotesis. Hipotesis yang akan diuji dirumuskan sebagai berikut:

$H_a$  : Terdapat pengaruh metode pembelajaran *Learning Start With a Question* terhadap kreativitas belajar siswa kelas IV SDN 101744 Desa Klambir.

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran *Learning Start With a Question* terhadap kreativitas belajar siswa antara siswa kelas IV SDN 101744 Desa Klambir.

Dengan ketentuan sebagai berikut :

Apabila nilai sig. (*2-tailed*) < 0,05 maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak

Apabila nilai sig. (*2-tailed*) > 0,05 maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima.

Pengujian hipotesis yang dirumuskan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan uji-t (*Independent sample T-test*) untuk menguji apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran *Learning Start With a Question* (LSQ) terhadap kreativitas siswa dengan bantuan SPSS 22 for Windows.

Hasil output SPSS 22 uji-t (*Independent sample T-test*) ditunjukkan pada Tabel berikut:

**Tabel 4.9** Output *Independent Samples T-Test*

Independent Samples Test									
Kreativitas Belajar Siswa	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	6.325	.015	10.104	46	.000	-26.551	2.628	31.841	-21.262
Equal variances not assumed			10.284	41.341	.000	-26.551	2.582	31.764	-21.339

Berdasarkan Tabel 4. diatas nilai signifikansi *2-tailed* kreativitas belajar siswa pada kelas kontrol sebelum menggunakan metode LSQ dan kelas eksperimen sesudah menggunakan metode LSQ adalah 0,000. Dimana  $0,000 < 0,05$ . Kemudian diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 10,104 sedangkan nilai  $t_{tabel}$  pada  $N=25-2$  sebesar 1,714. Maka  $t_{hitung} 10,104 > t_{tabel} 1,714$ . berdasarkan kriteria pengujian,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang berarti terdapat pengaruh yang diberikan oleh metode pembelajaran *Learning Start With a Question* (LSQ)

terhadap kreativitas belajar siswa.

### c. Uji Normalitas

Uji Normalitas Bertujuan untuk menguji apakah dalam model *regresi variabel* terikat dan variabel bebas terhadap keduanya memiliki distribusi data yang normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas ini, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25 *for windows*.

Dasar Pengambilan Keputusan dalam uji Normalitas adalah sebagai berikut:

- a) Jika sig. (*Signifikansi*) < 0,05, maka data distribusi tidak normal.
- b) Jika sig. (*Signifikansi*) > 0,05, maka data berdistribusi Normal.

Berikut adalah hasil dari uji normalitas :

**Tabel 10. Hasil Uji Normalitas**

Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kreativitas Belajar Siswa	Kontrol	0.117	25	.200*	0.949	25	0.242
	Eksperimen	0.091	23	.200*	0.980	23	0.904

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan output hasil uji Normalitas pada *Kolmogorov simirnov* tersebut dapat dilihat bahwa Nilai Signifikansi (Sig) Untuk Kelas Kontrol 0,200 > 0.05, untuk kelas Eksperimen 0,200 > 0.05. karena seluruh nilai sig > 0.05 maka dapat disimpulkan varian data kelas Eksperimen dan data kelas Kontrol berdistribusi Normal.

### **C. Diskusi Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas IV SDN 101744 Desa Klambir melalui metode pembelajaran *Learning Start With a Question* dan untuk mengetahui pengaruh kreativitas belajar siswa yang terjadi dalam pembelajaran IPA kelas IV SDN 101744 Desa Klambir melalui metode *Learning Start With a Question*.

#### **1. Pengaruh penggunaan metode Learning Start With a Question**

Berdasarkan hasil pengolahan data yang berhasil dikumpulkan dengan bantuan spss, maka penelitian dilakukan pada uji t ialah uji independent samples t-test dengan perhitungan pada signifikan 5% dapat diperoleh dengan nilai sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dari keputusan pengambilan bawah keseluruhan pada penelitian ini dapat dilihat bahwa hasil dari nilai kreativitas belajar siswa kelas IV dengan menggunakan metode pembelajaran *learning start with a question* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *learning start with a question* terhadap kreativitas belajar di kelas IV SD 101744 Desa Klambir.

#### **2. Kreativitas belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode Learning Start With a Question**

Dari uraian penelitian tentang metode *learning start with a question* dan kreativitas belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa kedua variabel tersebut memiliki hubungan. Kemudian Hasil penelitian yang

diperoleh dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu terdapat pengaruh penggunaan metode *Learning Start With a Question* (LSQ) terhadap kreativitas belajar siswa kelas IV SDN 101744 Desa Klambir. Hal ini terlihat pada hasil rata-rata (*Mean*) kelas kontrol sebesar 60,84 sedangkan rata-rata (*mean*) kelas eksperimen sebesar 87,39, dimana  $60,84 < 87,39$ . Ini menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kreativitas belajar siswa kelas kontrol.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

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

1. Keterbatasan Tempat Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan hanya terbatas pada satu tempat, yaitu SDN 101744 Desa Klambir untuk dijadikan tempat penelitian. Apabila penelitian dilakukan di tempat lain yang berbeda, mungkin hasilnya terdapat sedikit perbedaan. Tetapi kemungkinannya tidak jauh menyimpang dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

2. Keterbatasan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama pembuatan skripsi. Waktu yang singkat ini termasuk sebagai salah satu faktor yang dapat mempersempit ruang gerak penelitian. Sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan.

### 3. Keterbatasan Instrumen non-tes

Alat pengumpul data hanya menggunakan instrumen non-tes. Data akan lebih baik jika didukung oleh hasil instrumen jenis tes, karena dengan instrumen yang berbentuk tes peneliti akan lebih memperoleh informasi yang akurat untuk penelitian.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 101744 Desa Klambir dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Learning Start With a Question* (LSQ) terhadap kreativitas belajar siswa. Hal ini terdapat pada hasil nilai rata-rata (*mean*) kelas eksperimen sebesar 87,39 sedangkan nilai rata-rata (*mean*) kelas kontrol sebesar 60,84, dimana  $87,39 > 60,84$ . Artinya kreativitas belajar siswa kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kreativitas belajar siswa kelas kontrol. Dari hasil output *signifikansi 2-sided Equal variances assumed* adalah 0,000. Kemudian diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 10,104 sedangkan nilai  $t_{tabel}$  pada  $N= 25-2$  sebesar 1,714. Maka  $t_{hitung} 10,104 > t_{tabel} 1,714$ . Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar menggunakan metode pembelajaran *Learning Start With a Question* (LSQ) di kelas eksperimen dan kontrol. Karena terdapat perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Learning Start With a Question* (LSQ) terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 101744 Desa Klambir.
2. Rata-rata kreativitas belajar siswa pada kelas kontrol sebelum menggunakan metode pembelajaran *Learning Start With a Question* (LSQ) dilihat dari

aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPA masih dalam kategori rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata (*mean*) yaitu sebesar 60,84 yang diterapkan oleh 25 responden. Sedangkan, rata-rata kreativitas belajar siswa pada kelas eksperimen sesudah menggunakan metode pembelajaran *Learning Start With a Question* (LSQ) dilihat dari aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPA sudah dalam kategori tinggi. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yaitu sebesar 87,39 yang diterapkan oleh 23 responden. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa mengalami peningkatan sesudah menggunakan metode pembelajaran *Learning Start With a Question* (LSQ) pada mata pelajaran IPA di SDN 101744 Desa Klambir.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disarankan kepada :

1. Kepada guru Biologi hendaknya harus pandai memilih jenis metode pembelajaran yang bervariasi disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan sehingga proses pembelajaran menjadi menarik dan agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan.
2. Terhadap siswa hendaknya dapat lebih aktif, mempunyai motivasi untuk belajar agar hasil pembelajaran dapat maksimal dan sesuai dengan harapan.
3. Kepada pihak sekolah hendaknya memberikan perhatian terhadap sarana dan prasarana terutama media pembelajaran agar dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran yang lebih baik.

