

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*
TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IV
DI SD 112307 AEK PAMINGKE**

SKRIPSI

*Diajukan guna memenuhi syarat mencapai gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi
pendidikan guru sekolah dasar*

Oleh:

REZTIKA REZEQIA NASUTION
NPM. 1902090255



**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.umusu.ac.id> E-mail: fkip@umusu.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 Senin, Tanggal 18 September 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Reztika Rezeqia Nasution
 NPM : 1902090255
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD 112307 Aek Pamingke

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

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

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyuchta, M.Pd.



Sekretaris

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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
2. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.
3. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

1. _____

2. _____

3. _____



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.umstu.ac.id> E-mail fkip@umstu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Reztika Rezeqia Nasution
 NPM : 1902090255
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap
 Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD 112307 Aek Pamingke

Sudah layak disidangkan.

Medan, September 2023

Disetujui oleh:
 Pembimbing

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

Diketahui oleh:

Ketua Program Studi

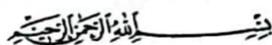
Dra. Hj. Svamsyurnita, M.Pd.

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 : Reztika Rezeqia Nasution
NPM : 1902090255
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD 112307 Aek Pamingke.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
13 / 08 / 2023	Penambahan abstrak dan Perbaikan spasi		
22 / 08 / 2023	Penambahan diagram di Bab A.		
27 / 08 / 2023	Penambahan Penjelasan di uji Reliabilitas		
02 / 09 / 2023	Penambahan dilampiran lembar observasi siswa		
06 / 09 / 2023	Penambahan Data Penelitian dan Perubahan		
09 / 09 / 2023	Penambahan data Mentah Pretest Post-test		
12 / 09 / 2023	Acc Sidang.		

Medan, September 2023

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing

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

Chairunnisa Amelia, 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.umssu.ac.id> Email: fkip@umssu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Reztika Rezeqia Nasution
 NPM : 1902090255
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “: Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD 112307 Aek Pamingke” adalah 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 yang sebenarnya.

Hormat saya
 Yang membuat pernyataan,



REZTIKA REZEQIA NASUTION
 NPM: 1902090255

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Reztika Rezeqia Nasution, 1902090255. “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD 112307 Aek Pamingke”. Skripsi, Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kreativitas belajar siswa, siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, dan pembelajaran masih terpusat pada guru dan kurang tepat guru dalam menerapkan model pembelajaran yang dapat melatih kreativitas belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas. Metode penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Populasinya adalah siswa kelas IV SD 112307 Aek Pamingke yang terdiri dari satu kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan sampel jenuh. Variabel bebas adalah model pembelajaran *Project Based Learning*, variabel terikat adalah kreativitas belajarsiswa. Pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sampel T-Test* yang didahului dengan uji validitas dan uji reliabilitas. Hasil dari penelitian ini menggunakan uji hipotesis mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Berarti $0,000 < 0,05$. Maka H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD 112307 Aek Pamingke”.

Kata kunci: Model *Project Based Learning*, Kreativitas Belajar Siswa.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan ridha, rahmat dan kharuniannya penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah dalam bentuk skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata (S1) di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dalam hal isi maupun pemakaian bahasa, sehingga penulis memohon kritikan yang membangun untuk penulisan selanjutnya.

Pengetahuan dan pengalaman yang sangat terbatas akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD 112307 Perk Aek Pamingke**”. Berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta dapat menambah ilmu pengetahuan bagi penulis sendiri.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali pihak yang telah berjasa membantu penulis, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua penulis ayahanda Alm Darwis Irianto Nasution dan Ibunda Masbulan Hasibuan tercinta yang telah membesarkan penulis dengan kasih sayang, memotivasi dan dengan doa kedua orang tua yang tiada henti-hentinya berkorban untuk penulis baik secara moril maupun materil. Dan berkat jerih payah orang tua yang telah mendidik penulis.

Selanjut penulis ucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** Selaku Kepala Prodi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.pd., M.Pd.** Selaku Sekertaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.** Selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis.

8. Seluruh Staff pengajar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera utara yang telah memberikan pembelajaran dan pengarahan kepada penulis.
9. Terimakasih kepada kakak penulis Uswatun Hasanah Nst dan kedua abangda M.Ropik Nst, M.Miftahul Hasan Nst yang selalu mendoa'akan dan mendukung penulis selama penyusunan skripsi ini.
10. Terimakasih kepada sahabat peneliti Nadia Khodijah, Nuraini dan Nurazmi yang telah memberikan support kepada peneliti dalam mengerjakan skripsi ini.
11. Terimakasih kepada teman-teman mahasiswa kelas F Pagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) stambuk 2019.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan proposal ini masih banyak kekurangan baik dari segi penyusunan maupun penulisan. Oleh karena itu, sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penyusun khususnya bagi para pembaca. Semoga Allah SWT meridhoinya, Aamiinn.

Medan, Agustus 2023
Penulis

REZTIKA REZEQIA NASUTION
NPM. 1902090255

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KERANGKA TEORI.....	9
A. Landasan Teoritis	9
1. Model pembelajaran	9
2. Model pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	13
3. Kreativitas Belajar.....	21
4. Pengerian Mind Mapping.....	27
5. Pembelajaran IPA	28
B. Kerangka Konseptual	33
C. Hipotesis.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	35
B. Populasi dan Sampel	35
C. Variabel Penelitian	37
D. Defenisis Operasional	38
E. Instrumen Penelitian	39

F. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
A. Dekripsi Data Hasil Penelitian	45
1. Uji Validitas	46
2. Uji Hipotesis	47
3. Hasil Pengumpulan Data	48
B. Hasil Pembahasan	51
C. Keterbatasan Penelitian	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	58

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Nilai Hasil Belajar	5
Tabel 2.1. Tabel Kerangka Konseptual	33
Tabel 3.1. Tabel Rincian dan Waktu Penelitian.....	35
Tabel 3.2. Tabel Populasi Penelitian.....	36
Tabel 3.3. Tabel Jumlah Sampel Penelitian.....	37
Tabel 3.4. Tabel Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa.....	39
Tabel 3.5. Tabel Skala Likert Kreativitas Belajar Siswa	40
Tabel 4.2. Uji Hipotesis	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Konseptual	33
---------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus Kelas IV	59
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP)	61
Lampiran 3. Materi	67
Lampiran 4 Hasil Lembar Validasi	69
Lampiran 5. Lembar Wawancara	71
Lampiran 6. Nilai Harian Siswa.....	72
Lampiran 7.Lembar Observasi Siswa	73
Lampiran 8.Hasil <i>Pret-test</i> dan <i>Post-test</i> Siswa	85
Lampiran 9. Data Penelitian	87
Lampiran 10. Uji Hipotesis	89
Lampiran 11. Peta Konsep	90
Lampiran 12. Dokumentasi	91
Lampiran 13. Form K1	94
Lampiran 14. Form K2	95
Lampiran 15. Form K3	96
Lampiran 16. Lembar Pengeshan Seminar Proposal	97
Lampiran 17. Berita Acara Seminar Prproposal	98
Lampiran 18.Surat Pernyataan	99

