

**PENGARUH METODE *DESIGN THINKING* TERHADAP
KETERAMPILAN *ECOPRENEURSHIP* SISWA KELAS
V SD NEGERI 112246 LANGGA PAYUNG**

SKRIPSI

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



OLEH :

ARWINA SAGALA

NPM . 1902090233

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

MEDAN

2023



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 24 Agustus 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Arwina Sagala
NPM : 1902090233
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Design Thinking* terhadap Keterampilan *Ecopreneurship* Siswa Kelas V SD Negeri 112246 Langga Payung.

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris

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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.I.
2. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.
3. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Arwina Sagala
NPM : 1902090233
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Design Thinking* terhadap Keterampilan
Ecopreneurship Siswa Kelas V SD Negeri 112246 Langga Payung

Sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2023

Disetujui oleh:

Pembimbing

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

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

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



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

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



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Arwina Sagala
NPM : 1902090233
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Design Thinking* terhadap Keterampilan *Ecopreneurship* Siswa Kelas V SD Negeri 112246 Langga Payung

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
10 Juli 2023	Perbaiki BAB IV Hlm. 43	
15 Juli 2023	Perbaiki BAB IV Pengujian persyaratan Analisis Hlm. 61	
24 Juli 2023	Perbaiki Tabel Distribusi	
26 Juli 2023	Perbaiki Analisis Data tahap Awal	
31 Juli 2023	- Lembar Validasi - Lembar Pre-tes dan postes kontrol - Lembar Pre-tes dan postes eksperimen	
3 Agustus 2023	A c c Sidang	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Agustus 2023
Dosen Pembimbing

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



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Arwina Sagala
NPM : 1902090233
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Design Thinking* terhadap Keterampilan *Ecopreneurship* Siswa Kelas V SD Negeri 112246 Langga Payung.


Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Metode *Design Thinking* terhadap Keterampilan *Ecopreneurship* Siswa Kelas V SD Negeri 112246 Langga Payung.” Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

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

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan




Arwina Sagala
NPM. 1902090233

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Arwina Sagala. NPM 1902090233. Pengaruh Metode *Design Thinking* Terhadap Keterampilan *Ecopreneurship* Siswa Kelas V SD Negeri 112246 Langga Payung Tahun Ajaran 2022/2023, Skripsi FKIP, UMSU 2023.

Penelitian ini didasarkan atas dasar urgensi internalisasi nilai-nilai Keterampilan *ecopreneurship* dalam seluruh intervensi pendidikan secara kreatif. Salah satu pembelajaran yang dapat dipilih dalam menginternalisasikan Keterampilan *ecopreneurship* pada diri siswa adalah pembelajaran Perubahan lingkungan/iklim dan daur ulang limbah Sampah. *Design thinking* menjadikan prinsip kemanusiaan sebagai landasan dalam setiap sintaknya dan hal ini sejalan dengan hakikat pembelajaran IPA sebagai bentuk mediumisasi upaya memanusikan manusia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *design thinking* Terhadap Keterampilan *ecopreneurship* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif Siswa SD Negeri 112246 Langga Payung dalam Keterampilan *Ecopreneurship*. Hal ini dikarenakan pentingnya mahasiswa PGSD sebagai calon guru memiliki kreativitas dalam menginternalisasikan nilai-nilai *ecopreneurship* pada siswanya di masa depan. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dengan sampel penelitian sebanyak 30 Siswa Kelas V-A di SD Negeri 112246 Langga Payung. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada Siswa Kelas V-A dengan Menggunakan Metode *design thinking* Terhadap Keterampilan *ecopreneurship* lebih baik daripada Siswa Kelas V-B yang belajar menggunakan pendekatan konvensional dalam Keterampilan *Ecopreneurship*. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sarana edukasi bagi mahasiswa PGSD dalam mengenalkan Metode *design thinking* terhadap keterampilan *ecopreneurship* sebagai model pembelajaran yang inovatif dan futuristik. Kata

Kunci: Keterampilan, *Ecopreneurship*, *Design Thinking*.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA kelas IV SDN 112246 Langga Payung. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Teristimewa dan yang paling utama kepada Ayahanda Aspan Sagala dan ibunda tercinta Warniati Dalimunthe yang telah mendukung dan membantu penulis baik dari segi moril maupun material yang selalu mendukung dan memotivasi serta memberi doa restu kepada penulis untuk terus maju menggapai cita-cita. Serta kepada kakak dan adik-adik tersayang yang saya cintai yang tidak bisa disebut namanya satu persatu dan kepada keluarga semua.
2. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas

Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang.
5. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd.,M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Ibu **Suci Perwita Sari S.Pd.,M.Pd.** selaku Pimpinan/Kepala Prodi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara beserta ibu pembimbing saya. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd. M.Pd.** selaku sekretaris Prodi Program Studek Pendidikan Sekolah Dasar
6. Seluruh dosen yang telah memberikan pengetahuan dan bimbingan dalam perkuliahan sampai peneliti selesai dalam penelitian ini.
7. Seluruh Staff BIRO Fakultas akeguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara, kak Novi, kak Sis, bang Alim yang sudah membantu dalam urusan diperkuliahan.
8. Ibu Mangita Panjaitan, S.Pd selaku kepala sekolah dan seluruh guru di SD Negeri 112246 Langga Payung yang telah memberikan waktu dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di SD Negeri 112246 Langga Payung.
9. Terimakasih kepada Teman saya Nurhalima azzahra dan teman-teman seperjuangan yang telah mensprot saya dan kepada seluruh pihak

yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu secara langsung maupun tidak langsung yang memberikan bantuan dan dukungan dalam menyelesaikan dan penyusunan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, semoga mendapat balasan kebaikan dari Allah SWT serta tidak lupa juga penulis memohon maaf atas kekurangan dan kesalahan yang ada selama penulis duduk diperkuliahan sampai akhir dari penyelesaian skripsi ini, semoga akan lebih baik lagi kedepannya.

Amiinnnnn.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Medan, September 2023

Arwina Sagala
NPM.1902090233

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	v
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Peneltian	10
BAB II : Landasan Teoritis	
A. Kerangka Teoritis	12
1. Model Pembelajaran	12
a. Model Pembelajaran <i>Desigt Thinking</i>	12
b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Desigt Thinking</i>	13
c. Kelebihan <i>Desigt Thinking</i>	17
2. Keterampilan <i>Ecopreneurship</i>	19
a. Pengertian Keterampilan	19
b. Pengertian <i>Ecopreneurship</i>	21
c. Manfaat <i>Ecopreneurship</i>	23
d. Faktor yang mempengaruhi kemampuan <i>Ecopreneurship</i>	24
e. Indicator Keberhasilan Peserta Didik Dalam Program <i>Ecopreneurship</i>	26
B. Kerangka Konseptual	30
C. Hipotesis Penelitian	31

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
1. Lokasi Penelitian	32
2. Waktu Penelitian	32
B. Populasi dan Sampel	33
1. Populasi	33
2. Sampel	33
C. Variabel Penelitian	34
1. Variabel Bebas	34
2. Variabel Terikat.....	35
D. Definisi Operasional Penelitian	35
E. Instrumen Penelitian	36
1. Observasi	37
F. Teknik Analisis Data.....	38
1. Uji Validitas.....	38
2. Uji Normalitas	39
3. Uji Homogenitas.....	41
4. Uji Hipotesis	41

BAB IV : PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian	43
1. Deskripsi Data Penelitian	43
B. Analisis Data Tahap Awal.....	45
1. <i>Pre-test</i> Keterampilan <i>Ecopreneurship</i> Siswa kelas Eksperimen	45
2. <i>Post-test</i> Keterampilan <i>Ecopreneurship</i> Siswa Kelas Eksperimen	47
3. <i>Pre-test</i> Keterampilan <i>Ecopreneurship</i> Siswa Kelas Kontrol	52
4. <i>Post-test</i> Keterampilan <i>Ecopreneurship</i> Siswa Kelas Kontrol.....	57
C. Pengujian Persyaratan Analisis	61
1. Hasil Uji Normalitas.....	61
2. Hasil Uji Homogenitas	62
3. Hasil Uji Hipotesis	63

D. Diskusi Hasil Peneliti	66
1. Hasil Keterampilan <i>Ecopreneurship</i> siswa kelas Eksperimen (<i>Design Thinking</i>)	66
2. Hasil Keterampilan <i>Ecopreneurship</i> siswa Kelas kontrol Metode Diskusi	66
3. Pengaruh Model <i>Design Thinking</i> Terhadap Keterampilan <i>Ecopreneurship</i> Siswa Kelas V SD	67
E. Keterbatasan Peneliti	70

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan	72
B. Saran	73

DAFTAR PUSTAKA	74
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	76
--------------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Permasalahan yang paling <i>Urgent</i>	14
Tabel 2.2 Solusi Permasalahan.....	16
Tabel 2.3 Indikator Ketercapaian Nilai-Nilai <i>Ecopreneurship</i>	26
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	32
Tabel 3.2 Jumlah Siswa.....	34
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan <i>Ecopreneurship</i>	38
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Pre-test Keterampilan <i>Ecopreneurship</i> Siswa Kelas Eksperimen	45
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Post-test Keterampilan <i>Ecopreneurship</i> Siswa Kelas Eskperimen	47
Tabel 4.3 Distribusi post-test keterampilan <i>ecopreneurship</i> siswa kelas Eksperimen	49
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-test</i> keterampilan <i>ecopreneurship</i> Siswa kelas eksperimen	52
Tabel 4.5 Distribusi nilai <i>Pre-test</i> Keterampilan <i>Ecopreneurship</i> siswa kelas kontrol.....	53
Tabel 4.6 Distribusi frekuensi nilai <i>Post-test</i> keterampilan <i>ecoperenurship</i> Siswa kelas kontrol.....	57
Tabel 4.7 Distribusi Nilai Post-test Keterampilan <i>Ecopreneurship</i> Siswa Kelas Kontrol.....	58
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas.....	61
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas	63
Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis	64
Tabel 4.11 Output Statistik <i>Independet Sampel T-test</i>	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SILABUS.....	77
Lampiran 2. RPP Kelas Eksperimen	82
Lampiran 3. RPP Kelas Kontrol.....	87
Lampiran 4. Materi.....	93
Lampiran 5. Lembar Observasi Awal	99
Lampiran 6. Lembar Observasi <i>Ecopreneurship</i>	101
Lampiran 7. Lembar Validasi Observasi.....	103
Lampiran 8. Kelas Eksperimen (<i>Pre-tet</i>) Kelas V-A	104
Lampiran 9. Kelas Eksperimen (<i>Post-Test</i>) Kelas V-A	106
Lampiran 10. Kelas Kontrol (<i>pre-test</i>) Kelas V-B	108
Lampiran 11. Kelas Kontrol (<i>post-test</i>) Kelas V-B.....	110
Lampiran 12. Uji Normalitas	112
Lampiran 13. Uji Homogenitas	115
Lampiran 14. Uji Hipotesis	116
Lampiran 15. Data Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	117
Lampiran 16. Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	118
Lampiran 17. Data Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol.....	119
Lampiran 18. Data Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	120
Lampiran 19. Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	121
Lampiran 20. Hasil <i>Pos-test</i> Kelas Eksperimen.....	123
Lampiran 21. Dokumentasi	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran jadi satu dari banyaknya fondasi dalam pembangunan sesuatu bangsa. Pembelajaran tidak cuma berfokus pada tingginya intelegensi namun berfokus pada fasilitas transformasi ilmu pengetahuan. Transformasi tersebut meliputi proses pengembangan kreativitas, inovasi, pembekalan norma serta nilai dalam warga yang mencakup budaya, agama, ataupun pandangan hidup buat menghasilkan warga yang demokratis. Pembelajaran pula mempunyai kedudukan buat meningkatkan serta tingkatan keterampilan - keterampilan yang mumpuni buat mendukung pembangunan bangsa.

Pembangunan tidak akan dapat terlaksana secara optimal bila pendidikan tidak berjalan dengan lancar. Pembangunan membutuhkan sumber daya manusia (SDM) yang memiliki potensi skill mumpuni. Masalah pembangunan SDM di Indonesia disebabkan oleh banyaknya pengangguran terdidik. Sesuai fakta yang diungkap Riant (Heri, 2018) yaitu, pendidikan yang tinggi dapat meningkatkan potensi angka pengangguran. Hal ini terjadi dikarenakan keterampilan yang dimiliki lulusan pendidikan masih kurang mumpuni untuk dapat bersaing dalam dunia kerja. Sehingga demikian, pengangguran terbuka berdasarkan tingkat pendidikan masih sangat tinggi.

Kualitas pendidikan yang diberikan kepada peserta didik dapat diperoleh dari pengalaman belajar di sekolah. Pengalaman belajar tidak hanya membentuk kecerdasan intelegensi saja, tetapi juga untuk membentuk pribadi yang memiliki sikap terpuji. Keterampilan peserta didik membangun kreatif akan terbentuk dengan pengalaman belajar kewirausahaan yang didapat secara langsung, sebagai bekal untuk bersaing di masa depan. Kewirausahaan yang digalakan di dalam kurikulum juga dapat membentuk pribadi peserta didik yang berani tampil dan mengelola resiko.

Menurut H. Mangun Budiyanto sebagaimana dikutip oleh Kurniawan (2017: 27), “berpendapat bahwa pendidikan adalah mempersiapkan dan menumbuhkan anak didik atau individu manusia yang proses berlangsung secara terus-menerus sejak ia lahir sampai ia meninggal dunia”. Menurut Trahati (2018: 11), pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan manusia secara sadar dan terprogram guna membangun personalitas yang baik dan mengembangkan kemampuan atau bakat yang ada pada diri individu manusia agar mencapai tujuan atau target tertentu dalam menjalani hidup.

Indonesia memiliki sumber daya manusia yang banyak, tetapi keterampilan yang dimiliki masih sangat kurang. Dalam menjalankan suatu usaha keterampilan dan kreativitas menjadi salah satu pendorong untuk dapat membuat suatu inovasi. Produk-produk yang unik di pasaran akan membuat nilai tambah dalam menarik konsumen. Selain itu, agar produk yang dihasilkan lebih berkualitas, tantangan global saat ini tidak hanya tertuju pada profit *oriented* melainkan juga peduli

terhadap lingkungan. Keterampilan kewirausahaan berbasis lingkungan atau lebih dikenal dengan istilah *Ecopreneurship* sangat dibutuhkan.

Ecopreneurship pertama kali diperkenalkan pada *Harvard Business Review* 1970 (Wayan, 2018). Peserta didik yang memiliki keterampilan berwirausaha berbasis *ecopreneurship* akan menjadi aset dalam persaingan industri kreatif di masa depan. Keterampilan peserta didik dalam menjalankan sebuah usaha berbasis ramah lingkungan perlu mendapatkan perhatian khusus. Mengingat pentingnya peran industri kreatif berbasis lingkungan, *ecopreneurship* selain menjadi fondasi dalam perencanaan mengelola usaha juga sebagai sarana pelestarian lingkungan untuk masa depan yang lebih hijau.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha menyiapkan dan membekali generasi muda ilmu pengetahuan, pengalaman dan kemampuan dalam memecahkan masalah yang prosesnya berlangsung sejak lahir hingga akhir hayat, baik jasmani maupun rohani. Apabila melihat kondisi pendidikan di Indonesia saat ini menunjukkan bahwa pendidikan kita tidak terpuruk tapi belum dapat dikategorikan baik apabila melihat hasil peninjauan *Global Competitive Index* (GCI). Berdasarkan GCI, Indonesia berada diperingkat 38 dari 139 negara dengan kekurangan dalam tiga aspek, diantaranya: Pertama, bidang ekonomi yang berkaitan dengan sistem ketenagakerjaan Kedua, permasalahan lingkungan alam yang berpengaruh terhadap buruknya sistem kesehatan di negara kita, dan Ketiga permasalahan pendidikan terutama di bidang kependidikan dasaran (Aryanto, 2018).

Ecopreneurship Merupakan suatu keterampilan yang di perlukan untuk menjadi wirausaha yang peduli pada lingkungan dan mampu mengembangkan inovasi untuk membatasi permasalahan lingkungan. Pembuatan media dari barang bekas dapat di jadikan sebagai model pendidikan kewirausahaan yang berwawasan lingkungan atau *ecopreneurship* (Adinugraha,2018). Pendidikan kewirausahaan saat ini diajarkan di sekolah menengah kejuruan, tetapi juga diajarkan di sekolah menengah umum atau sederajat. Sekolah alam sebagai salah satu sekolah menengah yang menerapkan kurikulum 2013 pada abad 21 ini, memasukan kewirausahaan sebagai mata pelajaran wajib.

Pendidikan kewirausahaan di sekolah alam, kejuruan dan umum berbeda. Terutama di SD Negeri 112246 Langga Payung, Kecamatan Sungai Kanan sangat Kurang dalam meningkatkan Keterampilan *Ecopreneurship* Dilihat dari segi pembelajaran yang kurang bervisi pada lingkungan. Sedangkan di sekolah kejuruan dan umum proses perencanaan usaha peserta didik belum sepenuhnya memperhatikan peran alam dan dampak terhadap lingkungan.

Kegiatan pembelajaran kewirausahaan di sekolah alam menghadapi permasalahan, berkaitan dengan penerapan pendidikan kewirausahaan berbasis *ecopreneurship*. Pendidikan kewirausahaan yang diajarkan harus dilatar belakangi dengan kesadaran pelestarian lingkungan, tetapi peserta didik sudahkah menyerap pendidikan kewirausahaan berbasis *ecopreneurship* tersebut. Selain itu, pendidikan kewirausahaan yang diberikan masih berorientasi pada guru ekonomi. Interaksi guru dan peserta didik menjadi terbatas, karena bagi mereka yang aktif memiliki pengetahuan lebih dibandingkan mereka yang pasif.

Berdasarkan observasi dan wawancara (Video dapat diakses melalui Link Berikut ini:

https://drive.google.com/file/d/1_KEGxxo6TYdG0_5XH6IoahnKAAUTh0zQ/view?usp=drivesdk dengan guru pada Tanggal 30 Januari 2023. Di sekolah (SD) SD NEGERI 112246 Langga Payung, kecamatan sungai kanan. Jumlah dari kelas VA adalah 30 dan nilai dari kelas VB adalah 30 dan guru menyatakan bahwa terdapat beberapa siswa yang kurang memberikan pendapat saat pembelajaran, Situasi yang sering dijumpai di lapangan masih terdapat beberapa siswa yang belum mampu membaca dengan lancar. Kurangnya dalam keterampilan belajar terutama kurangnya keterampilan dalam *Ecopreneurship* Setiap guru SD harus mampu menginisiasi upaya internalisasi nilai-nilai *ecopreneurship* dalam seluruh intervensi pembelajaran secara kreatif.

Salah satu pembelajaran yang dapat dipilih dalam menginternalisasikan nilai-nilai dan karakter pada diri siswa. Kemampuan berpikir kreatif adalah berpikir menemukan, mensintesis, membangun, hingga memutuskan dan menghasilkan gagasan-gagasan baru. (Purwaningrum, 2018). Kurangnya guru dalam menguasai pembelajaran yang dia ajarkan kepada siswanya, kurangnya menguasai kompetensi pedagogik, sehingga guru di kelas rendah tidak terlalu fokus dengan keterampilan *ecopreneurship* terutama dalam mengajarkan kepada siswa untuk Berfikir kreatif merupakan ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Kreativitas peserta didik dalam menunjang peningkatan keterampilan dapat terbantu dari dilaksanakannya pelatihan. Tetapi dalam pelaksanaannya benarkah sekolah alam sudah menerapkan pelatihan berbasis pada pelestarian lingkungan (*ecopreneurship*). Pelatihan yang berdampak pada peserta didik yang tidak ramah lingkungan, seperti masih menggunakan plastik dalam kemasan usahanya. Maka pelatihan tersebut belum bisa dikatakan berbasis *ecopreneurship*. Karena apabila pelatihan kewirausahaan yang diterapkan masih umum, maka sekolah alam sama saja seperti sekolah kejuruan dan umum lainnya.