Peneliti merasa bahwa hasil yang telah didapat di dalam penelitian ini belum sempurna, oleh karena itu penulis berharap untuk penelitian yang akan datang, hendaknya metode *Learning start with a question* dapat diterapkan pada pokok bahasan yang lain dengan bentuk penilaian kinerja yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., Prasetya, J.T. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Amri, Sofan. 2015. *Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Annisarti dan Elva. (2016). Model Pop-up Book Keluarga Untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 1(5)
- Asfuri, Ninda Beny. (2020). *Model Pembelajaran PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite dan Review) With Pop Up Pada Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Tematik Terhadap Kreativitas Belajar Siswa*. Jawa Tengah : Cv.Sarnu Untung.
- Citrasmi Ni Wyn, dkk. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sd. *E-jurnal Undiksha*, 4 (1): 1- 10
- Dwianti, I. N., Rekha, R. ulianti dan, & Rahayu, E. T. (2021). Pengaruh Media Power point dalam pembelajaran jarak jauh terhadap aktivitas Kebugaran jasmani siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 295–307. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5335922>
- Eriyani,Elfa,dkk. (2021). *Menggagas Reformasi Pendidikan Nasional Menuju Kemandirian dan Kemajuan Bertaraf Global*. Jawa Timur : Cv. Global Aksara Pers
- Ghozali, Imam., & Nasehudin, T. S. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Isnawati, N., & Samian. (2010). Kemandirian Belajar Ditinjau Dari Kreativitas Belajar Dan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*,1,128–144.  
<http://journals.ums.ac.id/index.php/jpis/article/viewFile/825/548>
- Kurniawati dan Sartinah (2016). Pengaruh Metode Bercakap-cakap Berbasis Media Pop-up Book terhadap kemampuan Berbicara Anak Kelompok A. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(1)
- Muktiono, J. (2003). *Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

- Murti, I Gede Ari dkk. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd. *e-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurnal PGSD*, 9 (1): 1-11.
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>
- Oci, M. (2016). Kreativitas Belajar. Sanctum Domine: *Jurnal Teologi*, 4(2), 55–64. <https://doi.org/10.46495/sdjt.v4i2.26>
- Pendidikan, D. A. N. U. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. 2(1), 1–8.
- Sani, R.A. (2019). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Santosa, S., & Luthfiyyah, P. P. (2020). Pengaruh Komunikasi Pemasaran terhadap Loyalitas Pelanggan di Gamefield Hongkong Limited. *Jurnal Bisnis Dan Pemasaran*, 10(1), 1–7.
- Sanjaya, Wina (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan ( Cetakan ke 12)*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Setyowati, E., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sd Negeri Mangunsari 07. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 76. <https://doi.org/10.31764/justek.v1i1.408>
- Solikhah, A. (2017). *Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Karangan Kelas V SDN Rowoharjo Tahun ajaran 2016/2017*. Simki-Pedagogia, 1(8)
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta. Jakarta. Erlangga.
- Sulistyo, L. (2020). Pembelajaran LSQ (Learning Stars with a Question) Era Pandemi Covid-19 dengan Media WhatsApp. *Senatik*, 416–422. <http://103.98.176.39/index.php/senatik/article/view/1018>
- Sumandi, (2015). *Metodologi penelitian/sumandi suryabrata*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Widiyaningrum, & Harnanik. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa Kelas XII Pemasaran pada Pembelajaran Produktif Pemasaran di SMK Negeri 1 Purbalingga. *Economic Education Analysis Journal*, 5(3), 729–735.

# LAMPIRAN

**Lampiran 1 : SILABUS Status Pendidikan**

**Kelas/Semester** : IV/2

**Tema 6** : Cita-citaku

**Subtema** : 1( Aku dan Cita-Citaku )

**Kompetensi Inti** :

- 1) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- 2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara
- 3) Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain
- 4) Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangan.

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>IPA</p> <p>3.6 menjelaskan ciri-ciri hewan herbivora, karnivora dan omnivore</p> <p>4.6 melaporkan hasil pengamatan tentang ciri-ciri tersebut melalui gambar yang di amati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karnivora</li> <li>• Omnivora</li> <li>• Herbivora</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisis gambar pada saat proses Pembelajaran</li> <li>• Mengidentifikasi hewan-hewan herbivora, karnivora dan herbivora.</li> <li>• Mendiskusikan bagaimana cara mengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya.</li> <li>• Menyebutkan ciri-ciri hewan herbivora, karnivora dan omnivore.</li> </ul>	<p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Performance Test</p> <p>b. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p> <p>Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.6 dan 4.6)</p> <p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Performance Test</p> <p>b. Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p>	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Materi</li> <li>• Gambar</li> </ul>

<p>PPKN</p> <p>1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keberagaman di masyarakat</li> <li>• Keragaman kegiatan orang-orang di lingkungan dan manfaatnya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pengamatan di lingkungan sekitar, dan mengidentifikasi keragaman kegiatan orang-orang yang ada di lingkungan sekitar dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Menuliskan hasil pengamatan, dan menjelaskan hasil identifikasi keragaman kegiatan orang-orang yang ada di lingkungan sekitar dan manfaatnya.</li> </ul> <p>Mencari tahu tentang kegiatan-kegiatan yang dilakukan temannya dan mengidentifikasi keragaman kegiatan orang-orang disekitarnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat kesimpulan dari kegiatan</li> </ul>	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</li> </ul> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengisidafar cek tentang sikap peserta didik saat di</li> </ul>	<p>24 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Internet</li> <li>• Lingkungan</li> </ul>
--	--	--	--	--------------	---

<p>karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>		<p>bertanya, dan menjelaskan hasil identifikasi keragaman kegiatan orang-orang yang ada di lingkungan sekitarnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati gambardan lingkungan sekitar, dan mengidentifikasi keragaman kegiatan dalam masyarakat.</li> </ul>	<p>rumah<sup>4</sup>, dan di sekolah</p> <p>Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami ciri-ciripuisi.</li> <li>• Memahami siklus makhluk hidup</li> <li>• Membandingkan pertumbuhan hewan dan tumbuhan.</li> <li>• Mengetahui tanda tempo tinggi rendah pada lagu.</li> <li>• Memahami ciri-ciripuisi yang berkaitan dengan akhir baris pada bait.</li> <li>• Memahami daur hidup makhluk hidup yang berbeda.</li> <li>• Mengetahui keragaman kegiatan di lingkungan sekitar</li> <li>• Memahami hubungan karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya.</li> </ul>		
--	--	---	---	--	--

<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.</p> <p>4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• isi dan amanat puisi</li> <li>• hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dan berdiskusi, dan mengidentifikasi ciri-ciri puisi.</li> <li>• Membuat kesimpulan, dan menyajikan hasil pengamatan tentang ciri-ciri puisi.</li> <li>• Mengamati sebuah puisi, dan mengidentifikasi ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan akhir baris pada bait. Membuat puisi sendiri, dan menggunakan hasil pengamatannya tentang ciri-ciri puisi.</li> <li>• Membaca dan mencermati puisi, dan menjelaskan makna yang terkandung dalam puisi.</li> <li>• Membuat puisi sendiri, dan mengungkapkan makna yang terkandung dalam puisi secara lisan maupun tulisan.</li> <li>• Mengamati puisi yang dibacakan temannya, dan menjelaskan dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui tanda tempo tinggi rendah pada lagu.</li> <li>• Memahami ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan akhir baris pada bait.</li> <li>• Memahami daur hidup makhluk hidup yang berbeda.</li> <li>• Mengetahui keragaman kegiatan di lingkungan sekitar</li> <li>• Memahami hubungan karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya.</li> </ul> <p>Memahami makna puisi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami Keragaman kegiatan dalam masyarakat.</li> </ul> <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati ciri-ciri puisi</li> <li>• Membuat kesimpulan tentang ciri-</li> </ul>	<p>24 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Materi Gambar perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila</li> </ul>
--	--	---	---	--------------	---

		<p>mengungkapkan makna yang terkandung dalam puisi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencermati puisi yang dibacakan temannya dan menuliskan makna tiap baitnya, serta mampu menjelaskan makna puisi.</li> </ul>	<p>ciri puisi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi siklus makhluk hidup.</li> <li>• Membuat skema tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan.</li> <li>• Mengamati lagu dan mengidentifikasi tanda tempo tinggi rendah nada.</li> </ul> <p>Menyanyikan lagu dengan tempo yang tepat.</p>		
<p>SBdP 3.2 Memahami tangga nada. 4.2 Menyanyikan lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membuat gambar cerita.</li> <li>➤ Memainkan alat musik sederhana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memainkan alat musik sederhana untuk mengiringi lagu bertangga nada mayor dan minor</li> <li>• mempraktikkan gerak langkah kaki ke berbagai arah dan mengayunkan ke berbagai arah mengikuti ketukan/tepu tangan</li> </ul>	<p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Performance Test b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap</p> <p>tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.2 dan 4.2)</p> <p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Performance Test b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Contoh gambar cerita</li> </ul> <p>peralatan gambar</p>

<p>Bahasa Indonesia 3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik. 4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Teks Penjelasan</li> <li>➤ Ringkasan</li> <li>➤ Kalimat efektif</li> <li>➤ Surat undangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat ringkasan narasi teks video/gambar yang disajikan</li> <li>• Memahami kalimat efektif untuk membuat ringkasan</li> </ul>	<p>1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Performance Test b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.3 dan 4.3)</p>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Materi</li> <li>• Teks bacaan</li> </ul>
--	---	---	---	-------	--



**Zaibaniar Barus, S.Pd**



**Hayyum Dayningrum**



**Dinda Syahfitri, S.Pd**

**Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Eksperimen)****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Sekolah : SD  
Mata Pelajaran : IPA  
Kelas/Semester : IV/2  
Topik : Ekosistem  
Sub Topik : Komponen Ekosistem  
Tahun Pelajaran :2023  
Pertemuan ke :1  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

**1) Komponen Inti**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.
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, sekolah.