Lampiran 19. Permohonan Izin Riset	101
Lampiran 20. Surat Balasan Izin Riset	102
Lampiran 21. Turnitin	104
Lampiran 22. Riwayat Hidup.....	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, mandiri, maju tangguh, cerdas, kreatif, terampil, berdisiplin, beretos kerja profesional, bertanggung jawab, dan produktif serta sehat jasmani dan rohani. Selanjutnya ditekankan pula bahwa “Iklim belajar dan mengajar yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan budaya belajar dikalangan masyarakat terus dikembangkan agar tumbuh sikap dan perilaku yang kreatif, inovatif, dan keinginan untuk maju. Pengembangan kreativitas (daya cipta) hendaknya dimulai pada usia dini, yaitu dilingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan pra-sekolah. Secara eksplisit dinyatakan pada setiap tahap perkembangan anak dan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan pra-sekolah sampai diperguruan tinggi, bahwa kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan dan ditingkatkan, disamping mengembangkan kecerdasan dan ciri-ciri lain yang menunjang pembangunan.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri. Pembelajaran yang

berkualitas pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

Kurikulum merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan, sekaligus sebagai pedoman dalam pelaksanaan pendidikan. Kurikulum mencerminkan falsafah hidup, bangsa, ke arah mana dan bagaimana bentuk kehidupan itu kelak akan ditentukan oleh kurikulum yang digunakan oleh bangsa tersebut sekarang. Kurikulum harus dapat mengantisipasi perubahan, sebab pendidikan adalah cara yang dianggap paling strategis untuk melindungi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perubahan kurikulum perlu dilakukan mengingat kurikulum sebagai alat untuk mencapai tujuan yang harus menyelesaikan dengan perkembangan masyarakat yang senantiasa berubah dan terus berlangsung Menurut Shobirin (2016:1)

Menurut Shobirin(2016:29) Adanya peranan penerapan kurikulum 2013, peran guru hanya sebagai fasilitator, motivator, dan guider. Sebagai fasilitator, guru berusaha menciptakan dan menyediakan lingkungan belajar yang kondusif bagi peserta didiknya agar dapat melakukan perbuatan belajar. Sedangkan sebagai motivator, guru berupaya untuk mendorong dan memstimulasi siswa agar dapat melakukan perbuatan belajar. Sedangkan sebagai guide, guru melakukan pembimbing dengan berusaha mengear para peserta didiknya secara personal.

Model pembelajaran (Sundari & Hanna, 2015) yaitu sprangkat strategi berdasarkan landasan teori dan penelitian tertentu yaitu meliputi latar belakang, prosedur pembelajaran, sistem pendukung dan evaluasi pembelajaran yang diajukan bagi guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang dapat diatur.berarti dapat menyampaikan pengetahuan, pikiran, dan perasaan kepada orang lain, pada dasarnya setiap individu memiliki kreativitas belajar yang tinggi, namun tidak semua siswa memiliki kreativitas belajar yang tinggi . kreativitas belajar siswa yang tinggi harus dimiliki oleh setiap siswa yang berkaitan dengan kegiatan belajar siswa di sekolah. Pada kenyataa di sekolah dasar mata pelajaran IPA kurang begitu diminati oleh siswa. Permasalahan ini diliat dari rendahnya tanggapan siswa pada saat proses pembelajaran IPA.

Agar kreativitas belajar siswa meningkat penulis menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* yaitu model pembelajaran yang mempunyai sifat kontekstual karena model tersebut diharapkan dapat merubah gaya belajar siswa secara lebih individual dengan menaikkan motivasi belajar, serta kreativitas siswa dalam berkarya, memunculkan ide-ide kreatif serta melatih berpikir kritis, dalam menyikapi suatu masalah yang dihadapi di duniaa nyata.

Oleh sebab itu penulis menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* tersebut untuk kelas IV SD 112307 Aek Pamingke berdasarkan KD dan indikator pencapaian kompetensi tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan <https://www.youtube.com/watch?v=cqhEaxBev1> pada tanggal 16 Januari 2023 yang telah dilakukan di SD 112307 Aek Pamingke, maka penulis dapat memperoleh informasi bahwa siswa kelas IV kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan tidak adanya model pembelajaran yang memadai untuk menjelaskan suatu konsep dan pembelajaran masih terpusat pada guru, guru masih menggunakan pembelajaran konvensional hanya menyampaikan dan dan membacakan materi yang disiapkan sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat dengan teliti, selain itu pada saat proses pembelajaran siswa cenderung pasif dalam menerima pembelajaran, malas bertanya, tidak focus dalam pada tema yang disampaikan. Model pembelajaran belum bervariasi sehingga kreativitas belajar siswa masih rendah.

Perihal ini dapat dibuktikan berdasarkan dari data hasil belajar harian siswa di kelas IV dengan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 dan memicu kurangnya kreativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran. Untuk lebih jelasnya terkait hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.1

Nilai tugas harian IPA siswa kelas IV SD 112307 Aek Pamingke

No	KKM	NILAI	JUMLAH SISWA	PERSENTENSE	KETERANGAN
1	70	\geq	9	36%	Tuntas
	70	\leq	16	64%	Tidak Tuntas
Jumlah			25	100%	

Sumber : Guru Kelas IV SD 112307 Aek Pamingke

Berdasarkan permasalahan diatas maka dibutuhkan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu cara mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan model pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* berpikir kritis dan kreatif yang menunjang kreativitas belajar siswa. Model pembelajaran Project Based Learning membiarkan peserta didik untuk mengeluarkan ide-ide kreatif sehingga siswa dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Berdasarkan uraian diatas penulis akan melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD 112307 Per Aek Pamingke

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pada saat proses pembelajaran siswa lebih cenderung pasif dalam menerima pembelajaran, malas bertanya, tidak fokus pada tema yang disampaikan.
2. Model pembelajaran belum bervariasi.
3. Guru masih menggunakan pembelajaran konvensional.
4. Kurangnya sarana dalam proses belajar mengajar sehingga kreativitas belajar siswa rendah.
5. Model Pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar masalah yang dikajih lebih terfokus dan terarah. Maka penulis membatasi masalah penelitian yaitu kreativitas belajar siswa. Model pembelajaran yang akan digunakan adalah model pembeleajaran *Project Based Learning*. Materi yang akan digunakan adalah materi pembelajaran IPA kelas IV SD