Berbagai faktor-faktor di atas saling berkaitan dalam mempengaruhi keterampilan berwirausaha berbasis *ecopreneurship* peserta didik. Oleh karenanya, penelitian ini menarik untuk diteliti. Dalam melihat keterampilan berwirausaha yang dimiliki peserta didik apakah sudah benar berbasis *ecopreneurship*, dan untuk meneliti hal tersebut faktor utamanya berasal dari pendidikan dan pelatihan kewirausahaan yang sudahkah berbasis kepada *ecopreneurship*. Sementara pendidikan dan pelatihan kewirausahaan di sana seharusnya wajib memiliki pengajaran yang berbasis kesadaran pelestarian lingkungan. Hal itu perlu diteliti, mengingat saat ini keterampilan usaha berbasis lingkungan atau *ecopreneurship* sangat diperlukan, agar siswa dapat menjalankan usaha memberdayakan pelestarian lingkungan untuk pembangunan berkelanjutan.

Berdasarkan Wawancara Guru SD Negeri 112246 Langga Payung, Kecamatan Sungai Kanan peneliti akan mencari informasi yang dapat dimasukkan kedalam proses kreatif pada tahap berikutnya.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Metode *Design Thinking* Terhadap Keterampilan *Ecopreneurship* Siswa Kelas V di SD Negeri 112246 Langga Payung, Kecamatan Sungai Kanan”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ketidak berhasilan pembelajaran disebabkan oleh masalah-masalahan di bawah ini:

- 1) Guru kurang menggunakan Metode pembelajaran yang bervariasi kepada siswa.
- 2) Siswa kurang aktif dalam pembelajaran, dikarenakan media yang digunakan hanya bersumber dari buku siswa.
- 3) Kurangnya guru memperkenalkan keterampilan *Ecopreneurship* kepada siswa.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi diatas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah

- 1) Metode yang digunakan adalah Metode *Design Thinking* Terhadap keterampilan *Ecopreneurship*
- 2) Siswa yang akan diteliti adalah siswa kelas V

- 3) Materi yang akan digunakan yaitu Muatan Lokal Pendidikan Lingkungan Hidup.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah secara umum yaitu:

- 1) Bagaimana Kemampuan keterampilan *Ecopreneurship* di Kelas Kontrol Pada Siswa Kelas V SD Negeri 112246 Langga Payung?
- 2) Bagaimana Kemampuan keterampilan *Ecopreneurship* di Kelas Eksperimen Pada Siswa Kelas V SD Negeri 112246 langga Payung?
- 3) Bagaimana Pengaruh menggunakan Metode *Design Thinking* Terhadap keterampilan *Ecopreneurship* di kelas V SD Negeri 112246 Langga Payung?

E. Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui kemampuan keterampilan *Ecopreneurship* di Kelas Kontrol Pada Siswa Kelas V SD Negeri 112246 Langga Payung.
- 2) Untuk mengetahui keterampilan *Ecopreneurship* di Kelas Eksperimen Pada Siswa Kelas V SD Negeri 112246 langga Payung.

- 3) Untuk mengetahui pengaruh menggunakan Metode Design Thinking Terhadap keterampilan Ecopreneurship di kelas V SD Negeri 112246 Langga Payung.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian diatas maka manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

- 1) Bagi sekolah

Meningkatkan prestasi dan produktifitas sekolah melalui pembelajaran yang dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa dan menjadi bahan rujukan untuk perbaikan guru dalam mengajar.

- 2) Bagi Guru

Membantu pengajar dalam meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat siswa dan menambah pengetahuan atau dapat dijadikan panduan bagi pengajar tentang penggunaan metode *design thinking* terhadap keterampilan *Ecopreneurship* dalam pembelajaran.

- 3) Bagi Siswa

Untuk meningkatkan kemampuan keterampilan *ecopreneurship* dan hasil belajar siswa di kelas V Sekolah Dasar Negeri 112246 Langga Payung, Kecamatan Sungai kanan.

- 4) Bagi Peneliti

1. Mengetahui tentang pengaruh pendidikan dan pelatihan kewirausahaan terhadap keterampilan berwirausaha berbasis *ecopreneurship* pada siswa.

2. Untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat dalam mencapai gelar sarjana pendidikan.

5) Bagi Universitas Sumatera Utara

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi sebagai bahan penelitian lanjutan di masan depan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. KERANGKA TEORITIS

1. Metode Pembelajaran

a. Metode Pembelajaran *Design Thinking*

Design thinking adalah metode pemecahkan masalah dan pengembangan inovasi dengan cara kreatif. Metode ini sangat berguna dalam mengatasi masalah kompleks, yang dilakukan dengan memahami kebutuhan manusia yang terlibat. Prosesnya dilakukan dengan menyusun ulang masalah dengan cara yang berpusat pada manusia, dengan menciptakan banyak ide dalam sesi dengar pendapat. Langkah-langkahnya mengadopsi pendekatan yang melibatkan pembuatan purwarupa (*prototype*) dan pengujian atau validasi di laboratorium maupun di lapangan (Friis & Siang, 2020).

Metode *design thinking* menjadi pilihan dalam mengembangkan *knowledge sharing* sistem, karena metode ini memiliki pendekatan yang berpusat pada manusia (*human centris*) dalam mencari tahu permasalahan dan kebutuhan pengguna, sehingga akan tercipta solusi yang diterjemahkan dalam bentuk desain antar muka dan sebuah sistem real yang akan mampu memenuhi kebutuhan dalam menyelesaikan permasalahan pengguna saat melakukan kegiatan *knowledge sharing* (Shirvanadi & Idris, 2021).

Design thinking adalah metode pemecahan masalah dan pengembangan inovasi dengan cara kreatif. Metode ini sangat berguna dalam mengatasi masalah kompleks, yang dilakukan dengan memahami kebutuhan manusia yang terlibat. Prosesnya dilakukan dengan menyusun ulang masalah dengan cara yang berpusat pada manusia, dengan menciptakan banyak ide dalam sesi dengar pendapat. Langkah-langkahnya mengadopsi pendekatan yang melibatkan pembuatan purwarupa (*prototype*) dan pengujian atau validasi di laboratorium maupun di lapangan (Friis & Siang, 2020).

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Design Thinking* adalah suatu pendekatan untuk memecahkan masalah dan kebutuhan manusia yang terlibat dengan menciptakan banyak ide dalam menyelesaikan permasalahan saat melakukan kegiatan proses pembelajaran dengan menciptakan banyak ide, memahami permasalahan yang kompleks dengan memahami kebutuhan manusia yang terlibat.

b. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran *Design Thinking*

Design Thinking dalam proses pembelajaran merupakan pola pikir dan pendekatan untuk pembelajaran, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Terdapat lima tahapan di dalam metode *design thinking*, yaitu *emphatize*, *define*, *ideation*, *prototype*, dan *test*. Dengan memahami lima proses tahapan tersebut di dalam proses perancangan, maka masalah kompleks yang dihadapi oleh pengguna dapat terpecahkan (Dam & Siang, 2020). Dalam praktiknya, proses desain adalah kerangka kerja terstruktur untuk mengidentifikasi tantangan, mengumpulkan

informasi, menghasilkan solusi potensial, menyempurnakan ide, dan menguji solusi.

Desain Berpikir dapat diterapkan secara *fleksibel* kepada peserta didik dan semua mata pelajaran melalui pembuatan sebuah proyek pembelajaran yang dapat didesain oleh guru sehingga akan melahirkan proses pembelajaran yang inovatif. Pada catatan awal metode *Design Thinking* dalam IDEO (2016 : 13), terdapat aspek *Human centered* dan kolaborasi. *Human centered* mengarahkan mahasiswa untuk membangun empati pada lingkungan di sekelilingnya dan kolaborasi adalah cara bagaimana para mahasiswa kelak akan mengerjakan proyek bersama untuk menemukan masalah yang ada dan belajar membangun solusi yang dapat berdampak langsung.

Kemampuan *design thinking* akan lebih mendasarkan pada pola-pola baru penciptaan karena dalam prosesnya lebih menitikberatkan kepada aktivitas persepsi, posibilitas, dan praktek. Proses *design thinking* yang digunakan untuk *Research and Development* telah bertransformasi menjadi 5 tahap yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test, dan Implement* (Gibson, 2018).

1) *Empathize* (Empati)

Empathize merupakan tahap awal dari metode *design thinking*. Tahap ini bertujuan untuk menganalisis masalah dan kebutuhan dalam mengumpulkan informasi seperti melakukan pengamatan terhadap media yang digunakan, menganalisis kompetensi inti dan kompetensi dasar. Informasi dikumpulkan melalui wawancara kepada guru kelas V dan observasi langsung kepada peserta

didik. Sementara obeservasi yang dilakukan kepada peserta didik yaitu langsung berinteraksi dengan peserta didik kelas V yang terbagi dua kelas pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Kelas V A terdiri dari 32 peserta didik dan kelas V B terdiri dari 31 peserta didik. Pada tahap ini peneliti menanyakan beberapa pertanyaan kepada peserta didik terkait mata pelajaran tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa di era teknologi yang berkembang pesat sekarang ini proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional menjadi kurang efektif untuk diterapkan, sehingga diperlukan perubahan metode pembelajaran yang lebih efektif untuk menghasilkan prestasi yang baik kepada peserta didik.

2) *Define* (Menentukan)

Pada tahap define ini data dan informasi yang dikumpulkan akan digunakan untuk memahami permasalahan yang ada dan kemudian dikerucutkan kedalam kesimpulan permasalahan yang paling urgent. Adapun masalah yang sudah dipilah berdasarkan hasil wawancara dan observasi dicantumkan dalam tabel 1.

3) *Ideate* (Menghasilkan Ide)

Ideate adalah mode dari proses desain dimana lebih terfokus pada pembuatan ide. Secara mental merupakan proses melebar dalam hal konsep dan hasil. *Ideate* menyediakan pola untuk membuat *prototype* dan mendapatkan solusi inovatif untuk menyelesaikan masalah guru dan peserta didik (d.school, 2019). *Ideate* merupakan proses yang sangat menarik karena akan menghasilkan

sejumlah ide yang banyak dan berpotensi yang kemudian dapat dipilih menjadi ide yang terbaik.

Pada tahap *ideate* ini *brainstorm* akan digunakan untuk memperoleh ide sebagai solusi dari masalah yang ada. *Brainstorming* adalah cara yang bagus untuk menghasilkan banyak ide dengan memanfaatkan pemikiran guru, peserta didik dan peneliti dengan terlibat satu sama lain, mendengarkan, dan membangun ide-ide lain. Kemudian membangun tanggapan dan ide dengan tujuan menghasilkan solusi. Adapun solusi yang didapat dari hasil *brainstorming* diuraikan pada Tabel 2.2.

Tabel 2.1 Solusi Permasalahan

Kode	Permasalahan	Solusi
D5	Metode ceramah hanya membuat peserta didik merasa bosan dalam prose pembelajaran	Membuat media pembelajaran interaktif untuk menarik perhatian peserta didik
D6	Guru tidak menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar.	
D7	Peserta didik lebih tertarik berbicara dengan teman sebangkunya daripada memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi di depan kelas.	Gunakan metode mengajar yang membuat siswa lebih focus saat proses pembelajaran
D8	Suasan peserta didik yang rebut di kelas	

Tabel di atas merupakan ide dari guru dan peserta didik sebagai solusi yang dialami pada proses pembelajaran. Peneliti telah menampung dan memilah solusi mana yang lebih layak untuk diterapkan sebagaimana solusi yang tertera pada tabel di atas.

4) *Prototype* (Prototipe)

Dalam *design thinking* tidak cukup hanya memikirkan, mendiskusikan dan menentukan ide. Perlu adanya langkah konkrit untuk membuatnya menjadi nyata. Salah satu cara terbaik untuk mendapatkan wawasan dalam proses *design thinking* adalah dengan melakukan beberapa bentuk *prototype*. Pada tahap *prototype* ini melibatkan pembuatan mockup yang menyampaikan esensi ide atau solusi yang sudah disepakati pada tahap *ideate*. Tujuan penting dari tahap *prototype* ini adalah memusatkan perhatian pada ide atau solusi yang akan diimplementasikan dalam sebuah aplikasi atau produk uji coba berupa media pembelajaran. (Luther dalam Sutopo, 2016 : 128).

5) *Testing* (Tes)

Tahap *testing* dilakukan setelah tahap *assembly* selesai yaitu dengan menjalankan keterampilan *Ecopreneurship* pembelajaran untuk ditinjau guna mengetahui ada atau tidak adanya kesalahan keterampilan *Ecopreneurship*. Pengujian yang dilakukan terhadap media pembelajaran ini menggunakan *ecopreneurship*. Untuk mengetahui apakah dengan menggunakan *ecopreneurship* dapat meningkatkan motivasi keterampilan peserta didik. (Pressman, R.S.2018).

c. Kelebihan *Design Thinking*

Menurut Setiawan (2018) kelebihan *Design Thinking* diantaranya yaitu:

- 1) Berdasarkan penelitian sebelumnya bahwa model disain thinking ini dapat memabantu dosen dan mahasiswa dalam melakukan proses pembelajaran,.

- 2) tidak harus bertatap langsung, tapi akses belajar dapat dilakukan di manapun kapan pun sehingga waktu semester dapat di gunakan semaksimal mungkin.
- 3) Disain dan mudah dipahami oleh user membuat pembelajaran lebih efektif.
- 4) Hal ini tentu menjawab bahwa model *Desain thinking* dapat menjadi alternatif dan solusi dalam pembelajaran.
- 5) Adanya *design thinking* akan mempermudah anak dalam pemecahan masalah yang rumit.

Menurut (Plattner, 2018) kelebihan *Design Thinking* adalah :

- 1) Metode *Design thinking* sangat diperlukan dalam meningkatkan Kreativitas sehingga masalah yang dialami dapat diatasi dengan baik.
- 2) Dengan menerapkan apa itu *design thinking*, maka akan ada banyak ide yang bisa dikembangkan serta menciptakan berbagai inovasi terbaik yang menguntungkan.
- 3) Menciptakan Ide dan Solusi yang Inovatif Serta Kreatif
- 4) Pelatihan yang mengutamakan design thinking akan memberikan ruang untuk pengembangan kapasitas sehingga sejalan dengan kebutuhan keseharian Siswa.

Menurut P. Suprobo (2018) Kelebihan *Design Thinking* Adalah :

- 1) Proses berpikir desain cocok untuk memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Berpikir desain mencari solusi dengan cara menggabungkan logika, imajinasi, intuisi, dan penalaran sistemik atau *systemic reasoning*.
- 2) *Design thinking* menggabungkan cara berpikir rasional dan cara berpikir intuitif. Jadi untuk melakukan berpikir desain, tidak harus bisa menggambar atau membuat desain grafis.
- 3) Menyelesaikan masalah yang rumit.
- 4) Mengubah strategi menjadi solusi.

Berdasarkan Pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan model Pembelajaran *Design Thinking* Kadang kala, beberapa anak merasa kesulitan dalam proses pemecahan masalah yang rumit. Penggunaan pola *design thinking* akan mempermudah anak dalam pemecahan masalah yang ada dalam kehidupannya. Tidak hanya itu, dengan adanya *design thinking*, anak akan lebih kreatif dan inovatif dalam memecahkan masalah dalam kehidupan.

2. Keterampilan *Ecopreneurship*

a. Pengertian Keterampilan

Keterampilan dapat menunjukkan pada aksi khusus yang ditampilkan atau pada sifat dimana keterampilan itu dilaksanakan. Banyak kegiatan dianggap sebagai suatu keterampilan, terdiri dari beberapa keterampilan dan derajat penguasaan dicapai oleh seseorang menggambarkan tingkat keterampilannya. Hal ini terjadi karena kebiasaan yang sudah diterima umum untuk menyatakan bahwa

satu atau beberapa pola gerak atau perilaku yang diperluas bisa disebut keterampilan.

Menurut Mulyasa (2016:120) keterampilan mengajar merupakan kompetensi professional yang cukup kompleks, sebagai interaksi dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh. Penguasaan terhadap keterampilan mengajar tersebut harus utuh dan terintegrasi, sehingga diperlukan latihan yang sistematis agar terciptanya pembelajaran yang kreatif, professional, dan menyenangkan (Mulyasa, 2015: 69).

Menurut Amirullah dan Budiyono (2016:21) menjelaskan bahwa “*Skill* atau keterampilan adalah suatu kemampuan untuk menterjemahkan pengetahuan ke dalam praktik sehingga tercapai tujuan yang diinginkan”. Keterampilan dapat menunjukkan pada aksi khusus yang ditampilkan atau pada sifat dimana keterampilan itu dilaksanakan. Banyak kegiatan dianggap sebagai suatu keterampilan, terdiri dari beberapa keterampilan dan derajat penguasaan yang dicapai oleh seseorang menggambarkan tingkat keterampilannya.

Hal ini terjadi karena kebiasaan yang sudah diterima umum untuk menyatakan bahwa satu atau beberapa pola gerak atau perilaku yang diperluas bisa disebut keterampilan, misalnya menulis, memainkan gitar atau piano, menyetel mesin, berjalan, berlari, melompat dan sebagainya. Jika ini yang digunakan, maka kata “keterampilan” yang dimaksud adalah kata benda (Fauzi, 2015:7).

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian keterampilan adalah kemampuan seseorang atau *skill* dalam menggunakan pikiran, serta ide kreatifitas, atau pada sifat dimana keterampilan itu di laksanakan dengan mengubah atau membuat sesuatu menjadi nilai yang lebih berharga sehingga memiliki nilai yang lebih bermakna

b. Pengertian *Ecopreneurship*

Ecopreneurship berasal dari dua kata yaitu *Eco* dan *Entrepreneur*. *Eco* diambil dari kata *Ecological* atau ekologi (Oikos : rumah atau tempat hidup). Jadi, ekologi adalah ilmu yang mempelajari tentang hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Sedangkan *Preneur* berasal dari kata *Ecopreneurship* yaitu kewirausahaan yang berasal dari bahasa perancis (*entreprende*) berarti peluang, pencipta, dan pengelola usaha. Sedangkan menurut *Skinner*, wirausaha (*entrepreneur*) merupakan seseorang yang mengambil resiko yang diperlukan untuk mengorganisasikan dan mengelola suatu bisnis dan menerima imbalan/ balas jasa berupa profit finansial maupun non finansial.

Ecopreneurship dipandang sebagai solusi yang dapat mengakomodasi ketiga permasalahan utama yang dihadapkan Bangsa Indonesia untuk menghadapi era disrupsi ditengah kondisi *demografi milinealisme* yang semakin bertumbuh. Secara konseptual, *ecopreneurship* merupakan bentuk pengintegrasian antara konsep *ecolitercy* dan *ecopreneurship* sehingga diharapkan terciptanya SDM yang mampu menjadikan sistem alam dan nilai-nilai kewirausahaan sebagai landasan dalam berperilaku (Aryanto & Syaodih, 2018). Konsep ini dianggap sebagai bentuk

inovasi yang mengarah pada proses inovasi karena belum banyak dikembangkan dalam dunia pendidikan.

Pada prinsipnya *ecopreneurship* sangat mengedepankan lingkungan alam dan nilai-nilai kewirausahaan sebagai dasar dalam menentukan pola perilaku peserta didik yang beranekaragam, sehingga hal tersebut yang membedakan dengan pola pendidikan konvensional pada umumnya. Seorang *ecopreneur* adalah “mereka yang mampu menyeimbangkan antara pola perilaku wirausaha dan perkembangan lingkungan hidup” (Sukoco & Muhyi, 2015, hlm. 157).