4. Menunjukkan kemampuan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri dan komunikatif. Dan menunjukkan perilaku yang beriman dan berakhlak mulia.

## 2) Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.1 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jarring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	<p>c. menjelaskan perbedaan jenis hewan berdasarkan jenis makanannya.</p> <p>d. Menyebutkan hewan berdasarkan jenis makanannya.</p>
2.1 Membuat karya tentang konsep jarring-jaring makanan dalam suatu komponen.	<p>4.10 membuat bagan tentang hewan berdasarkan jenis makanannya.</p> <p>4.11 menjelaskan bagaimana ciri-ciri hewan karnivora, herbivora dan karnivora.</p>

## 3) Tujuan Pembelajaran

- 1) Peserta didik dapat menjelaskan perbedaan hewan berdasarkan jenis makanannya.
- 2) Peserta didik dapat menyebutkan hewan berdasarkan jenis makanannya.
- 3) Peserta didik dapat membuat bagan tentang hewan.

- 4) Peserta didik dapat menjelaskan bagaimana ciri-ciri hewan karnivora, herbivora dan omnivore.

#### **4. Materi Pembelajaran**

\*Menggolongkan Hewan\*

- Herbivora
- Karnivora
- Omnivora

#### **E. Metode Pembelajaran**

- 1). Metode *Learning Start With a Question*

#### **F. Sumber dan Media Pembelajaran**

1. Media/Alat : papan tulis, spidol, dan barang bekas
2. Sumber pembelajaran : Buku LKS Pedoman Guru dan buku LKS Siswa.

## A. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberi salam dan menyapa peserta didik kemudian berdoa bersama untuk memulai pelajaran dan setelah itu mengecek kehadiran siswa.</li> <li>• Apserpsi : Pada pertemuan sebelumnya kita sudah mempelajari ekosistem. Coba sebutkan Kembali pengertian ekosistem?</li> <li>• Motivasi : guru menunjukkan gambar aktivitas yang dilakukan oleh siswa.</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan mempelajari ekosistem.</li> <li>• Guru membagi peserta didik dalam kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang peserta didik secara heterogen.</li> </ul>	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Eksplorasi</b> Dalam kegiatan eksplorasi, guru: Siswa dapat Memahami peta konsep tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.</li> <li>• <b>Elaborasi</b> Pada tahap ini siswa di minta untuk membahas</li> </ul>	50 menit

	<p>poin-poin yang tidak diketahui yang telah diberi tanda pada Popup Book</p> <p>.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Pada tahap ini guru memberikan arahan kepada siswa untuk membentuk suatu kelompok kecil atau berpasangan, minta kepada murid untuk menuliskan ciri-ciri dari herbivora, karnivora dan omnivora.</li> <li>4. Kumpulkan jawaban-jawaban yang telah ditulis oleh murid.</li> <li>5. Pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan siswa tersebut.</li> </ol> <p>Guru memberikan soal evaluasi yang terkait dengan materi</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik secara individu maupun kelompok bagi siswa yang belum menguasaimateri.</li> <li>• Dengan bimbingan guru salah satu siswa dipilih untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini. Siswa membuat kesimpulan materi yang sudah dipelajari berdasarkan pemahamannya.</li> </ul>	<p>10 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dan guru merangkum hasil kegiatan pembelajaran hari ini.</li> <li>• Peserta didik mengevaluasi tentang hasil karya seni yang dibuat oleh temannya dari bahan bekas.</li> <li>• Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi berikutnya.</li> <li>• Guru mengajak siswa berdoa sesuai keyakinan masing-masing dan menutup pembelajarannya.</li> </ul>	
--	--	--



**Zaibanar Barus, S.Pd**



**Dinda Syahfitri, S.Pd**



**Hayyum Dayningrum**

**Lampiran 3 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Kontrol)****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Sekolah : SD

Mata Pelajaran : IPA

Kelas/Semester : IV/2

Topik : Ekosistem

Sub Topik : Komponen Ekosistem

Tahun Pelajaran : 2023

Pertemuan ke : 1

Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

**A. Komponen Inti**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya,

mahluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.

4. Menunjukkan kemampuan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri dan komunikatif. Dan menunjukkan perilaku yang beriman dan berakhlak mulia.

### **B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.1 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jarring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	<p>e. menjelaskan perbedaan jenis hewan berdasarkan jenis makanannya.</p> <p>f. Menyebutkan hewan berdasarkan jenis makanannya.</p>
2.1 Membuat karya tentang konsep jarring-jaring makanan dalam suatu komponen.	<p>4.10 membuat bagan tentang hewan berdasarkan jenis makanannya.</p> <p>4.11 menjelaskan bagaimana ciri-ciri hewan karnivora, herbivora dan karnivora.</p>

### **C. Tujuan Pembelajaran**

1. Peserta didik dapat menjelaskan perbedaan hewan berdasarkan jenis makanannya.
2. Peserta didik dapat menyebutkan hewan berdasarkan jenis makanannya.

3. Peserta didik dapat membuat bagan tentang hewan berdasarkan jenis makanannya.

#### **D. Materi Pembelajaran**

\*Menggolongkan Hewan\*

- Herbivora
- Karnivora
- Omnivora

#### **E. Metode Pembelajaran**

- 1). Metode Konvensional dengan menggunakan ceramah.

#### **F. Sumber dan Media Pembelajaran**

1. Media/Alat : papan tulis, spidol, dan barang bekas
2. Sumber pembelajaran : Buku LKS Pedoman Guru dan buku LKS Siswa.

#### **G. Kegiatan Pembelajaran**

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberi salam dan menyapa peserta didik kemudian berdoa</li> </ul>	10 menit

	<p>bersama untuk memulai pelajaran dan setelah itu mengecek kehadiran siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apserpsi : Pada pertemuan sebelumnya kita sudah mempelajari ekosistem. Coba sebutkan Kembali pengertian ekosistem?</li> <li>• Motivasi : guru menunjukkan gambar aktivitas yang dilakukan oleh siswa.</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan ekosistem.</li> </ul>	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan materi mengenai ekosistem kepada siswa tersebut.</li> <li>2. Setelah memberikan materi siswa diarahkan untuk mengamati disekitaran lingkungannya, terutama berfikir ada berapa jenis penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.</li> <li>3. Pada tahap ini siswa diarahkan untuk membedakan ciri-ciri hewan herbivora, karnivora dan omnivora.</li> <li>4. Setelah guru mengarahkan siswa tersebut, guru menyampaikan materi mengenai penggolongan hewan</li> </ol>	50 menit

	<p>berdasarkan jenis makanannya.</p> <p>5. Pada tahap selanjutnya guru memberikan soal latihan mengenai penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konfirmasi <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menanggapi hasil pekerjaan setiap kelompok.</li> <li>-Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahuisiswa</li> </ul> </li> </ul>	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik secara individu maupun kelompok bagi siswa yang belum menguasai materi.</li> <li>• Dengan bimbingan guru salah satu siswa dipilih untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini. Siswa membuat kesimpulan materi yang sudah dipelajari berdasarkan pemahamannya.</li> <li>• Peserta didik dan guru merangkum hasil kegiatan pembelajaran hari ini.</li> <li>• Peserta didik mengevaluasi</li> </ul>	10 menit

	<p>tentang hasil karya seni yang dibuat oleh temannya dari bahan bekas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi berikutnya.</li> <li>• Guru mengajak siswa berdoa sesuai keyakinan masing-masing dan menutup pembelajarannya.</li> </ul>	
--	---	--



**Zaibaniar Barus, S.Pd**



**Dinda Syahfitri, S.Pd**



**Hayyum Dayningrum**

## **Lampiran 4 : Komponen Ekosistem**

### **Materi**

#### **Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya**

##### **A. Pengertian Ekosistem**

Ekosistem adalah kumpulan makhluk hidup dan makhluk tidak hidup yang saling berinteraksi di suatu tempat tertentu, yang membentuk rantai makanan. Ekosistem tersusun dari komponen-komponen yang saling berkaitan satusama lain dan saling membutuhkan. Ekosistem juga merupakan hubungan timbal balik atau interaksi antara komponen abiotik dengan komponen biotik. Komponen abiotic adalah seluruh benda mati atau yang tidak bernyawa, namun memiliki manfaat atau pengaruh yang sangat besar bagi kehidupan makhluk hidup. Sedangkan komponen biotik adalah lingkungan yang terdiri atas komponen makhluk hidup bernyawa dan memiliki wujud makhluk hidup.