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dapat dirumuskan adalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana kreativitas belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* di SD 112307 Aek Pamingke ?
2. Bagaimana kreativitas belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* di SD 112307 Aek Pamingke ?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas belajar siswa di SD 112307 Aek Pamingke ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas makan tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas belajar siswa sebelum menggunakan model *pembelajaran Project Based Learning*.
2. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas belajar siswa kelas sesudah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan sebagai kajian yang relevan bagi pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan dalam mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD 112307 Perk Aek Pamingke.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan memiliki manfaat praktis sebagai berikut :

a. Bagi Guru

Diharapkan sebagai masukan alternatif guru dalam memilih model dan metode yang tepat sehingga dapat bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.

b. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini akan sangat berguna sebagai bahan masukan Kepala Sekolah dalam rangka memberikan informasi dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan model pembelajaran yang bervariasi dan khususnya model pembelajaran *Project Based Learning*.

c. Bagi Peneliti

Penulis ini diharapkan menambah pengetahuan bagi peneliti dan dapat menerapkan ilmu-ilmu yang didapat disekolah.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah pola atau bentuk yang dijadikan sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan oleh guru. Dengan demikian model pembelajaran dapat diartikan sebagai satuan acara yang berisi prosedur, langkah teknis yang harus dilakukan dalam mendekati sasaran proses dan hasil belajar sehingga mencapai keefektifan menurut kesesuaian dengan pengaturan waktu, tempat dan subyeknya.

(A.Octavia, 2020) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelola kelas. Jadi model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode bahan, media dan alat.

(A.Octavia, 2020) model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru menerapkan dalam

pembelajaran. Model pembelajaran banyak kegunaannya mulai dari perencanaan pembelajaran dan perencanaan kurikulum sampai perancangan bahan-bahan pembelajaran, termasuk program-program multimedia.

(Mulyono, 2018:89) memilih istilah model pembelajaran didasarkan pada dua alasan penting. Pertama, istilah model memiliki makna yang lebih luas dari pada pendekatan, strategi, metode dan teknik. Kedua model dapat dibicarakan tentang mengajar di kelas atau praktik mengawasi anak-anak. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Dengan kata lain, model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan KBM dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan model pembelajaran adalah suatu pola atau bentuk model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar siswa menjadi afektif, siswa dapat berinteraksi sehingga terjadinya perubahan termasuk perilaku guru dalam sebuah pembelajaran.

B. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Pada umumnya model-model mengajar yang baik memiliki sifat-sifat atau ciri-ciri yang dapat dikenali secara umum sebagai berikut:

1. Memiliki prosedur yang sistematis. Jadi, sebuah model mengajar merupakan prosedur yang sistematis untuk memodifikasi perilaku siswa, yang didasarkan pada asumsi-asumsi tertentu.
2. Hasil belajar ditetapkan secara khusus. Setiap model mengajar menentukan tujuan-tujuan khusus hasil belajar yang diharapkan dicapai siswa secara rinci dalam bentuk untuk kerja yang akan diamati. Apa yang harus dipertunjukkan oleh siswa setelah menyelesaikan urutan pengajaran disusun secara rinci dan khusus.
3. Penetapan lingkungan secara khusus. Menetapkan keadaan lingkungan secara spesifik dalam model mengajar.
4. Ukuran keberhasilan. Menggambarkan dan menjelaskan hasil-hasil belajar dalam bentuk perilaku yang seharusnya ditunjukkan oleh siswa setelah menempuh dan menyelesaikan urutan pengajaran.
5. Interaksi dengan lingkungan. Semua model mengajar menetapkan cara yang memungkinkan siswa melakukan interaksi dan bereaksi dengan lingkungan.

C. Manfaat Model Pembelajaran

Manfaat model pembelajaran adalah sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Karena itu pemilihan model sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan siswa (Mulyono, 2018:90).

1. Bagi guru:

- a. Memudahkan dalam melaksanakan tugas pembelajaran sebab langkah-langkah yang ditempuh sesuai dengan waktu yang tersedia, tujuan yang hendak dicapai, kemampuan daya serap siswa, serta ketersediaan media yang ada.
- b. Dapat dijadikan sebagai alat untuk mendorong aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran.
- c. Memudahkan untuk melakukan analisis terhadap perilaku siswa secara personal maupun kelompok dalam waktu relatif singkat.
- d. Memudahkan untuk menyusun bahan pertimbangan dasar dalam merencanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam rangka memperbaiki atau menyempurnakan kualitas pembelajaran.

2. Bagi siswa

- a. Kesempatan yang luas untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.
- c. Mendorong semangat belajar secara ketertarikan mengikuti pembelajaran secara penuh.
- d. Dapat melihat atau membaca kemampuan pribadi di kelompoknya secara objektif.

2. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Menurut (Sani, 2014) model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran. Dalam setiap kegiatan yang dilakukan siswa akan mendapat pengalaman secara langsung yang nantinya dapat meningkatkan kreativitas serta hasil belajar anak. Model pembelajaran *Project Based Learning*, ini dapat membantu siswa untuk menemukan konsep-konsep baru, pengalaman baru, serta dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa baik dalam memecahkan masalah maupun dalam membuat suatu produk. Seperti yang diharapkan bahwa ada beberapa faktor yang telah diuraikan tentang pengembangan kreativitas anak. Salah satunya dengan memfasilitasinya, dalam hal ini kita percaya untuk memfasilitasi mereka berimajinasi mereka berimajinasi tentang produk serta pemecahan masalah yang disajikan. Selain itu pendidikan pun memberikan dorongan agar kreativitas siswa dapat berkembang melalui data-data yang telah mereka temukan pada saat kegiatan baik secara eksperimen, ataupun elaborasi sehingga kegiatan langsung menjadi pembelajaran yang bermakna dan selalu teringat oleh siswa.

(Andita Putri Surya, 2018)) menjelaskan bahwa *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk bekerja didalam kelompok dalam rangka membuat atau melakukan sebuah proyek bersama, dan mempresentasikan hasil dari proyeknya tadi dihadapan siswa lainnya.

(Pradana & Harimurti, 2017) model pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek merupakan suatu bentuk kerja yang memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan kepada peranyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri.