Ecopreneurship pertama kali diperkenalkan pada *Harvard Business Review* 1970 (Wayan, 2019). Peserta didik yang memiliki keterampilan berwirausaha berbasis *ecopreneurship* akan menjadi aset dalam persaingan industri kreatif di masa depan. Keterampilan peserta didik dalam menjalankan sebuah usaha berbasis ramah lingkungan perlu mendapatkan perhatian khusus. Mengingat pentingnya peran industri kreatif berbasis lingkungan, *ecopreneurship* selain menjadi fondasi dalam perencanaan mengelola usaha juga sebagai sarana pelestarian lingkungan untuk masa depan yang lebih hijau.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian Sebuah *ecopreneurship* sejatinya adalah sebuah *enterprise* atau kewirausahaan yang melakukan berbagai upaya yang bertujuan menjaga lingkungan baik air, tanah maupun udara. Seorang *ecopreneur* melihat lingkungan sebagai sesuatu yang harus dijaga dan dilestarikan, bahkan di tingkatkan kekuatannya. Dan dari

kegiatannya itu, sebuah *ecopreneurship* dapat menghasilkan pendapatan sehingga membuat kegiatannya berkelanjutan.

Jadi, *ecopreneur* adalah wirausaha yang peduli dengan masalah lingkungan atau kelestarian lingkungan. Dengan demikian dalam menjalankan kegiatan usahanya, mereka juga selalu memperhatikan daya dukung lingkungan dan berusaha meminimalisasikan dampak kegiatannya terhadap lingkungan. *Ecopreneurship* menyangkut tiga dimensi penting yaitu masyarakat dan sosial (*society/social*), ekonomi (*economy*) dan ekologi/lingkungan (*ecology/environmental*).

c. Manfaat *Ecopreneurship*

Menurut *Wichramaratne et al* (2015:200) Manfaat *Ecopreneurship* yaitu sebagai berikut diantara lain:

- 1) Dapat dianggap sebagai salah satu tipologi dalam domain kewirausahaan
- 2) Membedakan diri melalui praktek bisnis
- 3) Nilai-nilai yang sangat bertanggung jawab terhadap lingkungan.
- 4) Memberikan perhatian lebih dan khusus terhadap kelestarian lingkungan.
- 5) membangun hubungan yang bermanfaat dengan bisnis-bisnis lainnya.

Menurut Murningtyas (2018) seorang *Ecopreneur* Manfaat *Ecopreneurship* Yaitu Sebagai wirausaha yang peduli dengan masalah lingkungan atau kelestarian lingkungan. Dengan demikian dalam menjalankan kegiatan usahanya, mereka juga selalu memperhatikan daya dukung lingkungan dan berusaha meminimalisasikan dampak kegiatannya terhadap lingkungan. *Ecopreneurship*

menyangkut tiga dimensi penting, yaitu: masyarakat dan sosial (*society/social*), ekonomi (*economy*) dan ekologi/lingkungan (*ecology/environmental*)

Menurut Suryana (2018; Alma 2019) manfaat Seseorang yang memiliki minat menjadi *ecopreneur* tentunya berupaya untuk mengembangkan keterampilan potensi kepribadiannya sebagai seorang *ecopreneur*. Nilai-nilai kepribadian yang terdapat dalam wirausaha, yaitu nilai keberanian menghadapi resiko, sikap positif, optimis, berani mandiri, mempunyai jiwa memimpin dan mau belajar dari pengalamannya Oleh karena itu, dengan membangun bisnis yang peduli dengan lingkungan, kamu justru dapat memperbesar kesempatan dan keuntungan. bahkan punya kemungkinan mendapat dukungan serta pendanaan dari kelompok-kelompok yang memiliki kepentingan dan diuntungkan dari visi *ecopreneur*.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat *Ecopreneurship* adalah dapat dianggap sebagai salah satu tipologi dalam domain kewirausahaan yang peduli dengan masalah lingkungan atau kelestarian lingkungan. Dengan demikian dalam menjalankan kegiatan usahanya, mereka juga selalu memperhatikan daya dukung lingkungan dan memberikan manfaat untuk masa yang akan datang.

d. Faktor yang mempengaruhi kemampuan *Ecopreneurship*

Menurut Sasongko and Grisna (2016) dalam Yunita Ismail Masjud (2020), *ecopreneur* adalah ‘pemain’ dan perusahaan dengan keterampilan kreatif dan inovatifnya memadukan isu-isu terkini terkait lingkungan ke dalam bisnis intinya.

Seorang *ecopreneur* harus peka dan peduli dengan masalah-masalah terkini di bidang lingkungan, kemudian harus mengintegrasikannya ke dalam bisnisnya dan mampu meraih keuntungan.

Dalam konteks faktual, pada umumnya sikap dan kepedulian terhadap lingkungan belum terbentuk sepenuhnya dalam diri siswa. Siswa belum berperilaku sesuai dengan yang diharapkan dalam pendidikan lingkungan hidup. Indikasi dalam beberapa hal adalah masih banyaknya lingkungan sekolah yang kotor, partisipasi siswa dalam kegiatan lingkungan yang masih rendah, belum adanya kesadaran siswa dalam membentuk perilaku lingkungan, perilaku boros dalam penggunaan sumber daya alam, apatis terhadap pelestarian lingkungan sekitar siswa, dan sebagainya (Muhaimin, 2015: 12-21).

. Seorang *ecopreneur* harus mampu mereduksi atau meminimalisir dampak negatif dari operasi usahanya terhadap keberlangsungan lingkungan hidup termasuk mengantisipasi permasalahan lingkungan yang terjadi saat ini (Sukoco & Muhyi. 2015, hlm. 157). Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan *Ecopreneurship* yaitu perusahaan harus selalu kreatif, harus ada kesadaran terhadap siswa dalam membentuk untuk menjaga lingkungan termasuk mengantisipasi permasalahan lingkungan. atau meminimalisir dampak negatif dari operasi usahanya terhadap keberlangsungan lingkungan hidup termasuk mengantisipasi permasalahan lingkungan yang terjadi saat ini.

e. Indikator Keberhasilan Peserta didik dalam program *Ecopreneurship*

Indikator keberhasilan pembelajaran berbasis *ecopreneurship* ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana hasil pencapaian keberhasilan yang telah dilaksanakan. Bentuk indikator keberhasilan yang dimaksudkan harus berkesinambungan dan sistematis karena aspek sikap yang ditonjolkan dalam proses penilaiannya. Groundlund (dalam Jihad, 2016:5) menyatakan bahwa penilaian merupakan upaya sistemik berupa pengumpulan, penganalisaan, dan penafsiran untuk menentukan sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan. Pada praktiknya angka atau nilai tertentu biasanya dijadikan patokan untuk menentukan keberhasilan pembelajaran berbasis *ecopreneurship*.

Keberhasilan program *ecopreneurship* dapat diketahui melalui pencapaian kriteria oleh peserta didik, pendidik, dan kepala sekolah. Berikut gambaran penjelasannya menurut Mulyani (2018) terkait indikator keberhasilan pembelajaran berbasis *enterpreneurship* di SD sebagai gambaran dalam memberikan indikator keberhasilan peserta didik anak berkebutuhan khusus dalam melaksanakan program *ecopreneurship*.

- 1) Peserta didik memiliki karakter dan perilaku wirausaha tinggi.
- 2) Lingkungan kelas yang mampu mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai kewirausahaan yang diinternalisasikan.
- 3) Lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang bernuansa kewirausahaan.

Adapun indikator ketercapaiannya yang dikembangkan oleh kemendiknas (Mulyani, ect. 2015, hlm. 48) sebagai berikut.

Tabel 2.2

Indikator Ketercapaian Keterampilan *Ecopreneurship*

Nilai-nilai	Indikator Ketercapaian	
	Sub Individu Aspek	Kriteria Penilaian
Mandiri	1. Mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan orang lain	Sangat Baik = 5 Baik = 4 Netral = 3 Cukup Baik = 2 Kurang Baik = 1
	2. Mampu mengerjakan tugas individu sendirian	Sangat Baik = 5 Baik = 4 Netral = 3 Cukup Baik = 2 Kurang Baik = 1
	3. Tidak Banyak bertanya pada teman	Sangat Baik = 5 Baik = 4 Netral = 3 Cukup Baik = 2 Kurang Baik = 1
Kreatif	1. Membuat suatu karya seni dari bahan bekas	Sangat Baik = 5 Baik = 4 Netral = 3 Cukup Baik = 2 Kurang Baik = 1
	2. membuat suatu yang berguna dari bahan bekas.	Sangat Baik = 5 Baik = 4 Netral = 3 Cukup Baik = 2 Kurang Baik = 1
	3. mengusulkan suatu kegiatan baru dikelas	Sangat Baik = 5 Baik = 4 Netral = 3

		Cukup Baik = 2 Kurang Baik = 1
Berani Mengambil Resiko	1. Siswa Mampu Untuk bertanggung jawabkan atas apa yang telah dibuatnya.	Sangat Baik = 5 Baik = 4 Netral = 3 Cukup Baik = 2 Kurang Baik = 1
	2. Siswa senang melakukan hal-hal baru.	Sangat Baik = 5 Baik = 4 Netral = 3 Cukup Baik = 2 Kurang Baik = 1
	3. Siswa Menyukai Tantangan	Sangat Baik = 5 Baik = 4 Netral = 3 Cukup Baik = 2 Kurang Baik = 1
Kepemimpinan	1. Mampu mengkoordinir teman-teman dalam kelompok.	Sangat Baik = 5 Baik = 4 Netral = 3 Cukup Baik = 2 Kurang Baik = 1
	2. Mampu menerima kritik dari teman lainnya.	Sangat Baik = 5 Baik = 4 Netral = 3 Cukup Baik = 2 Kurang Baik = 1
	3. Mampu menerima saran dari teman lainnya.	Sangat Baik = 5 Baik = 4 Netral = 3 Cukup Baik = 2 Kurang Baik = 1
Kerja keras	Mencari informasi dari sumber diluar buku pembelajaran dan menggunakan sebagian besar waktu di kelas maupun diluar kelas untuk belajar	Sangat Baik = 5 Baik = 4 Netral = 3 Cukup Baik = 2 Kurang Baik = 1

Beberapa penjelasan di atas terkait dengan indikator keberhasilan pengimplementasian pembelajaran wirausaha di atas dapat diadopsi dan dijadikan referensi dalam pengembangan indikator keberhasilan pengimplementasian program *ecopreneurship* di sekolah dasar.

Berdasarkan Pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan peneliti menggunakan indicator ketercapaiannya yang dikembangkan oleh kemendiknas (dalam Mulyani, ect. 2015, hlm. 48) sesuai tabel diatas.

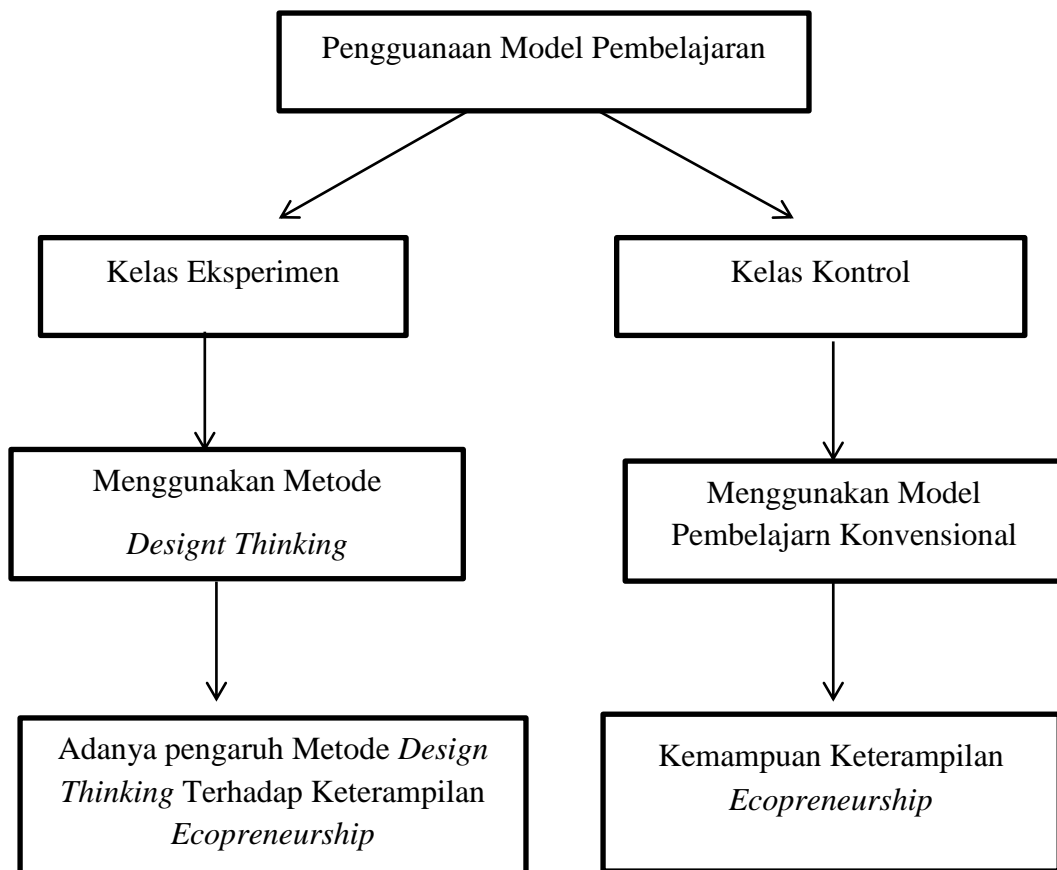
B. Kerangka Konseptual

Pada kenyataannya pada pembelajaran di kelas masih didominasi oleh guru dimana guru sebagai pengajar, serta dalam pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, dan pengajar menentukan pembelajaran, bagaimana seorang peserta didik mampu mengemukakan pendapat mereka dalam pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah. Kurangnya penggunaan model pembelajaran, mengakibatkan minimnya mengemukakan pendapat siswa di kelas, minimnya interaksi antara siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran sehingga terjadilah hubungan yang pasif dan membosankan.

Tujuan dalam pembelajaranpun tidak sesuai dengan keinginan yang telah dilakukan oleh pengajar. Maka dari itu dalam pembelajaran dapat memberikan inspirasi kepada siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, jika mereka mampu mengemukakan pendapat, tidak menutup kemungkinan hal ini dapat meningkatkan kinerja peserta didik didalam kelas. Dengan begitu peserta didik diberikan kesempatan untuk berpikir pada memecahkan suatu masalah serta

melakukan kolaborasi dengan teman sekelas mereka atau mentransfer pengetahuan yang dimilikinya dalam bentuk diskusi kelompok kecil, sehingga semua peserta didik mampu aktif dalam pembelajaran.

Untuk memudahkan pemahaman tersebut, maka kerangka proses dalam kegiatannya dengan “Pengaruh Model Pembelajaran *Design Thinking* terhadap Keterampilan *Ecoprenurship* Siswa Kelas V SD Negeri 1112246 Langga Payung Kecamatan Sungai Kanan T.A 2023-2024” digambarkan dalam peta konsep sebagai berikut :



C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian kerangka konseptual, maka peneliti bisa merumuskan hipotesis penelitian ialah :

Ho : Tidak ada pengaruh kemampuan keterampilan *ecopreneurship* antara siswa yang menggunakan metode *Design Thinking* terhadap keterampilan *Ecopreneurship* di kelas V SD Langga Payung Kecamatan Sungai Kanan.

Ha : Ada pengaruh kemampuan keterampilan *ecopreneurship* antara siswa yang menggunakan metode *Design Thinking* terhadap keterampilan *Ecopreneurship* di kelas V SD Langga Payung Kecamatan Sungai Kanan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di sekolah SD Negeri 112246 Langga Payung, Kecamatan Sungai Kanan. Sekolah ini dipilih menjadi tempat penelitian karena peneliti ingin mengetahui sudahkah pendidikan dan pelatihan kewirausahaan yang diterapkan berbasis *ecopreneurship*.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilangsungkan kurang dan lebihnya mulai dari Maret-Mei 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								
5	Seminar Proposal								

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Handayani (2020), populasi adalah totalitas dari setiap elemen yang akan diteliti yang memiliki ciri sama, bisa berupa individu dari suatu kelompok, peristiwa, atau sesuatu yang akan diteliti. Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 112246 Langga Payung, Kecamatan Sungai Kanan yang berjumlah VA 32 Siswa dan VB 31 Siswa. Maka Jumlah Populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak dua kelas terdiri dari 63 siswa kelas 5 SD Negeri 112246 Langga Payung, Sungai Kanan.

2. Sampel

Sampel menurut Sugiyono, (2016:118) sampel ialah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dipunyai oleh populasi tersebut. 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. Mengingat dalam Penelitian pada saat ini, maka sampel dalam penelitian ini adalah kelas VA sebagai Kelas Kontrol berjumlah 30 siswa dan kelas VB sebagai kelas Eksperimen berjumlah 30 Siswa.

Maka jumlah Sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 60 Siswa dengan menggunakan Random Sampling. Menurut Sugiyono (2017:28) random sampling merupakan pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.

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 (*Independent Variable*)

Independent Variable sering disebut sebagai variabel stimulus, predictor, dan antecedent. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2019:69). Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design Thinking*

Variabel X = Metode *Design Thinking*

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Menurut Sugiyono (2019:69) *Dependent Variable* sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah Keputusan Pembelian (Y).

Variabel Y = Keterampilan *Ecopreneurship*

D. Defenisi Operasional Variabel

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019:68). Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan adalah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

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 variabel sudah jelas, apabila belum jelas secara konseptual maka perlu dilakukan analisis faktor". Dalam penelitian ini definisi operasional tiap variabel adalah sebagai berikut :

- 1) *Design thinking* adalah metode pemecahkan masalah dan pengembangan inovasi dengan cara kreatif. Metode ini sangat berguna dalam mengatasi masalah kompleks, yang dilakukan dengan memahami kebutuhan manusia yang terlibat. Prosesnya dilakukan dengan menyusun ulang masalah dengan cara yang berpusat pada manusia, dengan menciptakan banyak ide dalam sesi dengan pendapat. Langkah-langkahnya mengadopsi pendekatan yang melibatkan pembuatan purwarupa (*prototype*) dan pengujian atau validasi di laboratorium maupun di lapangan (Friis & Siang, 2020).
- 2) Pada prinsipnya *ecopreneurship* sangat mengedepankan lingkungan alam dan nilai-nilai kewirausahaan sebagai dasar dalam menentukan pola perilaku peserta didik yang beranekaragam, sehingga hal tersebut yang membedakan dengan pola pendidikan konvensional pada umumnya. Seorang *ecopreneur* adalah “mereka yang mampu menyeimbangkan antara pola perilaku wirausaha dan perkembangan lingkungan hidup” (Sukoco & Muhyi. 2015, hlm. 157).

E. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2018:102) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik nontes yaitu dengan menggunakan lembar observasi. Observasi mencakup prosedur pengumpulan data tentang proses dan hasil implementasi tindakan yang dilakukan. Observasi

menggunakan lembar observasi yang dilakukan pada saat proses belajar berlangsung, Observasi pada penelitian ini dilakukan oleh satu observer.

1. Observasi

Menurut Sugiyono (2018:229) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Adapun yang diamati dalam penelitian ini yaitu, Aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan mengemukakan pendapat siswa yaitu lembar observasi. Adapun kisi-kisi observasi siswa sebagai berikut :

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan *Ecopreneurship*

No	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Mandiri	1,2,3	3
2	Kreatif	4,5,6,	3
3	Berani mengambil resiko	7,8,9	3
4	Kepemimpinan	10,11,12,	3
5	Kerja Keras	13,14,15	3
Jumlah Soal			15

Penilaian

$$\text{Presentasi} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.4 Klasifikasi Koefisien

Koefisien Reliabilitas (r)	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang/Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r < 1,00$	Sangat Tinggi

F. 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 :

1. Uji Validitas Instrumen

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.

2. 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 variabel 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*.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah Sampel 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*.

4. 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 independent 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.

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini berbentuk Penelitian Kuantitatif yang dilaksanakan dikelas V-A dan V-B Tahun ajaran 2022/2023 berjudul “Pengaruh Metode *Design Thinking* Terhadap Keterampilan *Ecopreneurship* Siswa Kelas V SDN 112246 Langga Payung”. Penelitian ini memiliki variabel bebas (Metode *Design Thinking*) dan Variabel Terikat (Keterampilan *Ecopreneurship*). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 112246 Langga Payung yang berlokasi Jl.Kartini Langga Payung, Kecamatan Sungai Kanan, Labuhan Batu Selatan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan Observasi yang diberikan sebelum dilakukan perlakuan (*pre-test*) dan setelah di lakukan perlakuan (*post-test*).