##### **B. Jenis Ekosistem**

Ekosistem yang ada di Bumi dibagi menjadi dua, yaitu ekosistem alami dan ekosistem buatan. Ekosistem alami adalah ekosistem yang terjadi atau dibuat oleh alam. Peran dari ekosistem alami ini adalah untuk menjaga keseimbangan berbagai ekosistem di sekitarnya. Sedangkan ekosistem buatan adalah suatu ekosistem yang dibuat atau terjadi karena campur tangan manusia. Tujuan dibentuknya ekosistem buatan ini adalah untuk melengkapi atau menjaga keseimbangan ekosistem alami. Contoh ekosistem alami air yaitu laut, pantai, sungai, danau, dan rawa-rawa.

Sedangkan ekosistem buatan contohnya hutan, padang pasir, padang rumput, taiga, dan tundra.

### **C. Keseimbangan Ekosistem**

Keseimbangan ekosistem artinya berjalannya proses interaksi antara hewan, tumbuhan, dan habitatnya, dengan lancar. Keseimbangan ekosistem dapat terjadi ketika jumlah produsen lebih banyak daripada konsumen. Contoh, tumbuhan harus lebih banyak dari pada hewan yang makan tumbuhan, hewan herbivora harus lebih banyak dari hewan karnivora, dan seterusnya. Namun, manusia banyak yang memburu hewan-hewan langka, baik hewan karnivora dan herbivora. Sehingga jumlahnya semakin sedikit di bumi.

Jika hewan herbivora semakin menipis jumlahnya karena perubahan suhu dan iklim, maka hewan karnivora akan kekurangan makanannya. Jika karnivora tidak bisa mendapatkan makanannya, karnivora juga bisa punah karena kurangnya makanan. Oleh sebab itu, hewan merupakan makhluk hidup yang berperan besar bagi keseimbangan ekosistem, supaya ekosistem dan rantai makanan tetap berjalan sesuai dengan daurnya.

Berikut penjelasan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya :

#### **1. Herbivora**

Herbivora adalah kelompok hewan yang hanya memakan tumbuhan. Hewan yang termasuk jenis herbivora dapat memakan bagian tumbuhan seperti daun, biji, batang dan juga umbi umbian. Dengan kata lain

hewan yang memakan daun-daunan, umbi-umbian, biji-bijian saja tanpa memakan daging disebut sebagai hewan herbivora. Hewan yang termasuk atau tergolong dalam kelompok herbivora adalah;

1. Bangsa Burung : Contohnya burung nuri, burung kakak tua, burung beo, merpati dan betet.
2. Bangsa Mamalia (hewan menyusui) : Contohnya Kuda, sapi, kerbau, kambing, kelinci dan kijang.
3. Bangsa Serangga : Contohnya walangsangit, belalang, capung, dan kutudaun.

Hewan mamalian yang memakan tumbuhan memiliki gigi seri yang tajam, tidak bertaring dan gigi grahannya bergelombang. Gigi grahannya pada hewan herbivora memiliki kegunaan untuk dapat menggiling rumput dan dedaunan yang keras. Sementara gigi seri berguna untuk memotong makanan.

Contoh hewan herbivora pemakan rumput dan dedaunan yaitu kuda, sapi, kerbau, kambing.

Contoh hewan herbivora pemakan biji bijian yaitu burung pipit, kakak tua dan merpati.

## HERBIVORA



*Gajah*



*Kelinci*



*Jerapah*



### Contoh Hewan Herbivora

## 2. Karnivora

Karnivora adalah kelompok hewan pemakan daging atau memakan hewan lainnya. Jadi hewan-hewan yang makan daging saja atau memakan hewan lainnya disebut sebagai hewan karnivora. Hewan karnivora biasanya mendapatkan makanan dengan cara memburu mangsanya. Mereka dikenal sebagai pemburu aktif. Hewan ini biasanya memiliki gigi taring yang tajam yang berguna untuk mencabik cabik dan memotong daging.

Ada beberapa jenis hewan karnivora, berikut ini contoh jenis hewan karnivora :

### Contoh Hewan Karnivora

4. Bangsa Burung, misanya burung elang, rajawali, dan burung hantu.
5. Bangsa serangga, misalnya nyamuk, laba-laba dan sebagainya
6. Bangsa mamalia, misalnya harimau, singa, dan srigala
7. Bangsa reptil, misalnya ular, komodo, cicak, dan bunglon
8. Bangsa ikan, misalnya hiu, piranha dan arwana

Burung pemangsa biasanya memiliki paruh yang tajam dan cakar yang kuat yang berguna untuk mencengkram mangsanya. Paruh kuatnya juga dapat mencabik- cabik daging mangsanya. Ada juga burung bangau yang bentuk paruhnya memiliki rongga di bagian bawahnya yang berguna untuk menjaring ikan.

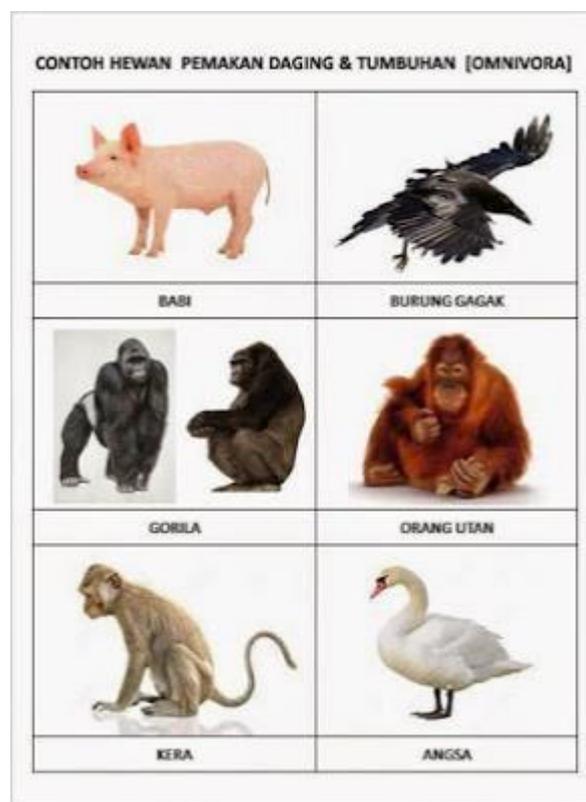


Contoh hewan karnivora

### 3. Omnivora

Omnivora adalah hewan pemakan tumbuhan sekaligus memakan hewan lainnya. Jadi hewan yang memakan tumbuhan dan juga hewan lainnya (daging) disebut omnivora.

**Contoh hewan Omnivora** : Musang, Ayam, Babi, Itik, Burung Jalak dan Kutilang



Contoh Hewan Omnivora

## **Jenis Gigi Hewan Berdasarkan Makanannya**

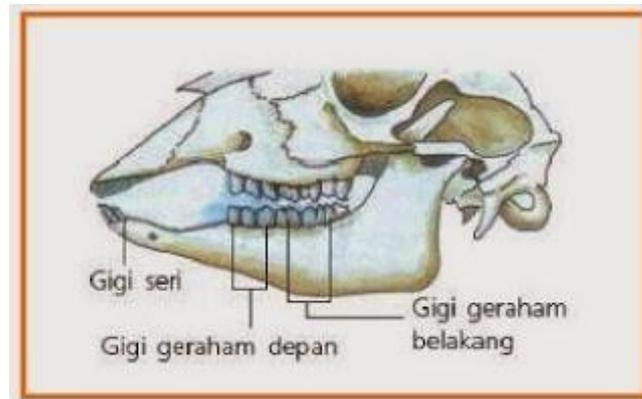
Jika kita memperhatikan kuda dan sapi maka kita akan menyimpulkan bahwa kedua hewan tersebut memiliki susunan gigi yang tidak berbeda. Ya benar, itu karena keduanya sama-sama hewan pemakan tumbuhan (rerumputan dan dedaunan). Namun jika kita membandingkan jenis gigi hewan kuda dengan singa, maka kita akan menemukan perbedaannya karena jenis makanan keduanya berbeda. Kuda memakan rerumputan sementara singa memakan daging.