(Pradana & Harimurti, 2017) *Project Based Learning* merupakan strategi belajar mengajar yang melibatkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan. Pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merencanakan dan membuat proyek yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran.

Istirani (2017 : 58) mengatakan model proyek merupakan pemberian tugas kepada semua siswa untuk dikerjakan secara individual. Siswa dituntut untuk mengamati, membaca, meneliti. Kemudian siswa diminta membuat laporan dari tugas yang di`berikan kepadanya dalam bentuk makalah.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, maka peneliti menyimpulkan pengertian model pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang strateginya sederhana yang dapat memecahkan permasalahan dengan membuat produk sehingga tujuan pembelajaran dan kreativitas peserta didik meingkat.

b. Tujuan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

(Anggraini & Wulandari), tujuan model *Project Based Learning*.

1. Memberikan wawasan yang luas terhadap siswa ketika menghadapi permasalahan secara langsung.
2. Mengembangkan keterampilan serta keahlian berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan yang diterima secara langsung. Jadi, ketika diambil secara garis besar tujuan dari penerapan model ini yaitu untuk mengasah serta memberikan kebiasaan kepada siswa dalam melakukan kegiatan berpikir kritis untuk menyelesaikan permasalahan yang diterima. Selain itu, model ini juga dapat dilakukan sebagai upaya untuk mengembangkan wawasan siswa. `

c. Prinsip-prinsip *Project Based Learning*

Menurut Weda Wena dalam Suciana (2018:78) prinsip *Project Based learning* adalah prinsip keterputusan (centrality), prinsip berfokus pada pertanyaan atau masalah prinsip investigasi konstruktif atau desain, prinsip otonomi dan prinsip realistik.

Menurut Trianto dalam Sujana (2020:157) bahwa prinsip-prinsip *Project Based Learning* harus berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama (centrality) dari suatu disiplin, melibatkan siswa pada kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberikan peluang siswa bekerja secara otonomi mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai dan realistik.

Berdasarkan prinsip-prinsip diatas, maka dapat disimpulkan pada dasarnya model *Project Based Learning* mengutamakan kreativitas belajar siswa pada

saat proses pembelajaran, pada kegiatan pembelajaran tidak lagi satu arah melainkan membuat siswa mencari tau konsep-konsep pelajaran dan membuat siswa menjadi lebih aktif dan fokus dalam pembelajaran.

d. Karakteristik Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Berikut ini penjelasan karakteristik pembelajaran *Project Based Learning* menurut Rohim dalam (Isrok'atun & dkk, 2018:108)

1. Isi

Pembelajaran berbasis proyek menyajikan suatu permasalahan yang kompleks dan sulit didefinisikan kepada siswa. Permasalahan tersebut menuntut siswa untuk melakukan kegiatan belajar dan tugas-tugas belajar sehingga menemukan suatu gagasan, siswa dituntut untuk mampu menghubungkan gagasan yang diajukan.

2. Kondisi

Kondisi pembelajaran berorientasi pada kegiatan belajar siswa dalam menemukan sesuatu atau menghasilkan produk. Siswa mampu mengelola waktu belajar secara efektif dan efisien saat melakukan berbagai kegiatan.

3. Aktivitas

Aktivitas model *project based learning* dilakukan melalui kegiatan investigasi kelompok kolaboratif. Kegiatan investigasi dilakukan untuk proses pemecahan masalah, menghubungkan teknologi dan sebagainya.

4. Hasil

Model Project Based Learning menghasilkan suatu produk nyata yang dibuat oleh siswa. Selain itu siswa juga mampu mengevaluasi diri, menunjukkan suatu keterampilan sosial, manajemen pribadi, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat 4 karakteristik model pembelajaran *project based learning* yaitu, 1) isi yang pembelajarannya berbasis proyek menyajikan permasalahan, permasalahan tersebut menuntut siswa untuk melakukan kegiatan pemecahan suatu masalah dan mencetuskan suatu gagasan, 2) Kondisi pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan pembelajaran siswa untuk menghasilkan suatu produk, 3) Aktivitas model *project based learning* dilakukan melalui kegiatan kolaboratif, 4) Hasil model *project based learning* menghasilkan suatu produk

e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

(Djamarah&Zain, 2011:83) (Anggraini & Wulandari, 2021), model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki kelebihan :

1. Kelebihan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

- a. Melatih siswa dalam memperluas pemikirannya mengenai masalah dalam kehidupan yang harus diterima.
- b. Memberikan pelatihan langsung kepada siswa dengan cara mengasah serta membiasakan mereka melakukan berpikir kritis serta keahlian dalam kehidupan sehari-hari.

- c. Penyesuaian dengan prinsip modern yang pelaksanaannya harus dilakukan dengan mengasah keahlian siswa, baik melalui praktek, teori serta pengaplikasiannya.

(Anggraini & Wulandari, 2021), model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki kekurangan :

2. Kekurangan Model Pembelajaran *Project Based Learning*
 - a. Sikap aktif siswa dapat menimbulkan situasi kelas yang kurang kondusif, oleh karena itu memberikan peluang beberapa menit diperlukan untuk membebaskan siswa berdiskusi. Jika dirasa waktu diskusi mereka sudah cukup maka proses analisa dapat dilakukan dengan tenang.
 - b. Penerapan alokasi waktu untuk siswa telah diterapkan namun tetap membuat situasi pengajaran tidak kondusif. Maka pendidik berhak memberikan waktu tambahan secara bergantian pada tiap kelompok.

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning*

(Yulianto & dkk, 2017) Model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki langkah yang meliputi :

1. Menentukan pertanyaan dasar.

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial yaitu pertanyaan yang dapat memberikan penugasan kepada siswa dalam melakukan suatu aktivitas.

2. Membuat desain proyek.

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara siswa dengan guru. Dengan demikian siswa diharapkan dapat merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbasis subjek yang memungkinkan, serta mengetahui alat dan juga bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

3. Menyusun penjadwalan.

Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan suatu proyek. Aktivitas pada tahap ini sebagai berikut :

- a. Membuat timeline (alokasi waktu) untuk menyelesaikan proyek,
- b. Membuat deadline (batas waktu akhir) penyelesaian proyek
- c. Membawa siswa agar ketika merencanakan cara yang baru
- d. Membimbing siswa ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek
- e. Meminta siswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan.

4. Memonitor kemajuan proyek.

Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap kreativitas siswa selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap prosesnya. Dengan kata lain guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas siswa.

5. Penilaian hasil.

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur keetercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah tercapai siswa, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

6. Evaluasi pengalaman

Pada akhir pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok.