Sebelum Lembar observasi digunakan dilakukan uji kelayakan lembar observasi yang akan digunakan. Validasi ahli lembar observasi keterampilan *ecopreneurship* divalidasi oleh Dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Dosen Prodi PGSD Yaitu karina Wandah, S.Pd. M.Pd. dilakukan pada tanggal 12 Maret 2023. Penelitian ini dilakukan memberikan lembar observasi keterampilan *ecopreneurship* dimana hasil penelitian dari validasi yang diberikan oleh ahli validasi.

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

$$\text{Nilai} = \frac{5+5+4+5+5}{25} \times 100\%$$

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

$$\text{Nilai} = \frac{2.400}{25}$$

$$\text{Nilai} = 96$$

Berdasarkan skor penilaian diatas maka validasi yang dilakukan validator ahli pada lembar observasi Keterampilan *ecopreneurship* dinyatakan layak digunakan tanpa revisi.

Pengambilan sampel dari dua kelas yaitu kelas V-A sebagai kelas eksperimen, dan Kelas V-B Sebagai kelas kontrol. Pada penelitian ini kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran tentang tema 5 (Perubahan lingkungan/iklim dan daur ulang limbah) dengan sub tema 2 (Kerusakan lingkungan/Pencemaran Lingkungan) menggunakan Metode pembelajaran *Design Thinking*, Sedangkan pada kelas kontrol diberi pembelajaran yang sama dengan materi yang sama seperti kelas eksperimen dengan menggunakan metode Diskusi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan digunakan untuk memberikan pembelajaran di kelas eksperimen dan sebanyak 2 kali pertemuan digunakan untuk memberikan pembelajaran di kelas Kontrol.

B. Analisa Data Tahap Awal

1. *Pre-test* Observasi Keterampilan *Ecopreneurship* Siswa kelas Ekperimen

Pre-test yang dilakukan peneliti untuk mengetahui keterampilan *Ecopreneurship* siswa pada kelas eksperimen didapat dari hasil soal *pre-test* yang diberikan peneliti sebelum diberikan perlakuan kepada siswa dikelas eksperimen. *Pre-test* diberikan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah kemampuan keterampilan *Ecopreneurship* siswa dan pemahaman siswa terhadap materi yang akan diajarkan apakah sudah dapat dikuasai oleh siswa sebelum dilakukannya perlakuan di kelas ekperimen.

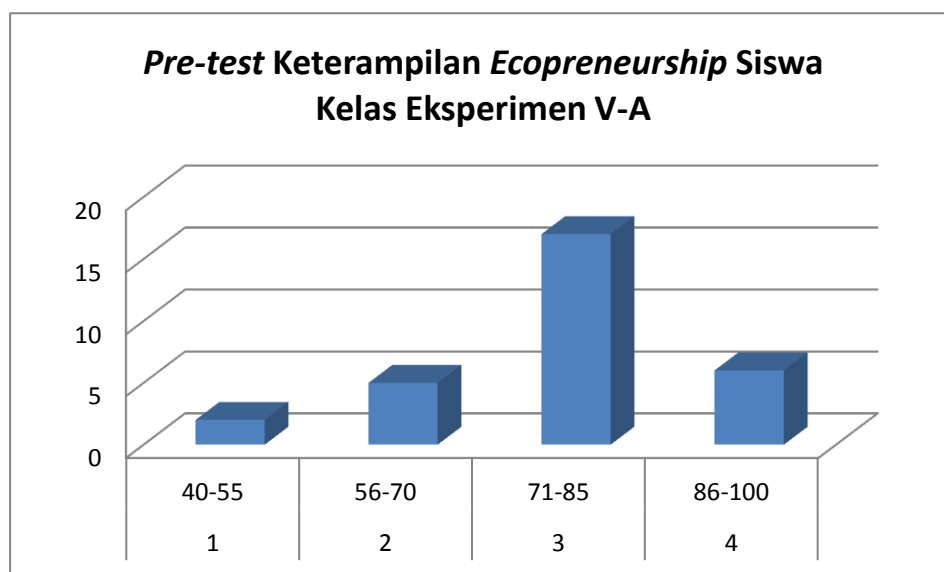
Distribusi frekuensi nilai *pre-test* keterampilan *Ecopreneurship* siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut :

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi *Pre-test* Keterampilan *Ecopreneurship* siswa kelas Esperimen

No	Interval Nilai Tes	Frekuensi	Presentase
1	40-55	2	7%
2	56-70	5	17%
3	71-85	17	57%
4	86-100	6	20%
JUMLAH		30	100%
Rata-Rata			73.63
Nilai Minimum			40
Nilai Maksimum			88

Sumber : Nilai *Pre-test* keterampilan *Ecopreneurship* Siswa Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel Frekuensi di atas, diketahui bahwa nilai pre-test keterampilan *ecopreneurship* siswa pada kelas eksperimen V-A rata-rata siswa belum memenuhi Standar KKM Sekolah yaitu 75 dan sebanyak 7 siswa belum memenuhi nilai KKM. Berikut ini diagram pre-test keterampilan *ecopreneurship* siswa pada kelas eksperimen :



Gambar 4.1 Diagram *pre-test* Keterampilan *Ecopreneurship* Siswa Kelas Eksperimen

Berikut ini distribusi nilai pre-test keterampilan *ecopreneurship* siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan Metode *Design Thinking* Pada siswa Kelas V-A SD Negeri 112246 Langga Payung.

2. *Post-test* Keterampilan *Ecopreneurship* Siswa kelas Ekperimen

Post-test yang dilakukan peneliti untuk mengetahui keterampilan *Ecopreneurship* siswa pada kelas eksperimen didapat dari hasil soal *post-test* yang diberikan peneliti sudah diberikan perlakuan kepada siswa dikelas eksperimen. *Post-test* diberikan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah kemampuan keterampilan *Ecopreneurship* siswa dan pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diajarkan apakah sudah dapat dikuasai oleh siswa sesudah dilakukannya menggunakan Metode *Design Thinking* yang di perlakukan di kelas ekperimen.

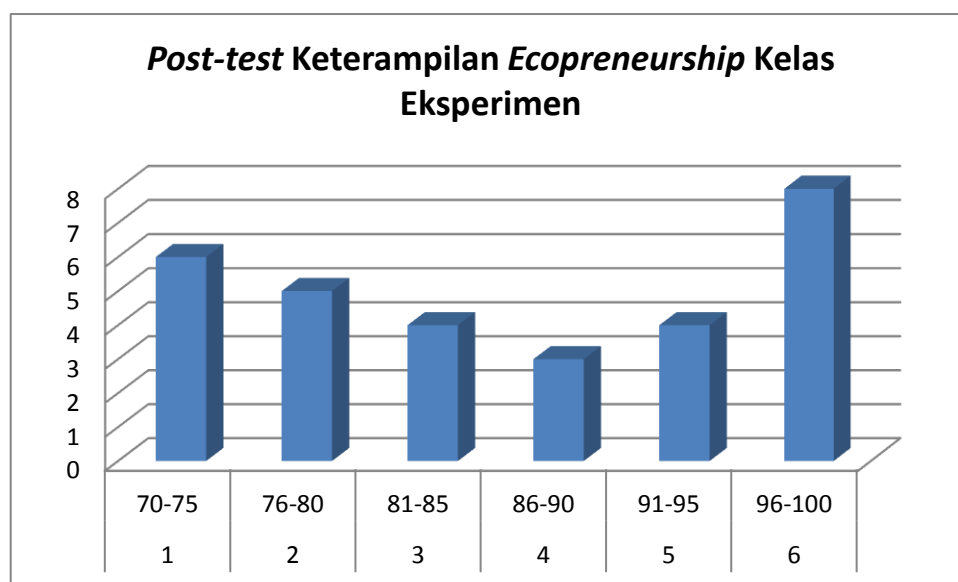
Distribusi frekuensi nilai *post-test* keterampilan *Ecopreneurship* siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut :

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi *Post-test* Keterampilan *Ecopreneurship* siswa kelas Esperimen :

No	Interval Nilai Tes	Frekuensi	Presentase
1	70-75	6	20%
2	76-80	5	17%
3	81-85	4	13%
4	86-90	3	10%
5	91-95	4	13%
6	96-100	8	27%
JUMLAH		30	1000%
Rata-Rata			86.33
Nilai Minimum			70
Nilai Maksimum			98

Sumber : Nilai *Post-Test* keterampilan *Ecopreneurship* siswa kelas Eksperimen

Berdasarkan Tabel 4.2 diatas di ketahui bahwa nilai *Post-tes* keterampilan *ecopreneurship* siswa pada kelas eksperimen hamper seluruh siswa sudah memenuhi standar KKM Sekolah yaitu 75. Diketahui bahwa siswa Yang memenuhi nilai KKM sebanyak 24 siswa, dan 6 orang siswa lagi belum memenuhi nilai KKM. Berikut ini diagram *post-test* keterampilan *ecopreneurship* siswa kelas eksperimen :



Gambar 4.2. Diagram *Post-test* Keterampilan *Ecopreneurship* Siswa Kelas Eksperimen :

Berikut ini distribusi nilai post-test keterampilan *ecopreneurship* siswa kelas eksperimen sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan Metode *Design Thinking* Pada siswa Kelas V-A SD Negeri 112246 Langga Payung.

Tabel 4.3 Distribusi *Post-test* Keterampilan *Ecopreneurship* siswa kelas eksperimen

No Item Soal	Alternatif Jawaban											
	SB		B		N		CB		KB		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	13	43.3	11	36,7	5	16.7	1	3.3	0	0	30	100
2	18	60.0	10	33.3	2	6.7	0	0	0	0	30	100
3	14	46.7	10	33.3	6	20.0	0	0	0	0	30	100
4	20	66.7	6	20.0	4	13,3	0	0	0	0	30	100
5	15	50.0	7	23.3	8	26.7	0	0	0	0	30	100
6	13	43.3	12	40.0	5	16.7	0	0	0	0	30	100
7	13	43.3	10	33,3	7	23,3	0	0	0	0	30	100
8	12	40.0	11	36.7	7	23.3	0	0	0	0	30	100
9	13	43.3	11	36.7	6	20,0	0	0	0	0	30	100
10	19	63.3	4	13,3	7	23.3	0	0	0	0	20	100
11	15	50.0	11	36.7	4	13.3	0	0	0	0	30	100
12	14	46.7	10	33,3	6	20,0	0	0	0	0	30	100
13	15	50.0	8	26.7	7	23.3	0	0	0	0	30	100
14	15	50.0	10	33.3	5	16.7	0	0	0	0	30	100
15	19	63.3	11	36.7	0	0	0	0	0	0	30	100

Sumber : (Hasil Penelitian 2023)

Berdasarkan tabel 4.5 diatas dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Penilaian mengenai *post-test* kelas eksperimen pada lembar observasi poin 1, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai sangat baik dengan jumlah 13 orang (43.3%).
- b. Penilaian mengenai *post-test* kelas eksperimen pada lembar observasi poin 2, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai sangat baik dengan jumlah 18 orang (60.0%).

- c. Penilaian mengenai *post-test* kelas eksperimen pada lembar observasi poin 3, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai sangat baik dengan jumlah 14 orang (46.7%).
- d. Penilaian mengenai *post-test* kelas eksperimen pada lembar observasi Poin 4, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai sangat baik dengan jumlah 20 orang (66.7%).
- e. Penilaian mengenai *post-test* kelas eksperimen pada lembar observasi poin 5, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai sangat baik dengan jumlah 15 orang (50.0%).
- f. Penilaian mengenai *post-test* kelas eksperimen pada lembar observasi poin 6, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai sangat baik dengan jumlah 13 orang (43.3%).
- g. Penilaian mengenai *post-test* kelas eksperimen pada lembar Obsevasi Poin 7, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai sangat baik dengan jumlah 13 orang (43.3%).
- h. Penilaian mengenai *post-test* kelas eksperimen pada lembar Obsevasi Poin 8, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai sangat baik dengan jumlah 12 orang (40.0%).
- i. Penilaian mengenai *post-test* kelas eksperimen pada lembar Obsevasi Poin 9, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai sangat baik dengan jumlah 13 orang (43.3%).

- j. Penilaian mengenai *post-test* kelas eksperimen pada lembar Obsevasi Poin 10, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai sangat baik dengan jumlah 19 orang (63.3%).
- k. Penilaian mengenai *post-test* kelas eksperimen pada lembar Obsevasi Poin 11, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai sangat baik dengan jumlah 15 orang (50.0%).
- l. Penilaian mengenai *post-test* kelas eksperimen pada lembar Obsevasi Poin 12, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai sangat baik dengan jumlah 14 orang (46.7%).
- m. Penilaian mengenai *post-test* kelas eksperimen pada lembar Obsevasi Poin 13, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai sangat baik dengan jumlah 15 orang (50.0%).
- n. Penilaian mengenai *post-test* kelas eksperimen pada lembar Obsevasi Poin 14, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai sangat baik dengan jumlah 15 orang (50.0%).
- o. Penilaian mengenai *post-test* kelas eksperimen pada lembar Obsevasi Poin 15, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai sangat baik dengan jumlah 19 orang (63.3%).

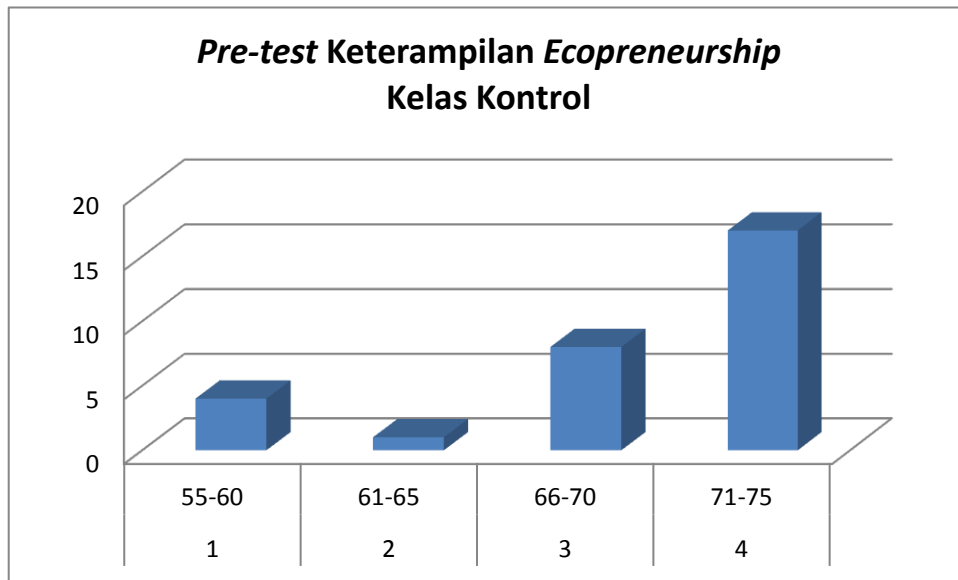
3. *Pre-test* Keterampilan *Ecopreneurship* Siswa kelas Kontrol

Pre-test yang dilakukan peneliti untuk keterampilan *Ecopreneurship* siswa pada kelas kontrol didapat dari hasil lembar Observasi *pre-test* yang diberikan oleh peneliti sebelum diberikan perlakuan kepada siswa di kelas kontrol. *Pre-test* diberikan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah keterampilan *ecopreneurship* siswa dan pemahaman siswa terhadap materi yang akan diajarkan apakah sudah dapat dikuasai oleh siswa sebelum dilakukannya perlakuan di kelas kontrol.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai *Pre-Test* Keterampilan *Ecopreneurship* Siswa Kelas Kontrol

No	Interval Nilai Tes	Frekuensi	Presentase
1	56-60	4	13%
2	61-65	1	3%
3	66-70	8	27%
4	71-75	17	57%
JUMLAH		30	100%
Rata-Rata			70.00
Nilai Minimum			56
Nilai Maksimum			75

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, diketahui bahwa nilai *pre-test* kemampuan keterampilan *ecopreneurship* siswa pada kelas eksperimen rata-rata siswa belum memenuhi Standar KKM Sekolah yaitu 75 dan sebanyak 13 siswa belum memenuhi nilai KKM. Berikut ini diagram *pre-test* keterampilan *ecopreneurship* siswa pada kelas kontrol :



Gambar 4.3 Diagram *pre-test* Keterampilan *Ecopreneurship* Siswa Kelas Kontrol

Berikut ini distribusi nilai *pre-test* keterampilan *ecopreneurship* siswa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan Metode *Design Thinking* siswa kelas V SD Negeri 112246 langga Payung.

Tabel 4.5 Distribusi Nilai *Pre-test* Keterampilan *Ecopreneurship* Siswa kelas Kontrol

No Item Soal	Alternatif Jawaban											
	SB		B		N		CB		KB		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	2	6.7	10	33.3	15	50.0	3	10,0	0	0	30	100
2	2	6.7	12	40.0	14	46.7	2	6.7	0	0	30	100
3	5	16.7	9	30.0	14	46.7	2	6.7	0	0	30	100
4	3	10.0	14	46,7	12	40.0	1	3,3	0	0	30	100

No Item Soal	Alternatif Jawaban											
	SB		B		N		CB		KB		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
5	4	13.3	8	26,7	15	50.0	3	10,0	0	0	30	100
6	1	3.3	11	36.7	16	53,3	2	6.7	0	0	30	100
7	1	3.3	14	46.7	13	43.3	2	6.7	0	0	30	100
8	4	13.3	9	30.0	15	50.0	2	6,7	0	0	30	100
9	1	3.3	14	46,7	14	46,7	1	3.3	0	0	30	100
10	2	6.7	9	30.0	18	60.0	1	3.3	0	0	30	100
11	3	6.7	12	40,0	15	50,0	0	0	0	0	30	100
12	1	3.3	12	40.0	15	50,0	2	6.7	0	0	30	100
13	3	10.0	14	46.7	13	43.3	0	0	0	0	30	100
14	2	6.7	15	50.0	12	40.0	1	3.3	0	0	30	100
15	1	3.3	18	60.0	10	33.3	1	3.3	0	0	30	100

Sumber : (Hasil Penelitian 2023)

Berdasarkan Tabel 4.5 diatas dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Penilaian mengenai *pre-test* kelas kontrol pada lembar observasi poin 1, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Netral dengan jumlah sebanyak 15 orang (50.0)
- b. Penilaian mengenai *pre-test* kelas kontrol pada lembar observasi Poin 2, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Netral dengan jumlah sebanyak 14 orang (46.7)
- c. Penilaian mengenai *pre-test* kelas kontrol pada lembar observasi Poin 3, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Netral dengan jumlah sebanyak 14 orang (46.7)

- d. Penilaian mengenai *pre-test* kelas kontrol pada lembar observasi Poin 4, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Netral dengan jumlah sebanyak 12 orang (40.0)
- e. Penilaian mengenai *pre-test* kelas kontrol pada lembar observasi Poin 5, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Netral dengan jumlah sebanyak 15 orang (50.0)
- f. Penilaian mengenai *pre-test* kelas kontrol pada lembar observasi Poin 6, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Baik dengan jumlah sebanyak 16 orang (53.3)
- g. Penilaian mengenai *pre-test* kelas kontrol pada lembar observasi Poin 7, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Netral dengan jumlah sebanyak 13 orang (43.3)
- h. Penilaian mengenai *pre-test* kelas kontrol lembar observasi Poin 8, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Netral dengan jumlah sebanyak 15 orang (50.0)
- i. Penilaian mengenai *pre-test* kelas kontrol pada lembar observasi Poin 9, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Netral dengan jumlah sebanyak 14 orang (46.7)
- j. Penilaian mengenai *pre-test* kelas kontrol pada lembar observasi Poin 10, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Netral dengan jumlah sebanyak 18 orang (60.0)

- k. Penilaian mengenai *pre-test* kelas kontrol pada lembar observasi Poin 11, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Netral dengan jumlah sebanyak 15 orang (50.0)
- l. Penilaian mengenai *pre-test* kelas kontrol pada lembar observasi Poin 12, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Netral dengan jumlah sebanyak 15 orang (50.0).
- m. Penilaian mengenai *pre-test* kelas Kontrol pada lembar observasi Poin 13 sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Netral dengan jumlah sebanyak 13 orang (43.3).
- n. Penilaian mengenai *pre-test* kelas kontrol pada lembar observasi Poin 14, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Netral dengan jumlah sebanyak 12 orang (40.0).
- o. Penilaian mengenai *pre-test* kelas kontrol pada lembar observasi Poin 15, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai Netral dengan jumlah sebanyak 10 orang (33.3).