Hal tersebut karena bentuk gigi hewan juga menyesuaikan diri pada jenis makanannya, simak (Macam-macam adaptasi pada hewan)

Lalu bagaimanakan susunan gigi hewan-hewan tersebut, berikut ini penjelasannya. Setiap hewan mempunyai bentuk gigi yang disesuaikan dengan jenis makanannya.

### **1. Hewan Herbivora**

Hewan herbivora memiliki gigi graham yang lebar dan bergigi. Hal itu berguna untuk menggigit sejumlah rumput . Itu penting karena juga berguna untuk mengunyah dan menggiling makanan. Selain gigi graham hewan herbivora juga memiliki gigi seri dan beberapa hewan mempunyai gigi taring yang berguna untuk mengoyak atau memotong makanan.



Bentuk Gigi Hewan Herbivora

## 2. Hewan Karnivora

Hewan karnivora memiliki gigi geraham dengan bentuk permukaan yang berlekuk- lekuk tajam. Hewan karnivora memiliki gigi geraham khusus untuk mengunyah daging dengan sisi rahang ujung gigi saling bertemu seperti pisau, gunting. Fungsi gigi geraham adalah untuk mengerat dan menghancurkan makanan. Sementara gigi serinya kecilkecil dan tajam. Sementara gigi taringnya panjang, besar dan runcing.



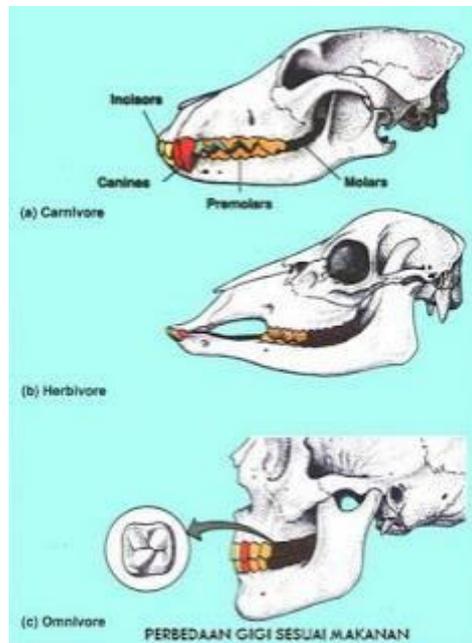
Bentuk Gigi Hewan Karnivora

### 3. Hewan Omnivora

Manusia ternyata juga tergolong jenis omnivora loo, walau bukan hewan. Hal ini karena manusia memakan tumbuhan dan juga daging. Bentuk gigi hewan omnivora merupakan bentuk gigi gabungan dari jenis gigi hewan herbivora dan hewan karnivora. Gigi geraham omnivora berguna untuk melumatkan makanan, gigi serinya untuk memotong, dan gigi taringnya untuk mengerat makanan.

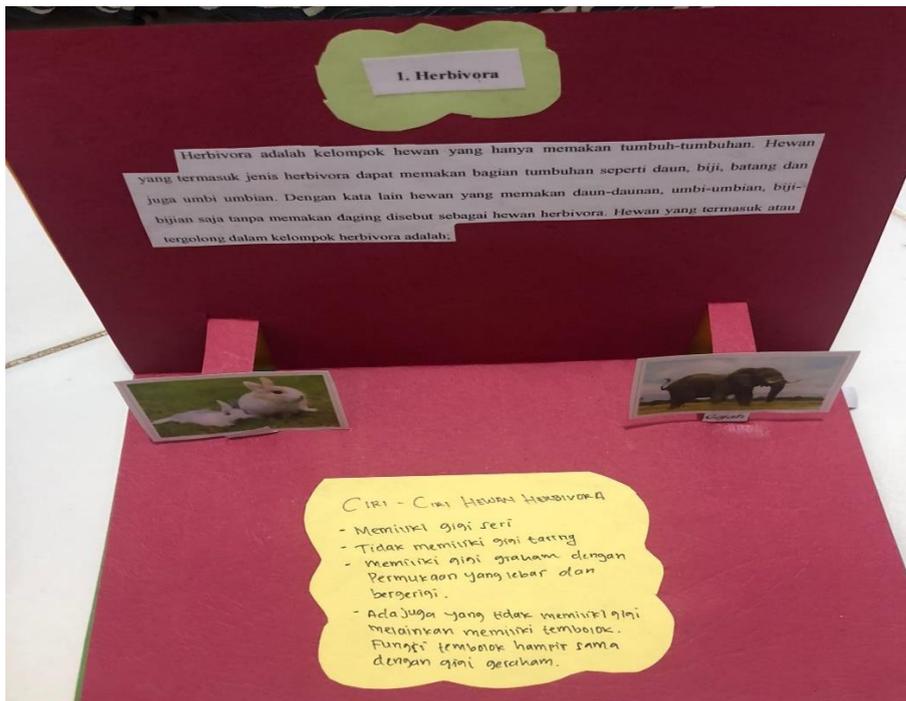
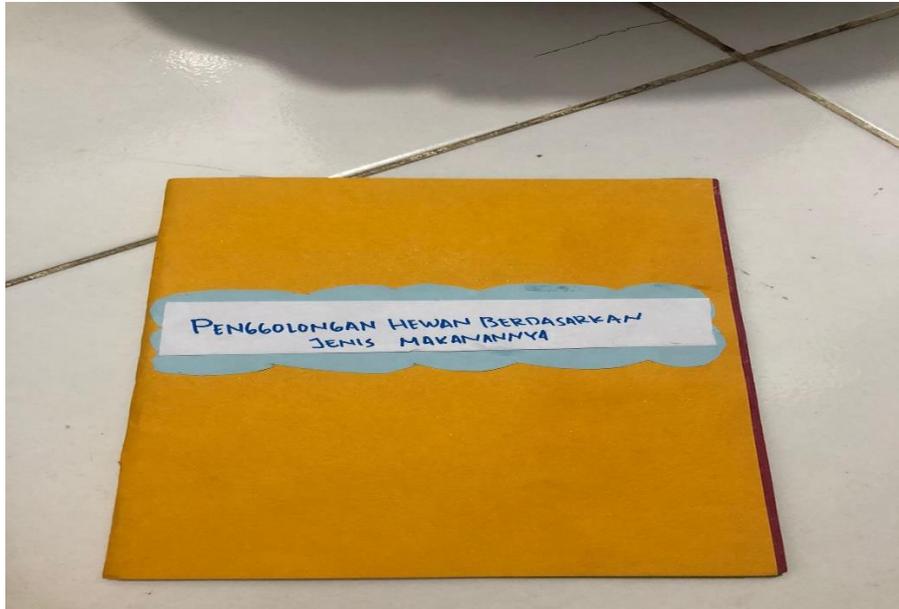