Langkah-langkah pelaksanaan atau sintaks model pembelajaran *Project Based Learning* menurut (Mulyasa, 2014 :145) adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek. Tahap ini sebagai langkah awal bagi siswa untuk mengamati lebih dalam terhadap pernyataan yang muncul dari fenomena yang ada.
2. Mendesain perencanaan proyek, sebagai langkah nyata menjawab pertanyaan yang ada maka disusunlah perencanaan proyek melalui percobaan.
3. Menyusun jadwal sebagai langkah nyata dari sebuah proyek. Penjadwalan sangat penting agar proyek yang dikerjakan dapat selesai sesuai dengan waktu yang tersedia dan sesuai dengan target.

4. Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek. Siswa mengevaluasi proyek yang sedang dikerjakan .

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dimulai dari menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek hal tersebut membuat siswa melakukan aktivitas, pertanyaan tersebut harus relevan dengan permasalahan yang dialami siswa, dari permasalahan yang dialami kemudian guru membentuk kelompok kecil, yang dimana setiap kelompok menyelesaikan proyek dengan tepat waktu, kemudian hasil akhirnya mencapai tingkat pemahaman siswa, kemudian tugas guru memonitor siswa dalam melaksanakan atau menyelesaikan proyek, kemudian menilai hasil pekerjaan siswa.

3. Kreativitas Belajar

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan hasil dari proses belajar mengajar yang dapat menghasilkan beberapa macam hal yang bersifat baru atau asli dan mempunyai nilai yang berguna bagi peningkatan kehidupan manusia.

(Kenedi, 2017) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada dan sudah dikenal sebelumnya. Hal itu seperti semua pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh selama hidupnya baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun lingkungan masyarakat.

(Nurani & dkk, 2020) kreativitas adalah cara kemampuan unruk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa, serta melahirkan suatu solusi unik terhadap masalah-malasaah yan dihadapi.

(Yuliana, 2020) kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak, atau menciptakan deduatu yang orisinal dan berguna bagi oranf tersebut dan orang lain.

(A'yuna, 2015) Mendefinisikan kreativitas ialah gaya berpikir dengan ciri asli, kombinasi *convergent-differgent*, dan baru namun tepat sasaran, memiliki tahapan luwe seperti pengenalan dan pendekatan pada masalah secara unik, penetapan tujuan secara fleksibel, pengumpulan dan pengolahan informasi secara terpadu, analisis dan sitensis, melewati momen inkubasi, dan penemuan, berkaitan dengan kerja paduan atau kombinasi otak kanan dan kiri.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka penulis menyimpulkan Kreativitas adalah suatu hal yang bersifat baru, yang dimana belum ada sebelumnya, menarik dan berguna basi siswa sehingga siswa dapat berpikir kritis dan memecahkan suatu masalah.

b. Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, belajar juga merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku menuju perubahan tingkah laku yang baik, dimana perubahan tersebut terjadi melalui katihan atau pengalaman. Perubahan tingkah laku tersebut harus relatif. Tingkah laku yang mengalami perubahan karena berlajar tersebut

menyangkut berbagai aspek kepribadian baik fisik maupun psikis, seperti perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah/berfikir, keterampilan, kecakapan ataupun sikap. Belajar juga tidak dibatasi oleh waktu, kita dapat belajar kapan saja dan dimana saja.

(Wandini & Sinaga, 2018) Belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang atau lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai yang bersifat relatif konstan dan berbekas

(Astuti, 2015) Belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap. Bisa juga diartikan bahwa belajar itu adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya dalam interaksi-nya dengan lingkungan.

Menurut Oemer Hamalik dalam (Astuti, 2015) Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman, menurut pengertian ini, belajar merupakan proses suatu kegiatan dan bukan hasil atau tujuan.

Menurut Gagne (Kosila & Septian, 2020) Belajar didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Belajar mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku menjadi

lebih baik, dalam proses belajar dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta memperoleh ilmu pengetahuan.

c. Pengertian Kreativitas Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang subyektif, yang artinya bahwa kita sendiri yang akan menentukan mau atau tidak mau nya belajar. Belajar tidak dibatasi oleh waktu dan tempat, kita dapat melakukan belajar kapan saja, belajar dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan, belajar kreatif berhubungan erat dengan penghayatan terhadap pengalaman belajara yang menyenangkan.

(Hidayati & dkk, 2017) Mengemukakan bahwa kreativitas adalah aktivitas imajinatif yang memanasifestasikan kecerdikan dari pikira

(Hidayati & dkk, 2017) Mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah yang dikembangkan melalui berbagai metode atau cara yang tidak sulit bagi anak. Hal ini dapat diarahkan melalui proses atau aktivitas yang bermakna yaitu dapat dilakukan melalui aktivitas bereksplorasi.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, maka peneliti menyimpulkan kreativitas belajar adalah kemampuan memecahkan masalah, menciptakan hal-hal baru, kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan lingkungan, cara belajar yang baik, motivasi dan bukan semata-mata merupakan bakat atau kemampuan kreatif yang dibawa sejak lahir, melainkan hasil dari hubungan potensi kreativitas individu dengan proses belajar dan pengalaman dari

lingkungannya sehingga mampu memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru.

d. Ciri-Ciri Kreativitas Belajar

Menurut Munandari (2012 : 25) mengemukakan ciri-ciri kreativitas belajar peserta didik antara lain:

1. Senang mencari pengalaman baru
2. Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit
3. Memiliki inisiatif
4. Memiliki ketekunan yang tinggi
5. Cenderung kritis terhadap orang lain
6. Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya
7. Selalu ingin tahu, peka atau perasa, energik dan ulet
8. Menyukai tugas-tugas yang majemuk
9. Percaya kepada diri sendiri
10. Mempunyai rasa humor, memiliki keindahan, berwawansan masa depan dan penuh imajinasi

e. Faktor Pendukung Perkembangan Kreativitas Belajar

Menurut Susanto (2011 : 123) mengemukakan tentang lima bentuk interaksi guru dan peserta didik di kelas yang dianggap mampu mengembangkan kecakapan kreatif peserta didik yaitu :

1. Menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa.
2. Menghormati gagasan-gagasan yang tidak biasa serta imajinatif dari peserta didik.

3. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar atas prakarsa sendiri.
4. Memberi penghargaan kepada peserta didik.
5. Meluangkan waktu bagi peserta didik untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian.

Faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas peserta didik tidak hanya dari segi lingkungan sekolah saja, lingkungan keluarga juga sangat berperan penting dalam perkembangan kreativitas belajar siswa. Menurut Susanto (2011:125) mengungkapkan bahwa dari berbagai penelitian diperoleh hasil bahwa sikap orang tua yang dapat memupuk kreativitas belajar siswa.