4. *Post-test* Keterampilan *Ecopreneurship* siswa kelas Kontrol

Peneliti menggunakan Model pembelajaran konvensional (ceramah) yang digunakan peneliti untuk mengajar siswa kelas V-B pada kelas Kontrol. Setelah dilakukan *pre-test* diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Setelah diberikan perlakuan selanjutnya diberikan *post-test* kepada siswa untuk mengetahui keterampilan *ecopreneurship* dan pengetahuan siswa atas materi yang telah diajarkan.

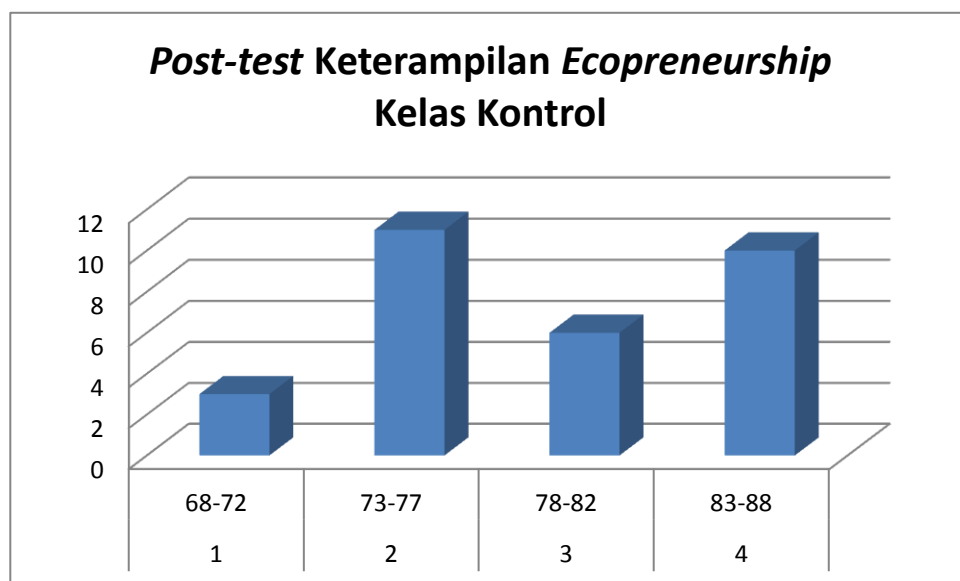
Distribusi frekuensi nilai *post-test* keterampilan *ecopreneurship* siswa dikelas kontrol dapat di lihat dari tabel 4.6 berikut :

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Nilai Post-test keterampilan *Ecopreneurship* siswa kelas Kontrol

No	Interval Nilai Tes	Frekuensi	Presentase
1	68-72	3	10%
2	73-77	11	37%
3	78-82	6	20%
4	83-88	10	33%
JUMLAH		30	100%
Rata-Rata			78.67
Nilai Minimum			68
Nilai Maksimum			85

Sumber : Nilai *Post-test* Keterampilan *Ecopreneurship* siswa kelas Kontrol

Berdasarkan Tabel 4.6 diatas diketahui bahwa nilai *post-test* keterampilan *ecopreneurship* siswa pada kelas kontrol beberapa siswa yang memenuhi KKM sebanyak 16 orang, dan 14 orang siswa lagi belum memenuhi nilai KKM. Berikut ini diagram *post-test* keterampilan *ecopreneurship* siswa pada kelas kontrol :



Gambar 4.4 Diagram *Post-test* Keterampilan *Ecopreneurship* siswa pada Kelas Kontrol.

Kontrol sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajara konvensional pada siswa kelas V-B SD Negeri 112246 Langga Payung.

Tabel 4.7 Distribusi nilai *Post-test* Pemahaman Konsep Matematika siswa kelas Kontrol.

No Item Soal	Alternatif Jawaban											
	SB		B		N		CB		KB		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	13	43.3	12	40.0	5	16.7	0	0	0	0	30	100
2	10	33,3	10	33.3	10	33.3	0	0	0	0	30	100
3	12	40.0	6	20,0	12	40.0	0	0	0	0	30	100
4	6	20.0	14	46.7	10	33.3	0	0	0	0	30	100
5	10	33.3	10	10,0	10	33.3	0	0	0	0	30	100
6	8	26,7	17	56.7	4	13.3	1	3.3	0	0	30	100
7	8	26.7	11	36.7	11	36.7	0	0	0	0	30	100
8	6	20,0	14	46,7	10	33,3	0	0	0	0	30	100
9	10	33.3	5	16.7	15	50.0	0	0	0	0	30	100
10	6	20.0	13	43.3	11	36,7	0	0	0	0	30	100
11	7	23.3	9	30,0	14	46.7	0	0	0	0	30	100
12	8	26.7	13	43.3	9	30.0	0	0	0	0	30	100
13	7	23.3	10	33.3	13	43.3	0	0	0	0	30	100
14	3	10.0	6	20.0	21	70.0	0	0	0	0	30	100
15	18	60.0	10	33.3	2	6.7	0	0	0	0	30	100

Sumber : (Hasil Penelitian, 2023)

Berdasarkan Tabel 4.7 diatas dapat di uraikan sebagai berikut :

- a) Penilaian mengenai Post-Test kelas control Pada lembar observasi poin 1, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Netral dengan Jumlah sebanyak 5 orang (16.7%).

- b) Penilaian mengenai Post-Test kelas control Pada lembar observasi poin 2, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Netral dengan Jumlah sebanyak 10 orang (33.3%)
- c) Penilaian mengenai Post-Test kelas control Pada lembar observasi poin 3, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Netral dengan Jumlah sebanyak 12 orang (40.0%)
- d) Penilaian mengenai Post-Test kelas control Pada lembar observasi poin 4, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Netral dengan Jumlah sebanyak 10 orang (33.3%)
- e) Penilaian mengenai *Post-Test* kelas kontrol Pada lembar observasi poin 5, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Netral dengan Jumlah sebanyak 10 orang (33.3%)
- f) Penilaian mengenai *Post-Test* kelas kontrol Pada lembar observasi poin 6, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Netral dengan Jumlah sebanyak 4 orang (13.3%)
- g) Penilaian mengenai *Post-Test* kelas kontrol Pada lembar observasi poin 7, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Netral dengan Jumlah sebanyak 11 orang (36.7%)
- h) Penilaian mengenai *Post-Test* kelas kontrol Pada lembar observasi poin 8, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Netral dengan Jumlah sebanyak 10 orang (33.3%)

- i) Penilaian mengenai *Post-Test* kelas kontrol Pada lembar observasi poin 9, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Netral dengan Jumlah sebanyak 15 orang (50.0%)
- j) Penilaian mengenai *Post-Test* kelas kontrol Pada lembar observasi poin 10, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Netral dengan Jumlah sebanyak 11 orang (36.7%)
- k) Penilaian mengenai *Post-Test* kelas kontrol Pada lembar observasi poin 11, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Netral dengan Jumlah sebanyak 14 orang (46.7%)
- l) Penilaian mengenai *Post-Test* kelas kontrol Pada lembar observasi poin 12, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Netral dengan Jumlah sebanyak 9 orang (30.0%)
- m) Penilaian mengenai *Post-Test* kelas kontrol Pada lembar observasi poin 13, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Netral dengan Jumlah sebanyak 13 orang (43.3%)
- n) Penilaian mengenai *Post-Test* kelas kontrol Pada lembar observasi poin 14, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Netral dengan Jumlah sebanyak 21 orang (70.0%)
- o) Penilaian mengenai *Post-Test* kelas kontrol Pada lembar observasi poin 15, sebagian besar peserta didik mendapatkan Nilai Netral dengan Jumlah sebanyak 2 orang (6.7%)

C. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Hasil 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 4.8 Hasil Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>							
Kelas		<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Keterampilan <i>Ecopreneurship</i>	<i>post-test</i> eksperimen	0.156	30	0.085	0.848	30	0.001
	<i>pre-test</i> eksperimen	0.174	30	0.066	0.910	30	0.015
	<i>post-test</i> control	0.151	30	0.076	0.926	30	0.038
	<i>pre-test</i> control	0.194	30	0.060	0.901	30	0.010

a. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan output hasil uji Normalitas pada *Kolmogrov simirnov* tersebut dapat dilihat bahwa Nilai Signifikansi (Sig) Untuk *Post-Tess* Kelas Eksperimen $0.085 > 0.05$, *pre-test* kelas eksperimen $0.60 > 0.05$, *post-tes* untuk kelas kontrol $0,076 > 0.05$, *pre-test* $0.060 > 0.05$. karena seluruh nilai sig > 0.05 maka dapat disimpulkan varian data kelas Eksperimen dan data kelas Kontrol berdistribusi Normal.

2. Hasi Uji Homogenitas

Setelah diketahui bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas data dilakukan untuk melihat apakah data *homogeny* atau tidak atau sampel memiliki varian yang sama atau tidak. Dengan kata lain apakah sampel dapat mewakili populasi. Uji homogenitas pada pada penelitian ini menggunakan uji leven dengan bantuan SPSS *for windows 25*.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogentias adalah :

- a) Jika nilai *Sig Based on mean* $> 5\%$ (0.05) Menunjukkan bahwa data homogen.
- b) Jika nilai *Sig Based on mean* $< 5\%$ (0.05) menunjukkan bahwa data tidak homogen

Hasil uji homogenitas data dapat dilihat pada tabel dibawah berikut :

Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keterampilan Ecopreneurship	<i>Based on Mean</i>	2.959	1	58	0.091
	<i>Based on Median</i>	2.561	1	58	0.115
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	2.561	1	48.912	0.116
	<i>Based on trimmed mean</i>	2.704	1	58	0.106

Tabel diatas menjelaskan bahwa nilai signifikansi *sig. Based on mean* sebesar $0.091 > 0.05$. berarti data penelitian yang digunakan *homogeny*. Artinya sampel pada penelitian ini dapat merepresentasikan sampel dengan kata lain kesimpulan yang diambil dari sampel dapat mewakili kesimpulan untuk populasi.

3. Hasil Uji Hipotesis

Setelah uji persyaratan penelitian yaitu uji normalitas dan uji Homogenitas terpenuhi maka dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis penelitian. Uji hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis yang dirumuskan dan kemudian akan membawa kepada kesimpulan untuk menerima hipotesis atau menolak hipotesis.

Dasar penarikan kesimpulan berdasarkan hasil output SPSS 25 yaitu :

a. jika nilai (Sig. *two-sided p*) < 0.05 Maka maka Ho ditolak dan Ha diterima. Apakah Ho ditolak dan Ha diterima maka terdapat pengaruh metode *Design Thinking* Terhadap keterampilan *Ecopreneurship* kela V SD Negeri 112246 Langga Payung.

Adapun Hasil output diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4.10 Hasil uji Hipotesis

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
hasil keterampilan <i>ecopreneurship</i>	<i>Equal variances assumed</i>	2.959	0.091	6.485	58	0.000	10.76667	1.66014	7.44354	14.08979
	<i>Equal variances not assumed</i>			6.485	52.601	0.000	10.76667	1.66014	7.43626	14.09707

Berdasarkan Tabel diatas nilai *signifikansi 2-sided Equal Variance assumed* adalah $0.000 < 0.05$ berdasarakan kriteria penguji maka Ho ditolak dan Ha diterima, berarti terdapat pengaruh metode *Design Thinking* Terhadap Keterampilan *Ecopreneurship* kepada siswa.

Tabel 4.11 Output Statistik Independent Sampel T-test

Group Statistics					
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Keterampilan <i>Ecopreneurship</i>	<i>post-test</i> eksperimen	30	88.9667	7.38817	1.34889
	<i>post-test</i> control	30	78.2000	5.30062	0.96776

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai mean pada *post-test* kelas eksperimen sebesar 88,96 sedangkan mean *post-test* kelas kontrol sebesar 78,20 dimana $88,96 > 78,20$. Artinya keterampilan *Ecopreneurship* siswa kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kemampuan keterampilan *Ecopreneurship* siswa kelas kontrol. Berdasarkan kriteria penguji H_a diterima, yang berarti keterampilan *ecopreneurship* siswa yang menggunakan Metode *Design Thinking* lebih tinggi dari pada keterampilan *ecopreneurship* siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar menggunakan metode *design thinking* dengan model pembelajaran konvensional (Diskusi). Karena terdapat perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode *Design Thinking* terhadap keterampilan *ecopreneurship* siswa kelas V SD Negeri 112246 Langga Payung.

D. Diskusi Hasil Penelitian

1. Hasil keterampilan *Ecopreneurship* siswa kelas Eksperimen (Metode *Design Thinking*)

Setelah dilakukan perlakuan kepada siswa, diberikan terlebih dahulu lembar observasi pre-test kepada siswa. *Pre-test* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah keterampilan *ecopreneurship* dan pemahaman siswa terhadap materi yang akan diajarkan sudah dapat dikuasai oleh siswa sebelum dilakukannya perlakuan. Siswa diberikan waktu untuk menjawab soal peneliti. Hasil *pre-test* pada kelas Eksperimen sebelum diberikan perlakuan dengan jumlah siswa 30 orang didapatkan rata-rata (mean) sebesar 73.63.

Setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan metode *Ecopreneurship* diberikan soal *post-test* keterampilan *ecopreneurship*. Siswa diberikan waktu untuk menjawab soal oleh peneliti. Hasil *post-test* pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan jumlah siswa 30 orang didapatkan rata-rata (Mean) Sebesar 86.33.

2. Hasil Keterampilan *Ecopreneurship* siswa dikelas Kontrol (Metode Diskusi)

Sebelum dilakukan perlakuan kepada siswa, diberikan terlebih dahulu soal *pre-test* kepada siswa. *Pre-test* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah keterampilan *Ecopreneurship* dan pemahaman siswa terhadap materi yang akan diajarkan sudah dapat dikuasai oleh siswa sebelum dilakukannya perlakuan. Siswa diberikan waktu untuk lembar obeservasi oleh peneliti. Hasil

pre-test pada kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan dengan jumlah siswa 30 orang didapatkan rata-rata (mean) sebesar 70.00.

Setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan metode Diskusi diberikan materi mengenai Keterampilan *Ecopreneurship*. Hasil *post-test* pada kelas Kontrol setelah diberikan perlakuan dengan jumlah siswa 30 orang rata-rata (Mean) sebesar 78.67.

3. Pengaruh Model *Design Thinking* Terhadap Keterampilan *Ecopreneurship* Siswa kelas V SD Negeri 112246 Langga Payung.

Hasil penelitian yang didapatkan maka peneliti dapat menjawab rumusan rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu terdapat pengaruh menggunakan Metode *Disegin Thinking* terhadap Keterampilan *Ecopreneurship* Siswa di kelas V SD Negeri 112246 Langga Payung. Hal ini terdapat pada hasil mean *Post-test* kelas eksperimen sebesar 86.33 sedangkan mean *post-test* kelas kontrol sebesar 78.23, dimana $86.33 > 78.67$. artinya keterampilan *ecopreneurship* siswa kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan keterampilan *ecopreneurship* siswa kelas kontrol. Dari hasil *output signifikansi 2-sided Equal variances assumed* adalah 0.000. maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar menggunakan metode *Design thinking* Terhadap Keterampilan *Ecopreneurship* siswa kelas V SD Negeri 112246 Langga Payung.

Hal ini juga ditunjukkan dalam penelitian terdahulu yang relevan oleh Sani Aryanto dkk (2020) yang berjudul **“Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembuatan Sastra Anak Berbasis *Ecopreneurship* Melalui Implementasi *Design Thinking*”**. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa penggunaan pendekatan *design thinking* berbasis *ecopreneurship* dapat meningkatkan kemampuan kreatif mahasiswa PGSD FIP Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dalam membuat puisi anak.

Berdasarkan perhitungan statistik diperoleh nilai sig. $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak artinya terdapat perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif antara siswa kelas eksperimen dan kontrol peningkatan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa yang menggunakan pendekatan *design thinking* berbasis *ecopreneurship* lebih baik daripada mahasiswa yang belajar menggunakan pendekatan konvensional dalam pembelajaran menulis puisi anak. Respon mahasiswa terhadap pembelajaran puisi anak menggunakan pendekatan *design thinking* berbasis *ecopreneurship* sangat disambut baik, dari total 30 responden di kelas eksperimen menyebutkan bahwa 100% menganggap bahwa pendekatan ini membantu mereka dalam mengembangkan ide atau solusi dalam membuat puisi, sedangkan 97% mahasiswa mengaku lebih mudah menemukan strategi atau metode pembelajaran yang tepat dalam materi puisi anak.

Dalam Penelitian dilaksanakan oleh Sani Aryanto dkk (2021) yang berjudul **“Asistensi Pelatihan Menulis Antologi Sastra Anak Berbasis *Ecopreneurship* Ditinjau dari Penggunaan Media Pembelajaran Sinkronisasi dan Asinkronisasi”**. Asistensi penyusunan antologi sastra anak berbasis

ecopreneurship yang dilakukan pada mahasiswa calon guru SD yang ditinjau dari perbedaan perlakuan melalui penggunaan media sinkronisasi zoom dan *asinkronisasi google classroom* dapat berjalan dengan baik, walaupun penggunaan media media sinkronisasi zoom lebih komunikatif apabila dibandingkan dengan media *asinkronisasi google classroom*. Kedua perlakuan penggunaan media ini tidak mengurangi kualitas cerita pendek atau fiksimini yang telah disusun oleh setiap mahasiswa.

Hal ini dikarenakan penggunaan metode *scaffolding* melalui pendekatan *design thinking* yang dianggap berhasil selama kegiatan asistensi berlangsung. Tahapan *design thinking* yang meliputi: *discovery, interpretation, ideation & experiment, dan evaluation* membuat setiap mahasiswa yang terlibat mampu mengarahkan pengembangan cerita pendek atau fiksimini yang merepresentasikan karakteristik siswa SD. Terdapat 60 judul fiksimini yang sudah dihasilkan dan akan dikembangkan menjadi sebuah antologi. kini pengembangan antologi sudah 85% dan masuk pada tahapan finalisasi. Oleh karena itu diharapkan hasil pengabdian ini menjadi gambaran kongkret dalam menyusun bahan penunjang pembelajaran dengan mengedepankan kreativitas dan penggunaan media yang selaras.

Peneliti dilakukan oleh Tatat Hartati dkk (2021) yang berjudul “**Kajian Teoritis Pengembangan Fiksimini berbasis *Ecopreneurship* dalam Kontekstualisasi Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa internalisasi nilai-nilai *ecopreneurship* dalam fiksimini merupakan salah satu opsi cerdas dalam

mengakomodir permasalahan Bangsa Indonesia di bidang ekonomi, lingkungan, dan pendidikan selama masa pandemi covid-19 dari prespektif bidang pendidikan dasar. Hasil analisis dari berbagai literatur dan penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa pengembangan konsep *ecopreneurship* dalam fiksimini belum banyak dilakukan dan menjadi novelti temuan penelitian ini walaupun bersifat deskriptif dan dalam tataran konseptual atau teoretis. Beberapa teori yang menjadi temuan penelitian ini meliputi: (1) hakikat konsep *ecopreneurship*; (2) konsep fiksimini; (3) internalisasi nilai-nilai *ecopreneurship* pada fiksimini; dan (4) pola pengembangan penyusunan fiksimini berbasis *ecopreneurship*. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk pengembangan penelitian selanjutnya dalam upaya mengembangkan invensi dan inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, khususnya yang mengkaji pengembangan bahan ajar fiksimini berbasis *ecopreneurship* dalam kontekstualisasi karakteristik siswa SD.