Bentuk Gigi Manusia

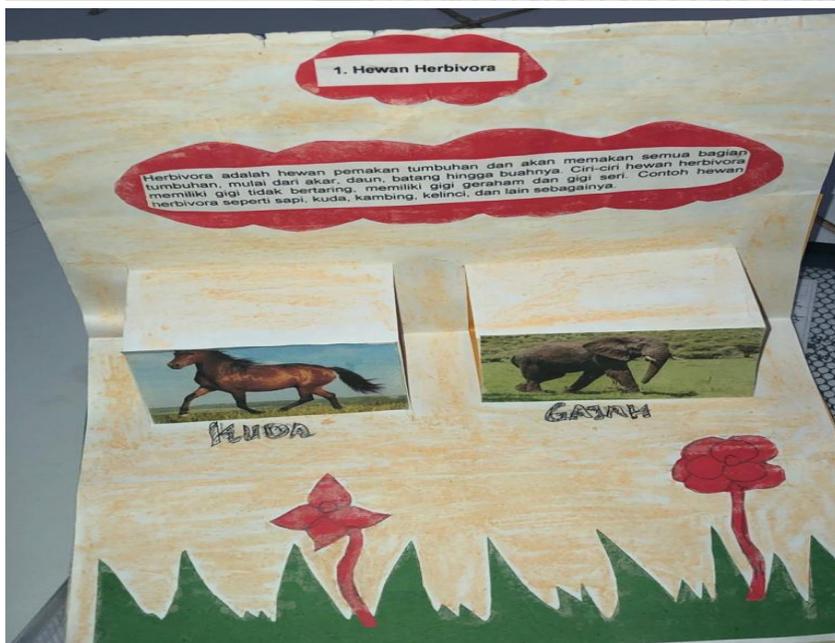
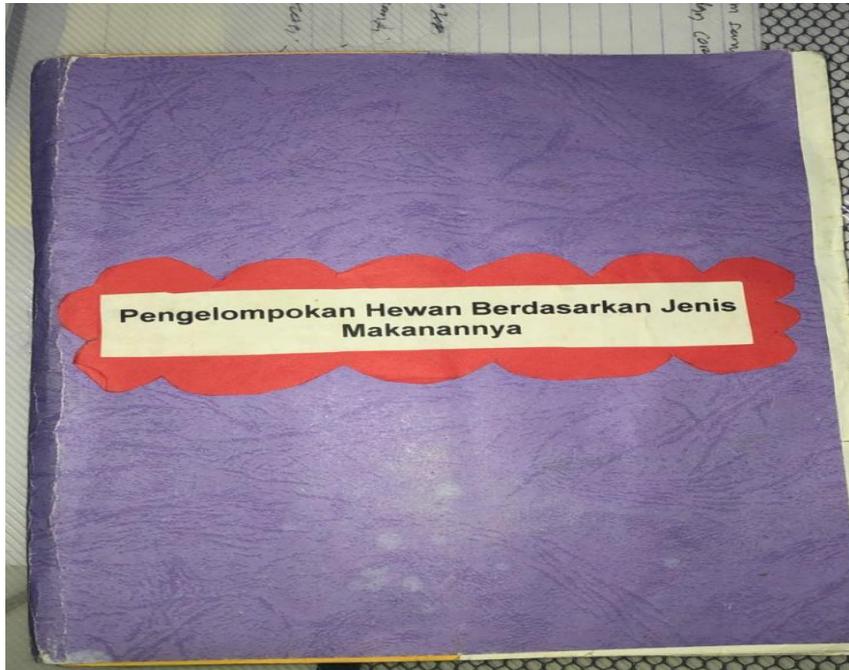


Perbandingan Bentuk Gigi Herbivora, Karnivora, Omnivora

## Lampiran 5 : Media Pembelajaran Pop Up Book Siswa



## Lampiran 6 : Media Pembelajaran Pop Up Book Peneliti



### Lampiran 7 : Lembar Validasi Observasi Kreativitas Belajar

Nama Sekolah : SD Negeri 10174 Desa Klambir

a. Berilah tanda ceklis (P) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Kamu terhadap performance test dengan skala penilaian sebagai berikut.

1. : Kurang Baik
2. : Cukup Baik
3. : Netral
4. : Baik
5. : Sangat Baik

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa mampu mengemukakan pendapat Sendiri					
2	Siswa dapat menyimpulkan hasil Pembelajaran					
3	Siswa mampu memberikan saran kepada teman-temannya.					
4	Siswa mampu berperan aktif dala pembelajaran kelompok.					
5	Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh.					
6	Siswa mampu memperhatikan dan dan mendengarkan penjelasan dari guru					
7	Siswa mampu memecahkan masalah yang berbeda dari yang lain					

<b>8</b>	Siswa mampu lebih cepat memahami Pelajaran yang diberikan					
<b>9</b>	Siswa mampu mengembangkan kreativitas yang dimiliki					
<b>10</b>	Siswa tertarik pada kegiatan yang kreatif					
<b>11</b>	Siswa memiliki tanggung jawab dan komitmen pada tugas yang diberikan guru					
<b>12</b>	Siswa memiliki minat belajar yang lain					
<b>13</b>	Siswa mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan orang lain					
<b>14</b>	Mampu mengerjakan tugas individu sendirian					
<b>15</b>	Siswa tidak banyak bertanya pada teman					

Instrumen Penilaian :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor yang di peroleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor yang di peroleh}}{60} \times 100$$

## Lampiran 8 : Lembar hasil validasi

### LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OBSERVASI KREATIVITAS BELAJAR SISWA

#### A. Identitas

Nama : Hayyum Dayningrum

Judul Penelitian : Pengaruh Metode Learning Strat With a Question (LSQ) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 101744 Desa Kelambir

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

#### B. Petunjuk

- a) Bapak/Ibu dimohonkan Memberi Penilaian dengan Cara Tanda (✓) Pada Kolom skor penilaian yang Tersedia. Deskripsi skala penilaian sebagai berikut :

- 1 : Kurang Baik
- 2 : Cukup Baik
- 3 : Netral
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

- b) Bila Menurut Bapak/Ibu Validator Jika Lembar Observasi perlu ada revisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan.

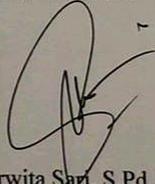
No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Mampu Mengeluarkan Pendapat					✓
2	Lebih Aktif Dalam Menjawab Pertanyaan				✓	
3	Mempunyai Daya Imajinasi Yang Kuat					✓
4	Senang Mencoba Hal Yang Baru					✓
5	Mandiri					✓

Kesimpulan :

Berdasarkan Penilaian tersebut, lembar observasi kreativitas belajar dinyatakan :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan.

Medan, Juli 2023

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

**Lampiran 9 : Data Hasil Nilai Lembar Performance Test kreativitas belajar siswa kelas kontrol**

No Respon	Butir Aspek yang Diamati															Total	Konversi 100
	Indikator I			Indikator II			Indikator III			Indikator IV			Indikator V				
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
S01	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	50	67
S02	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	40	53
S03	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	36	48
S04	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	48	64
S05	5	4	4	3	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	59	<b>79</b>
S06	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	35	47
S07	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	52	69
S08	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	54	72
S09	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	46	<b>61</b>
S10	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	43	57
S11	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	1	33	<b>44</b>
S12	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	50	67
S13	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	52	69
S14	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	37	49
S15	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	55	73
S16	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	38	51
S17	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	57	76
S18	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	34	45
S19	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	45	60
S20	4	4	4	4	4	3	5	4	3	4	4	3	4	4	3	57	76
S21	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	45	60
S22	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	42	56
S23	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	1	2	35	47
S24	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	47	63
S25	4	4	3	5	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	51	68
<b>Jumlah</b>																	<b>1521</b>
<b>Rata-rata</b>																	<b>60,84</b>
<b>Nilai Minimum</b>																	<b>44</b>
<b>Nilai Maksimum</b>																	<b>79</b>

**Lampiran 10 : Data Hasil Nilai Lembar Performance Test kreativitas belajar  
siswa kelas eksperimen**

No Respo nden	Butir Aspek yang Diamati															Total	Konversi 100
	Indikator I			Indikator II			Indikator III			Indikator IV			Indikator V				
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
01	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	67	89
02	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	68	91
03	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	3	65	87
04	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	3	63	84
05	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	73	97
06	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	55	<b>73</b>
07	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	66	<b>88</b>
08	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	70	93
09	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	72	96
10	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	3	4	3	3	60	80
11	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	62	83
12	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	57	76
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	74	<b>99</b>
14	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	70	93
15	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	62	83
16	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	65	87
17	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	3	3	3	60	80
18	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	71	95
19	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	59	79
20	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	67	89
21	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	69	92
22	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	64	85
23	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	68	91
<b>Jumlah</b>																	<b>2010</b>
<b>Rata-rata</b>																	<b>87,39</b>
<b>Nilai Minimum</b>																	<b>73</b>
<b>Nilai Maksimum</b>																	<b>99</b>

**Lampiran 11 : Uji Homogenitas**

<b>Test of Homogeneity of Variances</b>			
DataHasil			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.508	1	45	<b>.068</b>

<b>ANOVA</b>					
DataHasil					
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	7847.840	1	7847.840	86.315	.000
Within Groups	4091.437	45	90.921		
Total	11939.277	46			

### Lampiran 12 : Uji Hipotesis

#### Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kreativitas Belajar Siswa	Kelas Kontrol	25	60.84	10.719	2.144
	Kelas Eksperimen	23	87.39	6.900	1.439

#### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kreativitas Belajar Siswa	Equal variances assumed	6.325	.015	-10.104	46	.000	-26.551	2.628	-31.841	-21.262
	Equal variances not assumed			-10.284	41.341	.000	-26.551	2.582	-31.764	-21.339

### Lampiran 13 : Hasil Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kreativitas Belajar Siswa	Kontrol	0.117	25	.200*	0.949	25	0.242
	Eksperimen	0.091	23	.200*	0.980	23	0.904

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

## Lampiran 15: Hasil Jawaban Responden Kelas Kontrol

- Nilai Minimum

### LEMBAR PERFORMANCE TEST KREATIVITAS BELAJAR SISWA

Nama Siswa : M2019023424putra  
 Kelas : IV - B  
 Mata Pembelajaran : IPA  
 Tempat : 10n 1017/4

Petunjuk Pengisian :

Berilah Tanda (✓) Apabila siswa melakukan sesuai aktifitas yang diamati oleh guru.