1. Menghargai pendapat anak dan mendorong untuk mengungkapkannya.
2. Memberi waktu pada anak untuk berpikir, merenung dan mengkhayal.
3. Mengambil anak mengambil keputusan sendiri.
4. Mendorong kesulitan anak.
5. Menyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan, dan apa yang dihasilkannya.
6. Menunjang dan mendorong kegiatan anak.
7. Menikmati keberadaannya bersama anak.
8. Memberikan pujian yang sungguh-sungguh kepada anak.
9. Mendorong kemandirian anak dalam bekerja.
10. Melatih hubungan kerjasama yang baik dengan anak.

Berdasarkan penejelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan kreativitas belajar siswa sangat dipengaruhi oleh lingkungan, yaitu lingkungan meberikan peran yang sangat penting dalam membentuk sikap, kepribadian dan pengembangan kemampuan siswa secara optimal. Siswa yang tidak mendapat lingkungan yang baik untuk merangsang pertumbuhan otaknya, sisalnya jarang dilatih, disentuh, jarang diajak bermain, jarang diajak berkomunikasi, maka perkembangannya akan lebih kecil dari teman seusiannya. Hal ini dapat menunjukkan bahwa siswa berhak mendapat pengajar yang baik, yang diselenggarakan dij`alur pendidikan formal, informal, maupun jalur nonformal.`

f. Pengertian *Mind Mapping*

Mind mapping dalam bahasa Indonesia berarti peta pikiran (dari kata mind : pikiran dan map : peta). *Mind Mapping* atau peta pikiran dapat diartikan sebagai suatu cara untuk mengorganisasikan dan menyajikan konsep, ide tugas atau informasi lainnyadalam` bentuk diagram radial-hirarkis non-linier.

Menurut (Zuhdiana, 2017) (dalam Shohimin, 2014:105) *Mind Mapping* atau pemeta pikiran merupakan cara kreatif bagi tiap pembelajaran untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari, atau merencanakan tugas baru.

Menurut (Nurmawati, 2019) *Mind Mapping* atau pemeta adalah strategi pembelajaran yang menggunakan pencatatan kreatif sehingga memudahka`n pembelajaran mengingat banyak informasi.

Menurut Herwano (Aris Shoimin, 2016 : 105) Mind Mapping atau pemetaan pemikiran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan dan meneta gagasan sebelum mulai menulis.

g. Kriteria *Mind Mapping*

Dalam pembuatan *Mind Mapping* adapun unsur yang terbentuk ketika kita akan membentuk sebuah Mapping dan bentuk tersebut haruslah terdiri dari

- a. Tema besar atau central image yang merupakan topik atau subjek yang akan dijadikan sebagai pokok pembahasan, terletak ditengah-tengah
- b. Sub tema atau cabang dari tema besar yang telah dikelompokkan secara sistematis berdasarkan ategori tertentu, sub tema dapat dikembangkan lagi menjadi sub-sub tema yang lebih spesifik.
- c. Urutan yang mereka hubungkan antar tema besar, subtema, sub-sub tema yang terjbesar, subtema, sub-sub tema yang terjalin berdasarkan anlisis yang dilakukan .
- d. Garis hirarki yang merupakan garis yang menandakan adanya hubungan
- e. Sebab akibat, waktu, tempat , atau pelaksanaan. ((Swadarma, 2013)

4. Pembelajaran IPA

Ilmu pengetahuan Alam (IPA) adalah sebuah mata pelajaran di sekolah dasar (SD). IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan teknologi. Pembelajara IPA diharapkan bisa menjadi wahana bagi siswa untu mempelajari sendiri alam sekitarnya.

Keberhasilan pembelajaran IPA di kelas sangat erat kaitannya dengan kepribadian guru. Oleh karena itu dalam proses pelaksanaannya, guru dituntut memiliki keterampilan, keuletan, dan sikap terbuka terhadap siswa, selain itu guru juga diharapkan memiliki kemampuan untuk menivertikan proses belajar mengajar yang lebih aktif dan kreatif.

Menurut Patta Bundu (2006) (Pratiwi, indah) tujuan pembelajaran IPA siswa diarahkan dapat mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan dalam mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep. Lebih lanjut IPA diperoleh yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.

Menurut Indah Pratiwi (2021 : 11) pembelajaran IPA sebagai media pengembangan potensi siswa SD seharusnya didasarkan pada karakteristik psikologis anak, memberikan kesenangan bermain dan kepuasan intelektual bagi mereka dalam membongkar materi, seluk beluk dan teka-teki fenomena alam disekitar dirinya, memperbaiki konsepsi mereka yang masih keliru tentang fenomena alam, sambil membekali keterampilan dan membangun konsep-konsep baru yang dikuasainya.

Menurut Hardy dan Fleer (1996) ada 6 ruang lingkup pemahaman IPA dalam perspektif yang lebih luas.

1. IPA sebagai kumpulan pengetahuan, mengacu pada kumpulan berbagai konsep yang sangat luas. IPA pengetahuan yang telah lama ditemukan

sejak zaman dahulu sampai pengetahuan yang baru. Pengetahuan tersebut berupa fakta, teori dan generalisasi yang menjelaskan alam.

2. IPA sebagai suatu proses penelusuran, umumnya sebagai pandangan suatu pandangan yang menghubungkan antara IPA yang berhubungan erat dengan kegiatan laboratorium beserta perangkatnya.
3. IPA sebagai kumpulan nilai, pandangan ini menekankan pada spek nilai ilmiah termasuk didalamnya nilai kejujuran, rasa ingin tahu, dan keterbukaan.
4. IPA sebagai cara untuk mnegenal dunia, IPA dipertimbangkan sebagai suatu sara dimana manusia mengerti dan memberi makna pada dunia disekeliling mereka, selain juga sebagai salah satu untuk mengetahui dunia beserta isinya dengan segala keterbatasannya.
5. IPA sebagai institut sosial, IPA seharusnya dipandang dalam pengertian sebagai kumpulan para profesional, yang melalui IPA mereka didanai, dilatih, dan diberi penghargaan akan hasil karya yang dihasilkan.
6. IPA sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, setiap orng menyadari bahwa apa yang dipakai dan digunakan untuk penemuan kebutuhan hidup sangat di[engaruhi oleh IPA.

h. Indikator – indikator Kreativitas Belajar

Indikator-indikator siswa yang kreatif dalam belajar Menurut Yulia (2020 : 153) yaitu :

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
2. Memiliki kemandirian yang tinggi

3. Memiliki kesenangan yang tinggi
4. Memiliki inisiatif
5. Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya
6. Selalu ingin tahu, peka, atau perasa, energik dan ulet
7. Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit
8. Senang mencari pengalaman baru
9. Berani mengeluarkan ide-ide gagasan
10. Model Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa

Kreativitas memiliki indikator menurut Sitepu (2019) yaitu kemampuan berpikir fleksibilitas, kemampuan berpikir keaslian dan kemampuan elaborasi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan kreativitas siswa.