E. Keterbatasan Peneliti

Peneliti menyadari kalau peneliti yang dilakukan ini masih jauh dari kata sempurna, masih terdapat kelemahan serta keterbatasan dalam peneliti ini.

Berikut ini beberapa kelemahan diantaranya yaitu :

1. Peneliti hanya dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dikelas eksperimen dan 2 kali pertemuan dikelas kontrol karena waktu yang terbatas diberikan oleh sekolah sehingga waktu yang digunakan sangat terbatas dan kurang maksimal.

2. Siswa masih ada yang belum berani untuk mengungkapkan pemikirannya sendiri dan jawabannya sendiri di kelas.
3. Keseluruhan siswa masih belum focus ketika mengikuti pembelajaran yang diberikan.

Berdasarkan beberapa keterbatasan dalam penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, dengan senang hati peneliti mengharapkan adanya ketertarikan untuk memperbaiki dan menyempurnakan hasil penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Adanya kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Keterampilan *Ecopreneurship* siswa kelas kontrol diawal pembelajaran masih rendah dengan rata-rata hasil *pre-test* 70.00, dan hasil *post-test* 78.67 diakhir pembelajaran setelah menggunakan model pembelajaran Konvensional (Diskusi). Hal tersebut membuktikan bahwa keterampilan *ecopreneurship* siswa masih rendah, sehingga dapat mengakibatkan nilai siswa berada dititik yang masih rendah.
2. Keterampilan *ecopreneurship* siswa dikelas eksperimen diawal pembelajaran hasil *pre-test* rata-rata 73.63 sebelum menggunakan Metode *Design Thinking*. Setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan Metode *design Thinking* keterampilan *ecopreneurship* siswa mengalami peningkatan dengan ditandai dari hasil nilai rata-rata *post-test* sebesar 86.33 yang diterapkan oleh 30 responden. Siswa yang lebih tertarik, focus dan merasa termotivasi ketika belajar menggunakan Metode *Design Thinking* sangat berbeda dengan pembelajaran tanpa menggunakan Model pembelajaran Konvensional.
3. Terdapat pengaruh penggunaan Metode *Design Thinking* terhadap keterampilan *Ecopreneurship* siswa. Hal Ini terdapat pada hasil rata-rata (mean) *Post-test* kelas eksperimen sebesar 86.33 sedangkan rata-rata (mean) *Post-test* Kontrol sebesar 78.67, dimana $86.33 > 78.67$. artinya keterampilan

ecopreneurship siswa kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan keterampilan *ecopreneurship* siswa kelas kontrol. Dari hasil *output signifikansi 2-sided Equal variances assumed* adalah 0.001. maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar menggunakan Metode *Design Thinking* Terhadap *Ecopreneurship* siswa kelas V SD Negeri 112246 Langga Payung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disarankan kepada :

1. Kepala sekolah merekomendasikan kepada guru-guru untuk menggunakan metode-metode pembelajaran khususnya metode *Design Thinking*.
2. Guru perlu memberikan pertanyaan dan soal yang dapat mengasah keterampilan *Ecopreneurship* siswa sehingga mampu meningkatkan keterampilan *ecopreneurship* siswa yang berpengaruh untuk jenjang pendidikan kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinugraha, F. (2018). Media pembelajaran biologi berbasis ecopreneurship. *Formatif : Jurnal ilmiah pendidikan MIPA*, 7(3), 219-233.
- A.Guruh Permadi. *Menyulap Sampah Jadi Rupiah*. (Jakarta : MUMTAZ Media, 2011) hlm. Vii.
- Amirullah dan B udiyono, (2016). *Pengantar Manajemen*, Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Aryanto, S. (2018). *Pengembangan ecopreneurship di sekolah dasar inklusif*. Bandung: Rumah Pena Pustaka
- Budiyono. 2016. *Pengantar Manajemen* Yogyakarta. Graha Ilmu
- Conklin & J. Manfro. 2012. *Higher order thinking skills to develop 21st century learners*. Shell Education Publishing, Inc. Huntington.
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2020). *5 Stages in the Design Thinking Process*. *Interaction Design Foundation*. <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-designthinking-process>.
- Fauzi. 2015. *Pengaruh Komunikasi Lingkungan Hidup*. Jakarta.
- Friis dan Siang. 2020. *What Is Design Thinking and is it so populer* Yogyakarta.
- Gibbons, S. (2019, agustus). *Design Thinking 101*. Diambil kembali dari Nielsen Norman Group : <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>.
- Gibson. 2018. *Organisasi dan Manajemen, Prilaku, Struktur, Proses, Terje*. Djoerban Wahid. Jakarta : Erlangga.
- Groundlund dalam jihad. 2016. *Keberhasilan Peserta Didik dalam Ekopreneurship*
- Handayani, Suci. (2020). *Pembelajaran Speaking Type STAD yang Interaktif Fun Game Berbasis Karakter*. Ponorogo. Uwais Inspirasi Indonesia.
- H. Mangun Budiyanto & Kurniawan (2017) *Kajian mengenai Pendidikan Karakter*.
- Haq, Bayyinah Nurrul, dan, Baskoro, M. Lahandi, 2018, *Emphaty and Problem Defining Skill in Design Thinking Methods Implementation in Three Different Study Program, Prosiding Artesh ITB 2018*.
- IDEO. 2016. *Pemanfaatan Video Sebagai Pembelajaran yang inovatif*.
- Jihad, A dan Abdul H. 2016. *Evaluasi Pembelajaran Design Thinking*
- Lither, Sutopo (2016). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Muhaimin. 2015. *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Lokal dalam Mengembangkan Kompetensi Ekologis pada Pembelajaran IPS*. *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal* , 2 (1).
- Mulyani, etc. 2018. *Pengaruh Pendidikan dan Pelatihan terhadap Metode Motivasi Berwirausaha*.
- Mulyasa. 2016. *Pengembangan dan Implementasi Pendidikan*
- Murningtyas, E. (2018). *Prakarsa Strategis Pengembangan Konsep Green Economy*. Jakarta: Deputi Sumber Daya Alam dan Lingkungan.
- Nasution, A H & Kartajaya, H. 2018. *Inovasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Pressman, R.S.2018. *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi* Buku I. Yogyakarta : Andi.

- P. Suprobo, "Penerapan Design Thinking dalam Inovasi Pembelajaran Desain dan Arsitektur Penerapan Design Thinking dalam Inovasi Pembelajaran Desain dan Arsitektur Abstrak Pendahuluan," Semin. Nas. Menuju Arsit. berEmpati, no. May 2018, pp. 509–517, 2018,
- Plattner, H. (2018). An introduction to design thinking. Institute of Design at Stanford, 1-15.
- Purwaningrum, J.P. (2018). Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis melalui discovery learning berbasis scientific approach. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 6 (2), 145 – 157.
- Sansonglko & Grisna. (2016). *Akuntansi Suatu Pengantar*. Salemba Empat. Jakarta
- Setiawan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif Design Thinking*. Sukabumi. CV Jejak.
- Shirvanadi, E. C., & Idris, M. (2021). Perancangan Ulang UI/UX Situs ELearning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). Automata.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta. Jakarta. Erlangga.
- Sukoco & Muhyi. 2018. Ecopreneurship dalam Menumbuhkan Usaha Berwawasan Lingkungan pada Sentra Industri Penyamakan Kulit Sukaregang Kabupaten Garut. *Sosiohumainiora*. Vol. 17, No 2 pp 156-165.
- Suryana. (2018). *Kewirausahaan Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Jakarta: Salemba Empat.
- Suryabrata Sumandi, (2015). *Metodologi penelitian/sumandi suryabrata*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Trahati 2018. "Implementasi pendidikan Karakter peduli Lingkungan Disekolah Dasar Negeri Tritin Wetan 05 Jeruklegi Cilacap" Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wayan. (2019). Riana Gede. Pengaruh Kepemimpinan *Ecopreneurship*
- Wichramaratne, A., Kiminami, A., & Yagi, H. (2018). Entrepreneurial Competencies and Entrepreneurial Orientation of Tea Manufacturing Firms in Sri Lanka. *Asian Social Science*, 10(18), 50-62.
- Yunita Ismail Masjud. 2020. *Ecopreneurship as a Solution to environment*.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : SILABUS

Kelas/Semester : V / II

Tema 6 : Perubahan Lingkungan/Iklim dan daur Ulang Limbag

Subtema : 1 Kerusakan Lingkungan/ Pencemaran Lingkungan

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 perkembangannya.

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPA 3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari. 4.6 Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Perubahan Lingkungan. ➤ Iklim dan Daur Ulang Limbah. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis gambar pada saat proses Pembelajaran • Mengidentifikasi sampah-sampah sekitar yang dapat didaur ulang • Mendiskusikan bagaimana cara membuat daur ulang sampah menjadi benda sekreatif mungkin. 	1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.6 dan 4.6) 1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Siswa • Materi • Gambar tentang aktivitas yang memanfaatkan kerja organ gerak manusia • Gambar tentang kelainan tulang manusia, teks
IPS 3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia. 4.2 Menyajikan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interaksi sosial budaya ➤ Sosialisasi/ enkulturasi ➤ Pembangunan sosial budaya ➤ Pembangunan ekonomi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar/foto/video/ teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat 	1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi 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 3.2 dan 4.2)	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku Siswa • Materi • peta Indonesia • atlas

<p>hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat</p>			<p>1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p>		
<p>PPKn 1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari. 2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. 3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari. 4.2 Menjelaskan hak,</p>	<p>➤ Kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimak cerita/video/film/gambar tentang pelaksanaan kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dengan rasa ingin tahu dan rasa bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa • Membaca wacana tentang pelaksanaan kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dengan rasa ingin tahu dan tanggung jawab 	<p>1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi 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 3.2 dan 4.2) 1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p>	<p>18 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku Siswa • Materi • Gambar perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila

kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.					
SBdP 3.2 Memahami tangga nada. 4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat gambar cerita. ➤ Memainkan alat musik sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> • Memainkan alat musik sederhana untuk mengiringi lagu bertangga nada mayor dan minor • mempraktikkan gerak melangkah kaki ke berbagai arah dan mengayun ke berbagai arah mengikuti ketukan/tepu tangan 	<p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>b. Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p> <p>Rubrik Penilaian</p> <p>Mempraktikkan Gerak sikap 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 Observasi</p> <p>b. Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku Siswa • Contoh gambar cerita • peralatan menggambar
Bahasa Indonesia 3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik. 4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teks Penjelasan ➤ Ringkasan ➤ Kalimat efektif ➤ Surat undangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat ringkasan narasi teks video/gambar yang disajikan • Memahami kalimat efektif untuk membuat ringkasan 	<p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>b. Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p> <p>Rubrik Penilaian</p> <p>Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan</p>	24	<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku Siswa • Materi • Teks bacaan

<p>dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.</p>			<p>bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.3 dan 4.3)</p> <p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>b. Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p>		
---	--	--	---	--	--

Mengetahui
Kepala Sekolah



NADIATUL KHOIR., S.Pd.
NIP : 197906202010012010

Selvi Oviayanti., S.Kom

Mahasiswa

Arwina Sagala

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

Sekolah : SD (Sekolah Dasar)
Mata Pelajaran : IPA
Kelas / Semester : V/2
Tema 5 : Perubahan lingkungan/iklim dan daur ulang limbah
Sub tema 2 : Kerusakan lingkungan/Pencemaran Lingkungan
Tahun Pelajaran : 2023/2024
Pertemuan ke : 1
Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.1 Peka dan peduli terhadap permasalahan lingkungan hidup, menjaga dan menyayangi lingkungan sebagai manifestasi pengamalan ajaran agama yang dianutnya.	3.10 Menjelaskan Pengertian kerusakan lingkungan Hidup menurut Pemahaman sendiri. 3.11 Menyebutkan faktor penyebab kerusakan lingkungan/pencemaran lingkungan
2.1 Melakukan sesuatu yang kreatif dari bahan bekas dan lingkungan dengan menerapkan prinsip Menjaga kebersihan Lingkungan	4.10 Membuat sesuatu yang kreatif dari bahan bekas. 4.11 Menjelaskan bagaimana Menjaga kebersihan di lingkungan sekitar.

C. Tujuan Pembelajaran

- 1) Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari kerusakan lingkungan/pencemaran lingkungan
- 2) Peserta didik dapat menyebutkan faktor penyebab dari kerusakan lingkungan/pencemaran lingkungan
- 3) Peserta didik dapat menyebutkan macam-macam kerusakan lingkungan/pencemaran lingkungan
- 4) Peserta didik dapat menyebutkan upaya untuk pelestarian lingkungan hidup

- 5) Peserta didik mampu melakukan pengamatan polusi air untuk menemukan daya tahan ikan di air yang tercemar

D. Materi Pembelajaran

- 1) Pendidikan Lingkungan Hidup
- 2) Daur Ulang Sampah

E. Model Pembelajaran

- 1) Metode *Design Thinking*

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 ke-1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam dan menyapa peserta didik .kemudian berdoa bersama untuk memulai pelajaran dan setelah itu mengecek kehadiran siswa . • Apersepsi : Pada pertemuan sebelumnya kita sudah mempelajari ekosistem. Coba sebutkan kembali pengertian dari ekosistem? • Motivasi : guru menunjukkan gambar aktivitas yang dilakukan oleh manusia seperti menambang, menebang pohon, membuang sampah ke sungai, dan orang yang sedang meroko. Pertanyaan : menurut kalian, apa akibatnya bagi lingkungan jika aktivitas tersebut terus menerus dilakukan? • Guru menyampaikan tujuan mempelajari Kerusakan 	10 menit

	<p>lingkungan/pencemaran lingkungan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi peserta didik dalam kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang peserta didik secara heterogen. 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Empathize (Empati)</i> Pada tahap ini guru memberikan arahan kepada siswa untuk menjaga kebersihan lingkungan disekitar sekolah maupun diluar lingkungan sekolah untuk menumbuhkan rasa empati akan kebersihan lingkungan. • <i>Define (Menentukan)</i> Pada tahap ini kemudian siswa mengumpulkan barang-barang bekas yang akan dibuat suatu karya seni yang berguna. • <i>Ideate (Menghasilkan Ide)</i> Pada Tahap ini siswa dianjurkan untuk membuat suatu karya seni dari boto bekas yaitu pot bunga dalam menghasilkan suatu ide yang sangat menarik dalam keterampilan <i>Ecopreneurship</i> salah satunya dengan memanfaatkan jenis-jenis sampah tersebut yaitu dengan cara daur ulang sampah. • <i>Prototype (Prototipe)</i> Setelah mendapatkan ide dari botol akua yaitu membuat pot bunga kemudian siswa mencet botol akua tersebut sesuai dengan warna yang disukai. • <i>Testing (Tes)</i> Pada tahap ini hasil dari pembuatan pot bunga dari bahan bekas yaitu membuat suatu karya seni dari bahan bekas yang telah dipilih berdasarkan jenis-jenis sampah tersebut. setelah itu siswa memberikan tanah dan tumbuhan didalam pot bunga yang telah mereka buat. 	60 menit

Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik secara individu maupun kelompok bagi siswa yang belum menguasai materi. • Dengan bimbingan guru salah satu siswa dipilih untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini. Siswa membuat kesimpulan materi yang sudah dipelajari berdasarkan pemahamannya. • Peserta didik dan guru merangkum hasil kegiatan pembelajaran hari ini. • Peserta didik mengevaluasi tentang hasil karya seni yang dibuat oleh temannya dari bahan bekas • Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi berikutnya. • Guru mengajak siswa berdoa sesuai keyakinan masing-masing dan menutup pembelajarannya. 	20 menit
------------------	---	----------

2. Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan : Lembar Observasi

Instrumen Penilaian :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Sekor Yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah sekor yang diperoleh}}{75} \times 100$$

Mengetahui

Kepala Sekolah



NADIATUL/KHOIR., S.Pd.

NIP : 197906202010012010.

Selvi Oviayanti., S.Kom

Mahasiswa

Arwina Sagata

NPM :-1902090233

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

Sekolah : SD
Mata Pelajaran : IPA
Kelas / Semester : V/2
Topik : Perubahan lingkungan/iklim dan daur ulang limbah
Sub Topik : Kerusakan lingkungan/Pencemaran Lingkungan
Tahun Pelajaran : 2013/2014
Pertemuan ke : 1
Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di

sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Mengagumi keteraturan dan kompleksitas ciptaan Tuhan tentang keanekaragaman hayati, ekosistem dan lingkungan hidup.
- 1.3 Menyadari dan mengagumi pola pikir ilmiah dalam kemampuan mengamati bioproses.
- 1.4 Peka dan peduli terhadap permasalahan lingkungan hidup, menjaga dan menyayangi lingkungan sebagai manifestasi pengamalan ajaran agama yang dianutnya.
- 2.2 Berperilaku ilmiah: teliti, tekun, jujur terhadap data dan fakta, disiplin, tanggung jawab, dan peduli dalam observasi dan eksperimen, berani dan santun dalam mengajukan pertanyaan dan berargumentasi, peduli lingkungan, gotong royong, bekerjasama, cinta damai, berpendapat secara ilmiah dan kritis, responsif dan proaktif dalam dalam setiap tindakan dan dalam melakukan pengamatan dan percobaan di dalam kelas/laboratorium maupun di luar kelas/laboratorium.
- 2.3 Peduli terhadap keselamatan diri dan lingkungan dengan menerapkan prinsip keselamatan kerja saat melakukan kegiatan pengamatan dan percobaan di laboratorium dan di lingkungan sekitar.

C. Tujuan Pembelajaran

- 1) Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari kerusakan lingkungan/pencemaran lingkungan
- 2) Peserta didik dapat menyebutkan faktor penyebab dari kerusakan lingkungan/pencemaran lingkungan
- 3) Peserta didik dapat menyebutkan macam-macam kerusakan lingkungan/pencemaran lingkungan
- 4) Peserta didik dapat menyebutkan upaya untuk pelestarian lingkungan hidup

- 5) Peserta didik mampu melakukan pengamatan polusi air untuk menemukan daya tahan ikan di air yang tercemar

D. Materi Pembelajaran

- 1) Pendidikan Lingkungan Hidup
- 2) Daur Ulang Sampah

E. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran Konvensional menggunakan Diskusi

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 ke-1 (2JP)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam dan menyapa peserta didik .kemudian berdoa bersama untuk memulai pelajaran dan setelah itu mengecek kehadiran siswa . • Apersepsi : Pada pertemuan sebelumnya kita sudah mempelajari ekosistem. Coba sebutkan kembali pengertian dari ekosistem? • Motivasi : guru menunjukkan gambar aktivitas yang dilakukan oleh manusia seperti menambang, menebang pohon, membuang sampah ke sungai, dan orang yang sedang meroko. Pertanyaan : menurut kalian, apa akibatnya bagi lingkungan jika aktivitas tersebut terus menerus dilakukan? • Guru menyampaikan tujuan mempelajari Kerusakan lingkungan/pencemaran lingkungan. • Guru membagi peserta didik dalam kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang peserta didik secara heterogen. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjukan foto/gambar “lingkungan alami dan lingkungan yang rusak “ kemudian memberi informasi kepada peserta didik untuk mengamati foto dan membaca handout yang diberikan guru. • Setiap siswa mengamati foto untuk merumuskan masalah dan mengajukan pertanyaan yang dibimbing oleh guru. • Rumusan masalah yang diharapkan: 1) Apakah limbah rumah tangga, limbah industri, dan limbah pertanian penyebab terjadinya pencemaran air ? 	60 menit

	<p>2) Apakah limbah rumah tangga, limbah industri, dan limbah pertanian jika dibuang langsung ke sungai dapat mengancam kelangsungan hidup ikan-ikan?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memotivasi peserta didik untuk berdiskusi dengan bertanya jawab sesama kelompok yang dibimbing guru tentang masalah yang telah dirumuskan. <ol style="list-style-type: none"> 1) Apa yang dimaksud dengan kerusakan lingkungan? 2) Sebutkan apa saja bentuk kerusakan lingkungan hidup akibat peristiwa alam? 3) Apa saja dampak atau akibat yang ditimbulkan dari kerusakan lingkungan hidup akibat peristiwa alam ? 4) Sebutkan apa saja bentuk kerusakan lingkungan hidup karena factor manusia dan dampak yang ditimbulkan ? 5) Apa yang dimaksud dengan pencemaran lingkungan? 6) Sebutkan macam-macam pencemaran lingkungan berdasarkan tempat terjadinya pencemaran? • Guru memotivasi dan membimbing siswa berfikir kritis mencoba dan mencari setiap informasi yang berkaitan dalam masalah untuk merumuskan hipotesis atau jawaban sementara: <ol style="list-style-type: none"> 1. Limbah rumah tangga, limbah industri, dan limbah pertanian penyebab terjadinya pencemaran air. 2. Limbah rumah tangga, limbah industri, dan limbah pertanian jika dibuang langsung ke sungai dapat mengancam kelangsungan hidup ikan-ikan. <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan pengamatan polusi air untuk menemukan daya tahan ikan di air yang tercemar. • Guru melakukan penilaian sikap dan kinerja peserta didik. • Peserta didik membuat table hasil pengamatan tentang observasi lingkungan yang berada di sekolah 	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencatat hasil pengamatan, mengolah data dan menyimpulkan hasil pengamatan 	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru merangkum hasil kegiatan pembelajaran hari ini. • Peserta didik menjawab evaluasi tentang kerusakan lingkungan/pencemaran lingkungan • Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi berikutnya tentang jenis-jenis limbah 	20 menit

2. Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan : Lembar Observasi

Instrumen Penilaian :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Sekor Yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah sekor yang diperoleh}}{75} \times 100$$

Mengetahui

Kepala Sekolah



NADIATUL KHOIR., S.Pd.