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Mampu Mengeluarkan Pendapat</b>						
1	Siswa mampu mengemukakan pendapat sendiri		✓			
2	Siswa dapat menyimpulkan hasil pembelajaran		✓			
3	Siswa mampu memberikan saran kepada teman-temannya		✓			
<b>Lebih Aktif Dalam Menjawab Pertanyaan</b>						
1	Siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran kelompok			✓		
2	Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh		✓			
3	Siswa Mampu Berkomentar Dalam Diskusi Pembelajaran			✓		
<b>Mempunyai Daya Imajinasi yang kuat</b>						
1	Siswa mampu memecahkan masalah yang berbede dari yang lain		✓			
2	Siswa mampu lebih cepat memahami pelajaran yang diberikan			✓		
3	Siswa mampu mengembangkan kreativitas yang dimiliki		✓			
<b>Senang Mencoba Hal Yang Baru</b>						
1	Siswa tertarik pada kegiatan yang kreatif			✓		
2	Siswa memiliki tanggung jawab dan komitmen pada tugas yang diberikan guru.		✓			
3	Siswa mempunyai minat belajar yang luas		✓			
<b>Mandiri</b>						
1	Siswa mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan orang lain		✓			
2	Siswa mampu mengerjakan tugas individu sendirian		✓			
3	Siswa tidak Banyak Bertanya pada teman	✓				

(1x1) (2x10) (3x4)

1 + 20 + 12

33

24

- Nilai Sedang

**LEMBAR PERFORMANCE TEST KREATIVITAS BELAJAR SISWA**

Nama Siswa : gilang Pradana  
 Kelas : IV-A  
 Mata Pembelajaran : IPt  
 Tempat : sdn 101749

Petunjuk Pengisian :

Berilah Tanda (✓) Apabila siswa melakukan sesuai aktifitas yang diamati oleh guru.

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Mampu Mengeluarkan Pendapat</b>						
1	Siswa mampu mengemukakan pendapat sendiri				✓	
2	Siswa dapat menyimpulkan hasil pembelajaran			✓		
3	Siswa mampu memberikan saran kepada teman-temannya			✓		
<b>Lebih Aktif Dalam Menjawab Pertanyaan</b>						
1	Siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran kelompok				✓	
2	Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh			✓		
3	Siswa Mampu Berkomentar Dalam Diskusi Pembelajaran			✓		
<b>Mempunyai Daya Imajinasi yang kuat</b>						
1	Siswa mampu memecahkan masalah yang berbeda dari yang lain			✓		
2	Siswa mampu lebih cepat memahami pelajaran yang diberikan			✓		
3	Siswa mampu mengembangkan kreativitas yang dimiliki			✓		
<b>Senang Mencoba Hal Yang Baru</b>						
1	Siswa tertarik pada kegiatan yang kreatif			✓		
2	Siswa memiliki tanggung jawab dan komitmen pada tugas yang diberikan guru.			✓		
3	Siswa mempunyai minat belajar yang luas			✓		
<b>Mandiri</b>						
1	Siswa mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan orang lain			✓		
2	Siswa mampu mengerjakan tugas individu sendirian			✓		
3	Siswa tidak Banyak Bertanya pada teman		✓			

(2x1) (3x2) (4x2)

2 + 36 + 8  
46

61

- Nilai Maksimum

**LEMBAR PERFORMANCE TEST KREATIVITAS BELAJAR SISWA**

Nama Siswa : FITRI DARANTI  
 Kelas : IV - A  
 Mata Pembelajaran : IPA  
 Tempat : SMP 101244

Petunjuk Pengisian :

Berilah Tanda (✓) Apabila siswa melakukan sesuai aktifitas yang diamati oleh guru.

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Mampu Mengeluarkan Pendapat</b>						
1	Siswa mampu mengemukakan pendapat sendiri					✓
2	Siswa dapat menyimpulkan hasil pembelajaran				✓	
3	Siswa mampu memberikan saran kepada teman-temannya				✓	
<b>Lebih Aktif Dalam Menjawab Pertanyaan</b>						
1	Siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran kelompok			✓		
2	Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh				✓	
3	Siswa Mampu Berkomentar Dalam Diskusi Pembelajaran					✓
<b>Mempunyai Daya Imajinasi yang kuat</b>						
1	Siswa mampu memecahkan masalah yang berbeda dari yang lain				✓	
2	Siswa mampu lebih cepat memahami pelajaran yang diberikan				✓	
3	Siswa mampu mengembangkan kreativitas yang dimiliki				✓	
<b>Senang Mencoba Hal Yang Baru</b>						
1	Siswa tertarik pada kegiatan yang kreatif			✓		
2	Siswa memiliki tanggung jawab dan komitmen pada tugas yang diberikan guru.				✓	
3	Siswa mempunyai minat belajar yang luas				✓	
<b>Mandiri</b>						
1	Siswa mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan orang lain				✓	
2	Siswa mampu mengerjakan tugas individu sendirian				✓	
3	Siswa tidak Banyak Bertanya pada teman			✓		

(3x3) (4x10) (5x2)  
 9 + 40 + 10  
 59

79

## Lampiran 16 : Hasil Jawaban Respoden Kelas Eksperimen

- Nilai Minimum

### LEMBAR PERFORMANCE TEST KREATIVITAS BELAJAR SISWA

Nama Siswa : dimas prasetyo  
 Kelas : IV - 6  
 Mata Pembelajaran : IPA  
 Tempat : sdt 101744

Petunjuk Pengisian :

Berilah Tanda (✓) Apabila siswa melakukan sesuai aktifitas yang diamati oleh guru.

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Mampu Mengeluarkan Pendapat</b>						
1	Siswa mampu mengemukakan pendapat sendiri				✓	
2	Siswa dapat menyimpulkan hasil pembelajaran				✓	
3	Siswa mampu memberikan saran kepada teman-temannya			✓		
<b>Lebih Aktif Dalam Menjawab Pertanyaan</b>						
1	Siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran kelompok				✓	
2	Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh			✓		
3	Siswa Mampu Berkomentar Dalam Diskusi Pembelajaran			✓		
<b>Mempunyai Daya Imajinasi yang kuat</b>						
1	Siswa mampu memecahkan masalah yang berbeda dari yang lain				✓	
2	Siswa mampu lebih cepat memahami pelajaran yang diberikan				✓	
3	Siswa mampu mengembangkan kreativitas yang dimiliki			✓		
<b>Senang Mencoba Hal Yang Baru</b>						
1	Siswa tertarik pada kegiatan yang kreatif				✓	
2	Siswa memiliki tanggung jawab dan komitmen pada tugas yang diberikan guru.				✓	
3	Siswa mempunyai minat belajar yang luas				✓	
<b>Mandiri</b>						
1	Siswa mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan orang lain				✓	
2	Siswa mampu mengerjakan tugas individu sendirian				✓	
3	Siswa tidak Banyak Bertanya pada teman			✓		

(308) (4x60)

85 + 40  
 85

83

- Nilai Sedang

**LEMBAR PERFORMANCE TEST KREATIVITAS BELAJAR SISWA**

Nama Siswa : **ERMAN PRAYUDA**  
 Kelas : **IV - B**  
 Mata Pembelajaran : **IPA**  
 Tempat : **SDN 110744**

Petunjuk Pengisian :

Berilah Tanda (✓) Apabila siswa melakukan sesuai aktifitas yang diamati oleh guru.