Kreativitas belajar siswa memiliki indikator menurut Karmila (2021) kreativitas meliputi aptitude terdiri dari kelancaran, fleksibilitas, keaslian, dan elaborasi sedangkan ciri-ciri non-aptitude meliputi rasa ingin tahu, bersikap imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sikap berani mengambil resiko.

Maka dapat disimpulkan indikator penunjang kreativitas belajar siswa memiliki kepercayaan diri yang tinggi, dimana siswa rasa ingin tahunya begitu besar, sehingga siswa menanamkan sikap berani mengambil resiko dan elaborasi.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui model pembelajaran *Project Based Learning*. Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis proyek yang efektif untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Belajar berbasis proyek diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa karena belajar berbasis proyek merupakan pembelajaran yang membuat suatu produk yang dimana siswa berpikir kritis dalam menyelesaikan langkah-langkah yang diberikan oleh guru. Dengan begitu pengetahuan siswa meningkat dan kreativitas belajar siswa semakin meningkat.

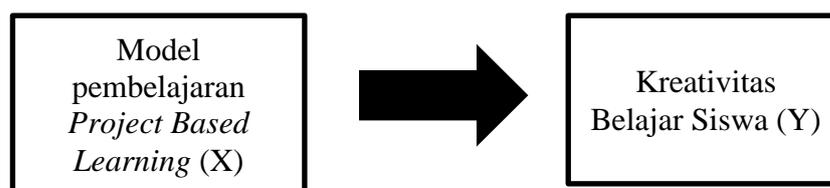
Dalam pelaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning* siswa dituntut lebih kreatif, dalam pembelajaran dibentuk berkelompok, setiap kelompok menyelesaikan proyek yang diberikan, mengikuti langkah-langkah yang dijelaskan. Guru memberikan siswa berpikir kritis sehingga kreativitas belajar siswa meningkat.

Jadi, dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa dibutuhkan metode belajar yang tepat, salah satunya dengan memanfaatkan *Project Based Learning*, karena model ini memberikan kesempatan kepada siswa lebih berpikir kritis dan kreatif sehingga siswa mampu mengembangkan ide-idenya dalam proses belajar. Kemampuan belajar yang kritis dan kreatif akan memberikan dampak positif terhadap kreativitas belajar yang diperoleh para siswa.

2. Kerangka Konseptual

Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berbasis proyek (kegiatan). Model pembelajaran *Project based Learning* dapat membeantu siswa untuk menemukan konsep-konsep baru, pengalaman baru, serta dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa baik dalam memecahkan masalah maupun dalam membeuat suatu produk. Dalam model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Beberapa keunggulan model pembelajaran *Project Based Learning* adalah mengingat dan memahami, siswa mengingat dan memhami apa yang disampaikan oleh guru, dapat memecahkan permasalahan bersama teman kelompoknya. Dengan adanya model pembelajaran *Project Based Learning* diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif sehingga meningkatkan kreativitas belajar siswa.



Gambar 2.1. Kerangka Konseptual

C. Hipotesis

Berdasarkan kerangka konseptual diatas maka penulis membuat suatu hipotesis dalam penelitian ini: Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based*

Learning Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV Di SD 112307 Perk
Aek Pamingke.

Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap
kreativitas belajar siswa Kelas IV di SD 112307 Aek Pamingke.

Ho: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran Project Based Learning
terhadap kreativitas belajar siswa kelas IV di SD 112307 Aek Pamingke.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD 112307 Aek Pamingke, Kecamatan Aek Natas, Kabupaten LabuhanBatu Utara.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan januari s/d Juni 2023. Adapun rencana dan pelaksanaan penelitian dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 3.1. Rencana dan Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan							
		Jan	Feb	Mar	Mei	Jun	Jul	Agst	Sept
1	Survei awal dan observasi								
2	Penyusunan proposal dan bimbingan								
3	Seminar Proposal								
4	Revisi Proposal								
5	Waktu penelitian data dan menyusun skripsi								
6	Sidang skripsi								

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

(Imron, 2019) mengartikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian

ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di SD 112307 Perk Aek Pamingke yang dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
IV	11	14	25
Jumlah Keseluruhan			25

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017 : 55) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka penulis dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

1. Teknik *total sampling*

Adapun teknik pengambilan sampel pada penelitian ini ialah *total sampling* Menurut (Sugiyono, 2017) menjelaskan pengertian *sampling total*. “*sampling total* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 100 orang atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Dengan merujuk pada Sugiyono tersebut, maka peneliti bermaksud menjadikan seluruh populasi sebagai objek penelitian karena jumlah populasi yang akan diteliti kurang dari 100.

Tabel 3.3 Jumlah Sampel Penelitian

No	Perlakuan Mengajar	Kelas	Jumlah
1	SDN 112307 Aek Pamingke	IV	25 orang

C. Variabel Penelitian

Menurut Ulfa (2021:344) Variabel penelitian merupakan suatu objek, atau sifat, atau atribut atau nilai dari orang, atau kegiatan yang mempunyai bermacam-macam variasi antara satu dengan lainnya yang ditetapkan oleh peneliti dengan tujuan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Variabel sebagai atribut dari sekelompok orang atau objek yang mempunyai variasi nyata satu dengan yang lainnya dalam sekelompok itu. Variabel adalah suatu konsep yang dapat dibedakan menjadi dua, yakni bersifat kuantitatif dan kualitatif. Adapun variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen dan variabel dependen.

1. Variabel *Bebas (Independent Variabel)* adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat (*dependent variabel*), baik berupa pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Variabel independen yang biasanya dilambangkan dengan X dalam penelitian ini adalah *Project Based Learning*.
2. Variabel Terikat (*Dependent Variabel*) adalah variabel yang nilainya tergantung pada variabel lainnya, dimana nilai dapat berubah-ubah. Variabel dependen sering juga disebut variabel respon yang biasanya dilambangkan. Variabel dependent dalam penelitian ini adalah kreativitas belajar siswa.

D. Defenisi Oprasional Variabel

Menurut Sugiyono (2016 : 148) menjelaskan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Secara teoritis variabel dapat didefenisikan sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan lain atau satu objek dengan objek yang lain.