NIP : 197906202010012010.

Selvi Oviayanti., S.Kom

Mahasiswa

Arwina Sagala

NPM : 1902090233











Lampiran : 4 Materi (Pendidikan Lingkungan Hidup)

Materi

DAUR ULANG SAMPAH

A. Jenis-jenis Sampah

Secara garis besar sampah terbagi menjadi dua kelompok yaitu sampah organik dan sampah anorganik. Sampah anorganik terbagi lagi menjadi tiga, yaitu: sampah plastik, kertas dan logam. Plastik, kertas, dan logam dapat didaur ulang menjadi bahan baku industri. Sampah organik terdiri dari sampah dapur (sisa makanan, bagian sayuran yang tidak dimasak, kulit buah dan sebagainya), sampah halaman. Sampah organik menimbulkan bau busuk. Sampah organik dapat didaur ulang menjadi kompos. Sedangkan sampah lainnya seperti bekas baju, karet, pempers, dan lain sebagainya yang tidak dapat didaur ulang dapat dibakar dengan menggunakan *incenerator*. *Incenerator* yaitu mesin pembakar sampah. Arangnya dapat digunakan sebagai campuran kompos. Arang dapat menyerap dapat menyerap B3 (bahan beracun berbahaya).

Organik	 Sayur dan Buah	 Makanan	Serta bahan yang bisa membusuk	
An Organik	 Plastik	 Kertas	 Pampers/Pembalut	 Botol/Perabot kaca
	 Kain	 Bahan-bahan metal (staples, klip, peniti)	 Kayu	 Kaleng Serta bahan lain yang tidak terurai

Gambar 2.1 Jenis-Jenis Sampah

Sumber: <http://catatan.otodidak.net/2009...-sampah/>

Sampah organik mudah hancur atau terurai, sedang sampah anorganik sulit hancur atau tidak dapat hancur. Sampah anorganik memerlukan waktu lama untuk hancur.

B. Pengelolaan Sampah

Setiap hari, selalu ada saja benda yang terbuang dan menjadi sampah. Dari sisa makanan, bungkus permen, puntung rokok, plastic wadah makanan, botol minuman, hingga kaleng bekas. Tak heran bila sampah di mana-mana menggunung. Agar sampah tidak menggunung kalian bisa melakukan pengelolaan sampah dengan Pogram 3R (*Reduce, Reuse, dan Recycle*). Apakah program 3R

itu? Reduce artinya mengurangi sampah. Reuse artinya menggunakan kembali, dan recycle artinya mendaur ulang.

1. Reduce (Mengurangi)

Reduce artinya mengurangi sampah dengan cara mengurangi penggunaan bahan-bahan yang merusak lingkungan. Kalian bisa membantu mengurangi sampah dengan cara berikut.

Membawa tas belanja sendiri untuk mengurangi sampah kantong plastik pembungkus barang belanja. Membeli kemasan isi ulang untuk shampoo dan sabun daripada membeli botol baru setiap kali habis. Membeli susu, makanan kering, deterjen, dan lain-lain dalam paket yang besar daripada membeli beberapa paket kecil. Kemasan yang kecil memperbanyak sampah.

Mengurangi membeli minuman dan makanan yang dibungkus. Karena bungkusannya akan kita buang dan akan menjadi sampah. Lebih baik bawa tempat bekal dan tempat minum.

Mengurangi membeli barang yang tidak terlalu kita butuhkan. Kurangi beli mainan. Mainan dibungkus kemasan. Lalu, kemasannya pasti dibuang. Kalau sering kita membeli mainan, sampah kemasan makanan akan menumpuk.

2. Reuse (Menggunakan Kembali)

Reuse berarti memakai kembali, yaitu menggunakan kembali sampah/barang bekas yang masih bisa dipakai. Sampah yang masih bisa dipakai jangan dibuang. Cara-cara berikut adalah contoh menggunakan kembali sampah.

- 1) Menggunakan buku tulis yang kertasnya masih kosong untuk catatan atau coret-coret.
- 2) Menulis kertas pada dua sisi.
- 3) Menyumbangkan baju yang masih layak pakai, baju yang tidak layak pakai dimanfaatkan untuk lap atau kain pel.
- 4) Kaleng bekas permen, atau minuman diberi hiasan untuk tempat pensil.
- 5) Botol air mineral dapat digunakan untuk pot bunga.
- 6) Memanfaatkan kantong plastik bekas kemasan belanja atau Koran bekas untuk pembungkus.
- 7) Memanfaatkan kain-kain bekas (kain perca) untuk kerajinan tangan, perangkat pembersih (lap), maupun berbagai keperluan lainnya.

3. Recycle (Mendaur Ulang)

Recycle (mendaur ulang) yaitu mengolah sampah menjadi produk baru. Sampah organik bisa didaur ulang menjadi kompos. Sampah anorganik seperti plastik, kaleng, kaca tidak mudah hancur. Sampah-sampah jenis ini memerlukan penanganan khusus. Walaupun demikian, sampah ini dapat dijadikan sampah komersil atau sampah yang laku dijual untuk didaur ulang menjadi produk lain. Sampah-sampah ini dapat didaur ulang dengan teknologi. Melalui teknologi

sampah plastik (beberapa jenis) bisa jadi plastik yang baru lagi. Sampah logam bisa untuk pengecoran. Sampah kertas bisa jadi pulp daur ulang. Sampah anorganik tidak semua bisa didaur ulang. Namun, saat ini sudah banyak industri rumah tangga yang memanfaatkan sampah menjadi barang lain. Kalian dapat membantu mendaur ulang sampah anorganik dengan cara-cara seperti berikut.

- 1) Mengumpulkan sampah kertas untuk didaur ulang di pabrik.
- 2) Mengumpulkan sisa-sisa kaleng atau botol gelas untuk didaur ulang di pabrik.
- 3) Menggunakan berbagai produk kertas maupun barang lainnya hasil daur ulang untuk kerajinan tangan.

C. Daur Ulang Sampah Kertas

Daur ulang kertas adalah salah satu upaya pemanfaatan kembali sampah kertas untuk mengurangi timbunan sampah. Kalian bisa mencoba membuat kertas daur ulang seperti uraian berikut.

1. Membuat kerajinan tangan dari kertas bekas Sampah kertas selain didaur ulang menjadi kertas daur ulang yang indah, kalian juga dapat membuat kerajinan tangan dari kertas bekas. Kertas-kertas itu dapat dibuat menjadi suatu kerajinan tangan unik dan menarik sesuai dengan kreativitas kalian.

Langkah-langkahnya sebagai berikut.

- 1) Kertas-kertas yang sudah tidak terpakai digunting-gunting menjadi potongan kecil-kecil.

- 2) Potongan kertas diberi air secukupnya kemudian diblender atau ditumbuk sampai halus menjadi bubur kertas.
- 3) Bubur kertas dicampur dengan lem kanji, aduk merata. Campuran bubur kertas dengan lem kanji untuk menghasilkan kertas yang tidak mudah sobek (setiap 250 gr bubur kertas dicampur 10-15 gr lem kanji).
- 4) Bentuk bubur kertas itu sesuai keinginan. Bila ingin membentuk kelopak bunga, bubur kertas dibuat bulatan kecil-kecil kemudian dipipihkan dengan cara menjepit dengan ibu jari dan telunjuk.
- 5) Tunggulah sampai kering.
- 6) jika sudah kering, beri warna dengan menggunakan cat minyak, cat akrilik, cat emulsi, ataupun cat poster. Akan tetapi, biasanya yang terbaik adalah cat akrilik karena cepat kering dan warnanya bagus.
- 7) Tunggu sampai kering, lalu lapisi dengan vernis agar mengkilap.
- 8) Jadilah kerajinan tangan buatanmu sendiri.



Lampiran : 5 Lembar Observasi Awal

A. Pelaksanaan Wawancara

Hari/Tanggal : Senin/30 Januari 20023

Lokasi : Langga Payung, Kecamatan Sungai Kanan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Keterampilan dasar mengajar apa saja yang dianggap paling penting yang harus dimiliki oleh seseorang guru dalam proses kegiatan belajar mengajar?	Keterampilan dasar mengajar biasanya dilakukan oleh guru terdiri dari 8 Keterampilan membuka dan menutup Keterampilan bertanya pada siswa Keterampilan memberikan penguatan Keterampilan mengadakan variasi Keterampilan menjelaskan Keterampilan mengelola kelas Keterampilan membimbing diskusi Keterampilan mengajar kelompok kecil atau perorang
2	Saat Proses belajar mengajar metode apa yang sering ibu gunakan kepada peserta didik?	Biasanya ibu menggunakan metode ceramah terkadang juga ibu menggunakan diskusi
3	Apakah sebelumnya ibu sudah menggunakan metode terbaru kepada peserta didik?	Untuk saat ini ibu belum menggunakan metode terbaru
4	Apakah inovasi guru untuk meningkatkan kemauan siswa untuk mengurangi	Biasanya disekolah ini selalu mengadakan kebersihan disetiap paginya, memberikan arahan kepada siswa untuk tidak membuang

	sampah disekolah?	sampah sembarangan
5	Menurut ibu apa solusi yang baik tentang masalah sampah di sekolah ini?	Solusinya sebaiknya di sekolah ini kita mengajarkan kepada anak-anak untuk mengurangi sampah plastik. Contohnya mendaur ulang sampah seperti menjadi pot bunga agar sampah tersebut bisa digunakan kembali.

Lampira : 6 Lembar Observasi Keterampilan *Ecopreneurship*

Nama Sekolah : SD Negeri 112246 Langga Payung

a. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Kamu terhadap observasi dengan skala penilaian sebagai berikut.

1 : Kurang Baik

2 : Cukup Baik

3 : Netral

4 : Baik

5 : Sangat Baik

No	Aspek Yang Diamati	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Siswa mampu Mengerjakan Tugas Tanpa bantuan Orang Lain					
2	Siswa mampu mengerjakan Tugas Individu sendirian					
3	Siswa tidak banyak bertanya pada teman					
4	Siswa mampu membuat suatu karya seni dari bahan bekas					
5	Siswa mampu mengusulkan suatu kegiatan baru dikelas.					
6	Siswa mampu membuat suatu yang berguna dari bahan bekas					
7	Siswa mampu untuk mempertanggung jawabkan atas apa yang telah di buatnya					
8	Siswa senang melakukan hal-hal baru					
9	Siswa menyukai tantangan					

10	Siswa mampu mengkoordinir teman-teman dalam kelompok					
11	Siswa mampu menerima kritik dari teman lainnya					
12	Siswa mampu menerima saran dari temannya					
13	Berusaha mencari solusi dari permasalahan yang ada					
14	Siswa mampu mencari informasi dari sumber lain					
15	Siswa mampu menggunakan waktunya dikelas maupun diluar kelas untuk belajar					

Sumber : (Mulyani, ect. 2015, hlm.48)

Instrumen Penilaian :

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

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang di peroleh}}{75} \times 100$$

Lampiran : 7 Lembar Validasi Observasi.

Lampiran : 7

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN KETERAMPILAN *ECOPRENEURSHIP*

A. Identitas

Nama : Arwina Sagala

Judul Peneliti : Pengaruh Metode *Design Thinking* Terhadap Keterampilan *Ecopreneurship*
Siswa Kelas V SD Negeri 112246 Langga Payung

Validator : Karina Wanda, 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.

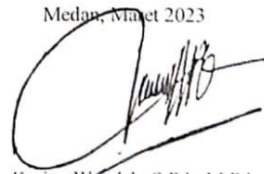
No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Mandiri					✓
2	Kreatif					✓
3	Brani Mengambil Resiko				✓	
4	Kepemimpinan					✓
5	Kerja Keras					✓

Kesimpulan :

Berdasarkan Penilaian tersebut, lembar soal esai dinyatakan :

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

Medan, Maret 2023



Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 8 : Kelas Eksperimen (Pre-test) Kelas V-A

HASIL LEMBAR OBSERVASI SEBELUM
KETERAMPILAN *ECOPRENEURSHIP*

No	Nama Kode siswa	Butir Aspek yang di Amati															Total	Konversi 100
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	AP	5	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	53	70
2	AA	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	66	88
3	AK	5	4	5	3	5	4	4	4	5	5	3	5	4	5	5	66	88
4	C	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	3	4	3	3	5	66	88
5	DM	4	4	4	4	3	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	66	88
6	ER	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	51	68
7	FW	3	4	3	2	4	4	3	4	3	4	2	4	4	3	4	51	68
8	GG	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	53	70
9	HA	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	53	70
10	IS	5	5	3	3	5	3	4	3	5	3	5	3	5	3	5	60	80
11	IS	5	5	3	4	3	5	3	5	4	5	3	5	3	3	4	60	80
12	JY	2	2	2	1	2	1	1	3	1	2	3	2	3	1	4	30	40
13	KP	3	5	3	3	5	4	3	4	4	5	5	3	4	4	5	60	80
14	KS	3	4	3	2	5	2	3	5	5	2	5	4	2	3	5	53	70
15	MK	3	3	3	4	3	3	3	3	5	3	3	5	4	5	5	55	70
16	ME	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	3	2	1	2	4	30	40
17	MD	3	4	4	4	2	4	4	3	3	3	3	4	2	3	2	48	64

18	NM	3	3	4	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	49	65
19	NT	3	2	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	2	4	49	65
20	NA	5	4	5	5	5	3	4	5	5	5	4	3	5	3	5	66	88
21	NP	3	4	5	5	5	4	5	5	3	5	5	3	4	5	5	66	88
22	NS	4	4	3	3	3	4	4	5	4	3	4	3	3	2	4	53	70
23	PI	3	3	3	4	4	3	5	3	3	4	4	4	3	3	4	53	70
24	RZ	2	3	3	3	4	4	3	4	3	5	3	4	4	5	3	53	70
25	RA	5	5	3	5	3	5	3	3	4	5	4	3	3	3	5	59	78
26	RA	5	3	4	3	3	4	3	5	4	3	5	3	5	4	5	59	78
27	SS	4	3	4	3	5	5	4	5	3	4	5	3	3	3	5	59	78
28	SF	5	3	5	3	5	3	4	4	3	4	5	3	3	4	5	59	78
29	TA	5	5	4	3	3	4	5	4	4	3	5	4	4	4	3	60	80
30	SD	5	5	5	3	5	3	4	5	4	4	4	3	3	3	4	60	80
TOTAL																	2,209	
NILAI RATA-RATA																	73.63	

18	NM	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	53	70
19	NT	3	3	3	5	4	5	3	3	3	5	3	5	3	4	4	56	75
20	NA	4	5	4	5	4	5	4	3	5	4	5	4	4	4	5	65	86
21	NP	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	72	96
22	NS	4	5	5	5	5	5	3	5	4	5	4	3	4	4	5	66	88
23	PI	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	72	96
24	RZ	2	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	5	4	5	5	53	70
25	RA	4	4	3	5	5	4	3	3	3	5	4	3	3	3	4	56	75
26	RA	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	70	93
27	SS	5	5	5	5	4	4	3	5	5	3	4	3	3	5	5	64	85
28	SF	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	72	96
29	TA	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	5	5	56	75
30	SD	4	5	5	3	5	3	4	3	4	5	5	4	5	4	5	64	85
TOTAL																	2590	
NILAI RATA-RATA																	86.33	

Lampiran 10 : Kelas Kontrol (Pre-test) Kelas V-B

HASIL LEMBAR OBSERVASI SEBELUM
KETERAMPILAN *ECOPRENEURSHIP*

No	Nama Kode siswa	Butir Aspek yang di Amati															Total	Konversi 100
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	AT	5	3	3	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	49	65
2	AA	4	4	3	4	4	3	4	3	3	5	5	3	4	3	4	56	75
3	AA	3	3	3	3	5	3	4	4	4	3	3	4	5	5	4	56	75
4	AA	3	4	5	4	4	3	3	4	4	3	5	3	4	4	3	56	75
5	DM	5	3	3	5	3	4	3	4	3	4	4	2	4	3	4	54	72
6	AP	3	5	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	54	72
7	AL	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	5	3	3	53	70
8	AY	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	53	70
9	AN	3	3	5	3	3	3	5	3	4	3	3	4	5	5	4	56	75
10	AR	4	4	4	4	3	2	4	3	4	3	4	3	4	4	3	53	70
11	BA	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	2	53	70
12	DA	3	3	5	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	54	72
13	FR	3	3	2	5	3	5	4	5	4	3	4	4	3	3	3	54	72
14	FA	3	3	5	3	3	4	2	4	3	4	4	4	4	3	4	53	70
15	FA	2	3	4	5	4	2	4	5	3	4	3	3	3	4	4	53	70
16	FA	3	5	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	4	4	45	60
17	HP	4	4	5	4	4	4	3	3	3	3	5	4	3	4	3	56	75

18	HN	3	4	4	4	5	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	54	72
19	HA	2	2	2	3	2	3	3	2	3	5	3	3	3	3	3	42	56
20	MP	3	3	3	4	5	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	54	72
21	MA	3	2	3	3	3	4	2	3	2	4	3	3	3	4	3	45	60
22	NA	4	4	3	4	3	3	4	5	3	3	3	5	3	3	3	53	70
23	RS	3	3	3	4	3	4	4	5	3	4	3	4	3	4	4	54	72
24	RH	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	5	54	72
25	RP	4	3	4	3	3	3	4	3	5	3	3	4	4	4	4	54	72
26	RS	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	45	60
27	TA	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	54	72
28	YE	4	3	3	3	5	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	54	72
29	YP	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	53	70
30	PI	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	2	54	72
TOTAL																	2100	
NILAI RATA-RATA																	70.00	