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Mampu Mengeluarkan Pendapat</b>						
1	Siswa mampu mengemukakan pendapat sendiri					✓
2	Siswa dapat menyimpulkan hasil pembelajaran				✓	
3	Siswa mampu memberikan saran kepada teman-temannya					✓
<b>Lebih Aktif Dalam Menjawab Pertanyaan</b>						
1	Siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran kelompok					✓
2	Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh				✓	
3	Siswa Mampu Berkomentar Dalam Diskusi Pembelajaran					✓
<b>Mempunyai Daya Imajinasi yang kuat</b>						
1	Siswa mampu memecahkan masalah yang berbeda dari yang lain					✓
2	Siswa mampu lebih cepat memahami pelajaran yang diberikan				✓	
3	Siswa mampu mengembangkan kreativitas yang dimiliki				✓	
<b>Senang Mencoba Hal Yang Baru</b>						
1	Siswa tertarik pada kegiatan yang kreatif				✓	
2	Siswa memiliki tanggung jawab dan komitmen pada tugas yang diberikan guru.				✓	
3	Siswa mempunyai minat belajar yang luas					✓
<b>Mandiri</b>						
1	Siswa mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan orang lain				✓	-
2	Siswa mampu mengerjakan tugas individu sendirian				✓	
3	Siswa tidak Banyak Bertanya pada teman				✓	

(4x9) (5x6)  
 36 + 30  
 66  
 88

- Nilai Maksimum

**LEMBAR PERFORMANCE TEST KREATIVITAS BELAJAR SISWA**

Nama Siswa : M. Reza Fendana  
 Kelas : IV - B  
 Mata Pembelajaran : IPA  
 Tempat : SDN 101744

Petunjuk Pengisian :

Berilah Tanda (✓) Apabila siswa melakukan sesuai aktifitas yang diamati oleh guru.

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Mampu Mengeluarkan Pendapat</b>						
1	Siswa mampu mengemukakan pendapat sendiri					✓
2	Siswa dapat menyimpulkan hasil pembelajaran					✓
3	Siswa mampu memberikan saran kepada teman-temannya					✓
<b>Lebih Aktif Dalam Menjawab Pertanyaan</b>						
1	Siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran kelompok					✓
2	Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh					✓
3	Siswa Mampu Berkomentar Dalam Diskusi Pembelajaran					✓
<b>Mempunyai Daya Imajinasi yang kuat</b>						
1	Siswa mampu memecahkan masalah yang berbeda dari yang lain					✓
2	Siswa mampu lebih cepat memahami pelajaran yang diberikan					✓
3	Siswa mampu mengembangkan kreativitas yang dimiliki					✓
<b>Senang Mencoba Hal Yang Baru</b>						
1	Siswa tertarik pada kegiatan yang kreatif					✓
2	Siswa memiliki tanggung jawab dan komitmen pada tugas yang diberikan guru.					✓
3	Siswa mempunyai minat belajar yang luas					✓
<b>Mandiri</b>						
1	Siswa mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan orang lain					✓
2	Siswa mampu mengerjakan tugas individu sendirian					✓
3	Siswa tidak Banyak Bertanya pada teman				✓	

(4x1) (5x14)

A + 70  
74

99

### Lampiran 17 : Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen



### Lampiran 18 : Dokumentasi Penelitian Kelas Kontrol



## Lampiran 19 : K1



FORM K 1

**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](mailto: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 :

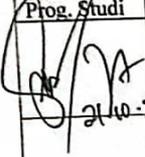
Nama Mahasiswa : Hayyum Dayningrum

N P M : 1902090122

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 121 SKS

IPK = 3,74

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Metode <i>Learning Start With a Question (LSQ)</i> Terhadap Kreatifitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 101744 Desa Klambir	21/10/22 
	Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses IPA Pada Siswa Kelas IV SDN 101744 Desa Klambir	
	Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SDN 101744 Desa Klambir	

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

Medan, 21 Oktober 2022

Hormat Pemohon,

  
 Hayyum Dayningrum

## Lampiran 20 : K2

FORM K 2



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hayyum Dayningrum  
 NPM : 1902090122  
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

**" Pengaruh Metode *Learning Start With a Question* ( LSQ ) Terhadap Kreatifitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 101744 Desa Klambir "**

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai:  
 Dosen Pembimbing : Chairunnisa Amelia 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, 21 Oktober 2022  
 Hormat Pemohon,

  
 Hayyum Dayningrum

## Lampiran 21 : K3



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

Nomor : 2407 /II.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 : **Hayyum Dayningrum**  
 N P M : 1902090122  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Penelitian : Pengaruh Metode Learning Start With a Question (LSQ) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 101744 Desa Klambir

Pembimbing : **Chairunnisa Amelia, 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 : 21 Oktober 2023

Medan, 25 Rab"ul Awwal 1444 H  
 21 Agustus 2022 M



Dibuat rangkap 5 (lima) :  
 1. Fakultas (Dekan)  
 2. Ketua Program Studi  
 3. Dosen Pembimbing  
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan  
**MENGIKUTI SEMINAR**



## Lampiran 22 : Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Hayyum Dayningrum  
 NPM : 1902090122  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Metode *Learning Start With a Question* (LSQ)  
 terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA  
 Kelas IV SDN 101744 Desa Klambir

Pada hari Kamis, 13 April 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Mei 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

Dosen Pembimbing

  
 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

  
 Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh  
 Ketua Program Studi

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

## Lampiran 23 : Berita Acara Seminar Proposal



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Kamis, 13 April 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Hayyum Dayningrum  
 NPM : 1902090122  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Metode *Learning Start With a Question* (LSQ) terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 101744 Desa Klambir

Revisi / Perbaikan :

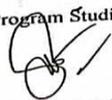
No	Uraian/Saran Perbaikan
1	Hasil observasi wawancara tidak komkrit dengan latar belakang.
2	Harus ada perbedaan SSP kelas kontrol dengan Eksperimen.
3	Harus ada soal

Medan, Mei 2023

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi



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

Pembimbing



**Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.**

## Lampiran 24 : Surat Pernyataan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**SURAT PERNYATAAN**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Hayyum Dayningrum

NPM : 1902090122

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Proposal : Pengaruh Metode *Learning Start With a Question* (LSQ)  
 terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA  
 Kelas IV SDN 101744 Desa Klambir

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Mei 2023

Hormat saya  
 Yang membuat pernyataan,

HAYYUM DAYNINGRUM

## Lampiran 25 : Permohonan Izin Riset



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](mailto:fkip@yahoo.co.id)

Nomor : 2111 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023  
Lamp : ---  
Hal : **Permohonan Izin Riset**

Medan, 09 Dzulqa'dah 1444 H  
29 Mei 2023 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
Kepala Sekolah SD Negeri 101744 Desa Klambir  
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 : **Hayyum Dayningrum**  
N P M : 1902090122  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Learning Start With a Question* (LSQ) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 101744 Desa Klambir

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.  
Wassalamu'alaikum Wr.Wb



  
**Dra. H. Suci Syurnita, M.Pd**  
NIDN.0000066701

**\*\*Pertinggal\*\***



## Lampiran 26: Surat Balasan Permohonan Izin Riset


**PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**UPT SPF SD NEGERI 101744 DESA KLAMBIR**  
**KECAMATAN HAMPARAN PERAK**  
Alamat : Jl. Desa Klambir Kec. Hamparan Perak Kab. Deli Serdang Kode Pos: 20374

---

**SURAT PERNYATAAN**  
 No: 421.2/ /1.03/VII/SD/2023

Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,  
 Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Di tempat

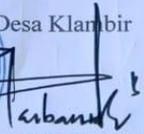
Dengan Hormat,

Sehubungan dengan surat saudara pada tanggal 29 Mei 2023 perihal perizinan tempat penelitian dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa atas nama Hayyum Dayningrum NPM : 1902090122 dengan Judul **Pengaruh Metode *Learning Start With a Question (LSQ)* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 101744 Desa Klambir,**

Perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pada Prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di tempat kami.
2. Izin melakukan penelitian diberikan semata-mata untuk keperluan akademik.

Demikian surat balasan dari kami.

Desa Klambir ,      Juli 2023  
 Kepala UPT Satuan Pendidikan Formal  
 SDN 101744 Desa Klambir  
  
  
**ZAIBANIAR BARUS, S.Pd**  
 NIP: 19740715 199611 2 002

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



### **Data Pribadi :**

Nama : Hayyum Dayningrum  
 NPM : 1902090122  
 Tempat, Tanggal Lahir : Rantau Prapat, 20 Maret 2001  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Alamat : Jl. Alfalah 4 Kos Frima Rizky  
 Anak ke : 2 dari 2 bersaudara

### **Pendidikan Formal**

1. Tk Darul Falah (2006-2007)
2. SD Negeri 112291 (2007-2012)
3. SMP Negeri 1 Langga Payung (2012-2015)
4. SMA Negeri 1 Sungai Kanan (2015-2018)
5. Tahun 2019-2023, tercatat sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, Agustus 2023

Hormat Saya,

Hayyum Dayningrum