Lampiran 11 : Kelas Kontrol (Post-test) Kelas V-B

HASIL LEMBAR OBSERVASI SESUDAH
KETERAMPILAN *ECOPRENEURSHIP*

No	Nama Kode siswa	Butir Aspek yang di Amati															Total	Konversi 100
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	AT	4	4	3	4	4	4	5	3	5	4	3	3	4	5	4	59	78
2	AA	3	5	3	4	5	4	3	5	3	4	3	4	4	3	4	57	76
3	AA	4	4	4	4	4	2	4	4	5	3	3	3	5	3	5	57	76
4	AA	4	3	3	4	5	3	4	3	4	5	3	4	4	4	4	57	76
5	DM	5	5	5	3	3	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	64	85
6	AP	5	5	5	4	5	4	4	3	5	5	3	5	3	3	5	64	85
7	AL	5	3	5	3	5	5	5	3	3	4	3	3	5	4	3	59	78
8	AY	5	4	5	3	5	4	5	5	3	4	4	5	4	3	5	64	85
9	AN	5	5	3	5	4	4	4	4	4	4	5	5	3	3	5	63	84
10	AR	4	5	4	5	4	4	5	4	5	3	5	4	3	5	4	64	85
11	BA	5	4	5	3	4	5	4	3	5	3	5	4	5	4	5	64	85
12	DA	3	5	5	5	3	5	3	4	3	3	5	4	5	3	4	60	80
13	FR	4	4	4	4	4	5	5	3	3	5	4	5	5	3	5	63	84
14	FA	4	4	5	4	5	4	3	4	5	5	3	4	5	3	5	63	85
15	FA	5	5	3	5	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	57	76
16	FA	4	5	5	4	5	4	4	5	3	5	3	3	5	4	4	63	84

17	HP	5	3	5	4	5	5	4	3	5	4	4	5	3	4	5	64	85
18	HN	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	53	70
19	HA	4	3	3	3	5	4	3	4	3	3	5	3	4	5	5	57	76
20	MP	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	51	68
21	MA	4	3	4	3	4	3	5	3	5	3	5	4	3	3	5	57	76
22	NA	4	5	4	5	3	5	3	4	5	3	3	5	3	3	5	60	80
23	RS	3	3	3	5	3	5	3	5	5	3	3	5	3	3	5	57	76
24	RH	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	5	51	68
25	RP	5	4	3	4	3	4	5	4	3	3	4	3	4	3	5	57	76
26	RS	5	5	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	5	57	76
27	TA	5	3	5	4	5	4	4	5	3	4	4	3	3	3	5	60	80
28	YE	5	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	55	73
29	YP	4	3	5	3	4	4	3	5	3	4	4	4	3	3	5	57	76
30	PI	5	4	5	3	4	3	5	3	4	3	5	4	3	3	5	59	78
TOTAL																	2360	
NILAI RATA-RATA																	78.67	

Lampiran 12 : Uji Normalitas

Case Processing Summary

Kelas		Valid		Cases Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
hasil belajar keterampilan ecopreneurship	pre-test eksperimen	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%
	post-test eksperimen	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%
	pre-test kontrol	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%
	post-test kontrol	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%

Descriptives

Kelas				Statistic	Std. Error
hasil belajar keterampilan ecopreneurship	pre-test eksperimen	Mean		73.60	2.218
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	69.06	
			Upper Bound	78.14	
		5% Trimmed Mean		74.70	
		Median		74.00	
		Variance		147.559	
		Std. Deviation		12.147	
		Minimum		39	
	Maximum		88		
	Range		49		
	Interquartile Range		11		
	Skewness		-1.298	0.427	
	Kurtosis		2.512	0.833	
	post-test eksperimen	Mean		88.97	1.349
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	86.21	
			Upper Bound	91.73	
5% Trimmed Mean		89.43			
Median		90.00			
Variance		54.585			
Std. Deviation		7.388			
Minimum		70			

	Maximum		98	
	Range		28	
	Interquartile Range		10	
	Skewness		-0.832	0.427
	Kurtosis		0.228	0.833
pre-test kontrol	Mean		49.43	2.337
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	44.65	
		Upper Bound	54.21	
	5% Trimmed Mean		49.37	
	Median		50.00	
	Variance		163.909	
	Std. Deviation		12.803	
	Minimum		30	
	Maximum		70	
	Range		40	
	Interquartile Range		22	
	Skewness		-0.122	0.427
	Kurtosis		-1.198	0.833
post-test kontrol	Mean		78.20	0.968
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	76.22	
		Upper Bound	80.18	
	5% Trimmed Mean		78.39	
	Median		78.00	
	Variance		28.097	
	Std. Deviation		5.301	
	Minimum		68	
	Maximum		85	
	Range		17	
	Interquartile Range		9	
	Skewness		-0.157	0.427
	Kurtosis		-0.933	0.833

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar keterampilan ecopreneurship	pre-test eksperimen	0.156	30	0.085	0.848	30	0.001
	post-test eksperimen	0.174	30	0.066	0.910	30	0.015
	pre-test kontrol	0.151	30	0.076	0.926	30	0.038
	post-test kontrol	0.194	30	0.060	0.901	30	0.010

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 13 : Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
keterampilan ecopreneurship	Based on Mean	2.959	1	58	0.091
	Based on Median	2.561	1	58	0.115
	Based on Median and with adjusted df	2.561	1	48.912	0.116
	Based on trimmed mean	2.704	1	58	0.106

ANOVA

keterampilan ecopreneurship					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1738.817	1	1738.817	42.061	0.000
Within Groups	2397.767	58	41.341		
Total	4136.583	59			

Lampiran 14 : Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
hasil keterampilan ecopreneurship	Equal variances assumed	2.959	0.091	6.485	58	0.000	10.76667	1.66014	7.44354	14.08979
	Equal variances not assumed			6.485	52.601	0.000	10.76667	1.66014	7.43626	14.09707

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil keterampilan ecopreneurship	post-test eksperimen	30	88.9667	7.38817	1.34889
	post-test control	30	78.2000	5.30062	0.96776

Lampiran 15 : Data Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Nama (Kode Siwa)	Nilai Pretest	Kriteria Nilai
1	AP	70	Tinggi
2	AA	88	Sangat Tinggi
3	AK	88	Sangat Tinggi
4	C	88	Sangat Tinggi
5	DM	88	Sangat Tinggi
6	ER	68	Sedang
7	FW	68	Sedang
8	GG	70	Tinggi
9	HA	70	Tinggi
10	IS	80	Tinggi
11	IS	80	Tinggi
12	JY	40	Rendah
13	KP	80	Sangat Tinggi
14	KS	70	Tinggi
15	MK	70	Tinggi
16	ME	40	Rendah
17	MD	63	Sedang
18	NM	65	Sedang
19	NT	65	Sedang
20	NA	88	Sangat Tinggi
21	NP	88	Sangat Tinggi
22	NS	70	Tinggi
23	PI	70	Tinggi
24	RZ	70	Tinggi
25	RA	78	Tinggi
26	RA	78	Tinggi
27	SS	78	Tinggi
28	SF	78	Tinggi
29	TA	80	Sangat Tinggi
30	SD	80	Sangat Tinggi
Jumlah		2209	
Rata-Rata		73.63	Tinggi

Lampiran 16 : Data Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nama (Kode Siwa)	Nilai Postest	Kriteria Nilai
1	AP	90	Sangat Tinggi
2	AA	80	Sangat Tinggi
3	AK	78	Tinggi
4	C	93	Sangat Tinggi
5	DM	85	Sangat Tinggi
6	ER	90	Sangat Tinggi
7	FW	75	Tinggi
8	GG	96	Sangat Tinggi
9	HA	96	Sangat Tinggi
10	IS	98	Sangat Tinggi
11	IS	80	Sangat Tinggi
12	JY	98	Sangat Tinggi
13	KP	80	Sangat Tinggi
14	KS	93	Sangat Tinggi
15	MK	80	Sangat Tinggi
16	ME	93	Sangat Tinggi
17	MD	96	Sangat Tinggi
18	NM	70	Tinggi
19	NT	75	Tinggi
20	NA	85	Sangat Tinggi
21	NP	96	Sangat Tinggi
22	NS	88	Sangat Tinggi
23	PI	96	Sangat Tinggi
24	RZ	70	Tinggi
25	RA	75	Tinggi
26	RA	93	Sangat Tinggi
27	SS	85	Sangat Tinggi
28	SF	96	Sangat Tinggi
29	TA	75	Tinggi
30	SD	85	Sangat Tinggi
Jumlah		2590	
Rata-Rata		86.33	Sangat Tinggi

Lampiran 17 : Data Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

No	Nama (Kode Siwa)	Nilai Pretst	Kriteria Nilai
1	AT	65	Tinggi
2	AA	75	Tinggi
3	AA	75	Tinggi
4	AA	75	Tinggi
5	DM	72	Tinggi
6	AP	72	Tinggi
7	AL	70	Tinggi
8	AY	70	Tinggi
9	AN	75	Tinggi
10	AR	70	Tinggi
11	BA	70	Tinggi
12	DA	72	Tinggi
13	FR	72	Tinggi
14	FA	70	Tinggi
15	FA	70	Tinggi
16	FA	60	Sedang
17	HP	75	Tinggi
18	HN	72	Tinggi
19	HA	56	Sedang
20	MP	72	Tinggi
21	MA	60	Sedang
22	NA	70	Tinggi
23	RS	72	Tinggi
24	RH	72	Tinggi
25	RP	72	Tinggi
26	RS	60	Sedang
27	TA	72	Tinggi
28	YE	72	Tinggi
29	YP	70	Tinggi
30	PI	72	Tinggi
Jumlah		2100	
Rata-Rata		70.00	Tinggi

Lampiran 18 : Data Nilai *Postest* Kelas Kontrol

No	Nama (Kode Siwa)	Nilai Postest	Kriteria Nilai
1	AT	78	Tinggi
2	AA	76	Tinggi
3	AA	76	Tinggi
4	AA	76	Tinggi
5	DM	85	Sangat Tinggi
6	AP	85	Sangat Tinggi
7	AL	78	Tinggi
8	AY	85	Sangat Tinggi
9	AN	84	Sangat Tinggi
10	AR	85	Sangat Tinggi
11	BA	85	Sangat Tinggi
12	DA	80	Sangat Tinggi
13	FR	84	Sangat Tinggi
14	FA	85	Sangat Tinggi
15	FA	76	Tinggi
16	FA	84	Sangat Tinggi
17	HP	85	Sangat Tinggi
18	HN	70	Tinggi
19	HA	76	Tinggi
20	MP	68	Tinggi
21	MA	76	Tinggi
22	NA	80	Tinggi
23	RS	76	Tinggi
24	RH	68	Tinggi
25	RP	76	Tinggi
26	RS	76	Tinggi
27	TA	80	Tinggi
28	YE	73	Tinggi
29	YP	76	Tinggi
30	PI	78	Tinggi
Jumlah		2360	
Rata-Rata		78.67	Tinggi

Lampiran 19 : Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN *ECOPRENEURSHIP*

Nama Siswa : Ahmad Alvaro Hasibuan
 Kelas : VA
 Mata Pembelajaran : IPA
 Aspek Keterampilan : *ECOPRENEURSHIP*
 Petunjuk Pengisian :

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

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
MANDIRI						
1	Siswa mampu Mengerjakan Tugas Tanpa bantuan Orang Lain				✓	
2	Siswa mampu mengerjakan Tugas Individu sendirian					✓
3	Siswa tidak banyak bertanya pada teman					
KREATIF						
4	Siswa mampu membuat suatu karya seni dari bahan bekas				✓	
5	Siswa mampu mengusulkan suatu kegiatan baru dikelas.				✓	
6	Siswa mampu membuat suatu yang berguna dari bahan bekas					✓
BRANI MENGAMBIL RESIKO						
7	Siswa mampu untuk mempertanggung jawabkan atas apa yang telah di buatnya			✓		
8	Siswa senang melakukan hal-hal baru			✓		
9	Siswa menyukai tantangan			✓		
KEPEMIMPINAN						
10	Siswa mampu mengkoordinir teman-teman dalam kelompok					✓

11	Siswa mampu menerima kritik dari teman lainnya					✓
12	Siswa mampu menerima saran dari temannya					✓
KERJA KERAS						
13	Berusaha mencari solusi dari permasalahan yang ada					✓
14	Siswa mampu mencari informasi dari sumber lain					✓
15	Siswa mampu menggunakan waktunya dikelas maupun diluar kelas untuk belajar					✓

Keterangan :

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


 5-5-2023

Lampiran 20 : Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN *ECOPRENEURSHIP*

Nama Siswa : Ahmad Alvaro Hasibuan
 Kelas : VA
 Mata Pembelajaran : IPA
 Aspek Keterampilan : *ECOPRENEURSHIP*
 Petunjuk Pengisian :

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

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
MANDIRI						
1	Siswa mampu Mengerjakan Tugas Tanpa bantuan Orang Lain				✓	
2	Siswa mampu mengerjakan Tugas Individu sendirian					✓
3	Siswa tidak banyak bertanya pada teman					
KREATIF						
4	Siswa mampu membuat suatu karya seni dari bahan bekas				✓	
5	Siswa mampu mengusulkan suatu kegiatan baru dikelas.				✓	
6	Siswa mampu membuat suatu yang berguna dari bahan bekas					✓
BRANI MENGAMBIL RESIKO						
7	Siswa mampu untuk mempertanggung jawabkan atas apa yang telah di buatnya			✓		
8	Siswa senang melakukan hal-hal baru			✓		
9	Siswa menyukai tantangan			✓		
KEPEMIMPINAN						
10	Siswa mampu mengkoordinir teman-teman dalam kelompok					✓

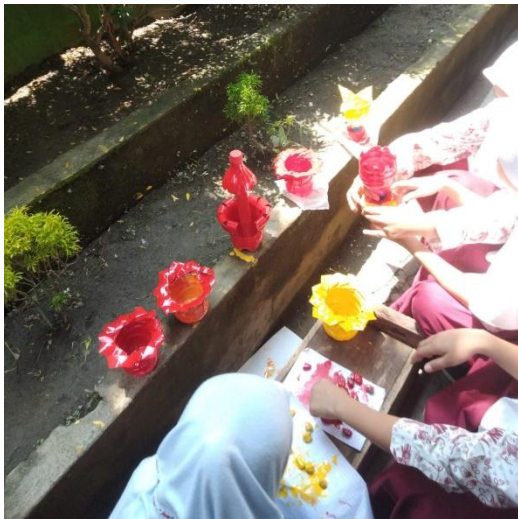
11	Siswa mampu menerima kritik dari teman lainnya						✓
12	Siswa mampu menerima saran dari temannya						✓
KERJA KERAS							
13	Berusaha mencari solusi dari permasalahan yang ada						✓
14	Siswa mampu mencari informasi dari sumber lain					✓	✓
15	Siswa mampu menggunakan waktunya dikelas maupun diluar kelas untuk belajar					✓	✓

Keterangan :

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

9095
5.5.2023

Lampiran 21 : Dokumentasi





DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi :

Nama	: Arwina Sagala
NPM	: 19020900233
Tempat, Tanggal Lahir	: Rantau Prapat, 16 Agustus 2000
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Alamat	: Jl. Langga Payung
Anak ke	: 2 dari 2 Bersaudara

Pendidikan Formal

1. SD Negeri 112246 Langga Payung (2007-2012)
2. SMP Negeri 1 Langga Payung (2012-2015)
3. SMA Negeri 1 Langga Payung (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, September 2023

Arwina Sagala



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

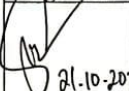

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Arwina Sagala
 N P M : 1902090233
 Program Studi : PGSD
 Kredit Kumulatif : 3.78

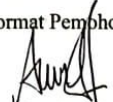
IPK = 119

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 21.10.2022	Pengaruh Metode <i>Design Thinking</i> Terhadap Keterampilan Ecopreneurship Siswa kelas V SD Negeri 112246.	
	Pengaruh Metode <i>Everyone is Teacher Here</i> Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Dikelas V SD Negeri 112246	
	Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique (Vct) Terhadap Pemahaman Nilai Nasionalisme Siswa kelas IV SDN	

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,


 Arwina Sagala

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

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

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arwina Sagala
 NPM : 1902090233
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

“Pengaruh Metode *Design Thinking* Terhadap Keterampilan Ecopreneurship Siswa Kelas V Di SD Negeri 112246”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Suci Perwita Sari, 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,


 Arwina Sagala

Dibuat Rangkap3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



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

Nomor : 2516 /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 : **Arwina Sagala**
N P M : 1902090233
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Metode Design Thinking Terhadap Keterampilan Ecopreneurship Siswa Kelas V SD Negeri 112246

Pembimbing : **Suci Perwita Sari, 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 : 27 Oktober 2023

Medan, 01 Rabi'ul Akhir 1444 H
27 Oktober 2022 M



Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Syamsu Yurnita, M.Pd.
NIDN. 0004066701

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





**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



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Arwina Sagala
NPM : 1902090233
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Design Thinking* terhadap Keterampilan
Ecopreneurship Siswa Kelas V SD Negeri 112246 Langga
Payung

Pada hari Jum'at, tanggal 24 Februari, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Maret 2023

Disetujui oleh :

Pembimbing

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

Pembahas

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

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

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



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Arvina Sagala
NPM : 1902090233
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Design Thinking* terhadap Keterampilan *Ecopreneurship* Siswa Kelas V SD Negeri 112246 Langga Payung Kecamatan Sungai Kanan T.A 2023

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
27 Oktober 2022	BIMBINGAN + ACC JUDUL	
15 NOVEMBER 2022	PERBAIKAN ISI BAB 1, 2, DAN 3 (REVISI)	
08 DESEMBER 2022	PERBAIKAN ISI BAB 2 dan 3 (LANGKAH-LANGKAH)	
14 JANUARI 2023	BAB 2 KERANGKA TEORITIS MINIMAL 3 PENDAPAT AHLI	
26 JANUARI 2023	BAB 3 HURUF MINGGI, LEMBAR OBSERVASI	
10 FEBRUARI 2023	BAB PERBAIKAN INSTRUMEN	
17 FEBRUARI 2023	REVISI DAFTAR PUSTAKA + ACC SEMINAR	

Medan, Februari 2023

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dosen Pembimbing

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



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

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Arwina Sagala
 NPM : 1902090233
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Metode *Design Thinking* terhadap Keterampilan
Ecopreneurship Siswa Kelas V SD Negeri 112246 Langga
 Payung

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, Maret 2023

Hormat saya
 Yang membuat pernyataan,

ARWINA SAGALA



Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

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

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

Nomor : 1167 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 13 Sya'ban 1444 H
Lamp : --- 06 Maret 2023 M
Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 112246 Langga Payung
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 : **Arwina Sagala**
N P M : 1902090233
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Design Thinkking Terhadap Keterampilan Ecopreneurship Siswa Kelas V SD Negeri 112246 Langga Payung

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




Desy Dina Syamsusurnita, M.Pd
NIDN.0004066701

Pertingal





PEMERINTAH KABUPATEN LABUHAN BARU SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
 SD NEGERI 112246 LANGGA PAYUNG
 KECAMATAN SUNGAI KANAN



SURAT KETERANGAN

No: 02 2/40/sk/SD-01/II/2023

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini :

Nama : **NADIATUL KHOIR, S.Pd**
 Nip : 197906202010012010
 Pangkat/Gol : Kepala Sekolah
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Negeri 112246 Langga Payung

Menerangkan Bahwa :

Nama : **ARWINA SAGALA**
 Npm : 1902090233
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Adalah benar telah melaksanakan Penelitian lapangan untuk pembuatan Skripsi pada :

Tanggal : 03 Mei 2023 s.d 06 Mei 2023
 Pukul : 08.00 WIB - Selesai
 Tempat : SD Negeri 112246 Langga Payung
 Materi : Perubahan lingkungan/iklim dan daur ulang limbah Sampah

Langga Payung, 15 Mei 2023
 Kepala Sekolah
 SD Negeri 112246 Langga Payung



NADIATUL KHOIR, S.Pd
 NIP: 197906202010012010

prafase

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	3%
2	www.scribd.com Internet Source	1%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
4	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
5	123dok.com Internet Source	1%
6	Maftuhatul Ulumiyah Kumalasari Sari, Suharmono Kasiyun, Syamsul Ghufron, Sunanto Sunanto. "Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	1%
7	ejurnal.ubharajaya.ac.id Internet Source	1%