Dalam hal ini, terdapat variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat (dependent variabel). Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang nilainya tergantung pada variabel lainnya, dimana lainnya dapat berubah-ubah. Variabel bebas dan variabel terikat pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu Model Pembelajaran *Project Based Learning* (X)

Yang dimaksud Model Pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai subjek atau pusat pembelajaran, yang menitikberatkan proses belajar yang memiliki hasil akhir berupa produk, model pembelajaran ini dapat memotivasi siswa serta memberikan keterampilan sehingga kreativitas belajar siswa semakin meningkat.

2. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu Kreativitas Belajar Siswa (Y)

Kreativitas belajar adalah kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan

masalah yang dikembangkan melalui berbagai metode atau cara yang tidak sulit bagi anak. Hal ini dapat diarahkan melalui proses atau aktivitas yang bermakna yaitu dapat dilakukan melalui aktivitas bereksplorasi.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2016 : 148) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan untuk mengukur fenomena alat maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

a. *Performance Test*

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan penyusunan dan analisis tes perbuatan (*Performance Test*). Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah dengan melakukan penyusunan dan analisis tes kinerja. Tes yang dikembangkan yaitu tes untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Observasi Kreativitas Belajar siswa

Aspek Kreativitas	Indikator
1. Memiliki rasa tahu ingin yang besar	a) Siswa bertanya kepada guru ketika jam pelajaran berlangsung.
	b) Siswa bertanya kepada teman tentang materi yang diajarkan
	c) Siswa mendengarkan guru pada saat menerangkan pembelajaran.
2. Memiliki kemandirian yang tinggi	a) Siswa belajar mandiri
	b) Siswa dapat mengerjakan tugas diberikan guru
	c) Tidak menyontek apabila mengerjakan tugas
3. Memiliki kesenangan yang tinggi	a) Senang mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru
	b) Pada saat proses pembelajaran siswa

	belajar dengan aktif dan gembira
4. Memiliki inisiatif	a) Berani mengambil tindakan b) Menncetuskan ide-ide yang baru
5. Berani menyatakan pendapat dan keyakinan	a) Percaya diri menyatakan pendapat b) Aktiif dalam pembelajaran
6. Selalu ingin tahu, peka dan ulet	a) Mencari tahu penjelasan yang diberikan guru. b) Bertanya kepada guru c) Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh d) Mengerti apa yang dijelaskan oleh guru
7. Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit	a) Senang mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru b) Dapat memecahkan masalah
8. Senang mencari pengalaman baru	a) Aktif dalam kegiatan-kegiatan disekolah b) Mencoba hal-hal yang baru
9. Berani mengeluarkan ide-ide gagasan	a) Percaya diri b) Aktif dalam proses pembelajaran

Selanjutnya jumlah total skor dari setiap siswa dikonversikan kedalam

bentuk nilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah total skor}}{\text{jumlah skor}} \times 100$$

Untuk mengetahui kategori kemampuan siswa, maka terlebih dahulu menentukan krteria yang akan dijadikan dasar untuk mengambil kesimpulan yaitu

Tabel 3.5 Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber : (Sugiyono,2022)

Tabel 3.6 Skala Penilaian Kreativitas Belajar Siswa

Presentasi	Kriteri
81 – 100	Sangat Baik
61- 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Rendah
1 -20	Sangat Rendah

Sumber : (Sari, 2021)

a. Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian adalah teknik analisis data deskriptif presentense yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar penggunaan model pembelajaran Project Based Learning terhadap kreativitas belajar siswa pada pembelajaran IPA. Menurut Sugiono (2019-206) analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul.

1. Uji Validitas Ahli

Sugiono (2021-178) Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang dibuat sesuai dengan kisi-kisi serta dapat mengukur keterampilan yang berbeda dari setiap siswa. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan ialah instrumen non-tes sehingga menggunakan validasi konstruksi (*Construct*) yang menunjukkan kemampuan instrumen penelitian dalam mengungkapkan atau mewakili semua isi yang akan diukur. Dalam pengujian validasi konstruksi (*Construct Validity*) Instrumen pada penelitian ini menggunakan pendapat para ahli (*judgment expert*) untuk melihat atau menelaah apakah materi telah sesuai dengan variasi yang akan diukur, hal ini meminta bantuan kepada dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

(PGSD). Adapun teknik instrumen perhitungan hasil instrumen ini menurut Ridwan (2014-178) dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase Kelayakan

F : Jumlah Skor Kriteria

N : Skor Tertinggi

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data yang sudah dilakukan sebelumnya. Uji hipotesis dilakukan setelah uji validasi yang dinyatakan valid, maka uji hipotesis dilakukan.

a. Uji *Paired Sample T-text*

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara variabel x dan variabel y sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah dengan uji *Paired Sample T-Text*. Menurut Prabawati (2016-247), *Paired Sample T-Text* merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang berbeda. Uji beda ini dipakai untuk menganalisis model penelitian *pre-post* atau sebelum dan sesudah. Uji t dilakukan untuk menguji signifikansi beda rata-rata pengaruh kelas. Tes digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel *Independen* (bebas) terhadap variabel *dependen* (terikat). Uji ini digunakan

untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Belajar Siswa. Adapun syarat yang dilakukan untuk melihat nilai signifikansi (Sig) yaitu :

1. Jika nilai signifikansi (Sig) < α (0,05) maka H_a diterima. Terdapat pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).
2. Jika nilai signifikansi (Sig) > α (0,05) maka H_0 ditolak. Tidak terdapat pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Adapun langkah-langkah melakukan uji-t persial dalam analisis regresi dengan SPSS 2.20 *for windows* adalah sebagai berikut :

1. Buka lembar kerja SPSS, kemudian klik *Variable View* pada barisan kolom *Name*,. Ketikkan “*Pretest*”. Pada kolom *Decimals*, set ke angka 0. Pada baris kedua kolom *Name*. “*Posttest*”. Pada kolom *Decimals*, set ke angka 0, dan kolom lain diabaikan.
2. Kemudian klik data view untuk menginput data yang ada di excel, populasi siswa kelas IV.
3. Setelah seluruh data selesai diinput, selanjutnya klik *Anlyze*, pilih *Compare Means*, lalu klik *Paired Sample T-Test*, maka akan muncul kotak dialog.
4. Pindahkan variabel “*Posstest*” ke kota *Paired Variabel* di *Variabel 1*, kemudian “*Pretest*” ke *Variabel 2* dengan mengklik kotak panah. Abaikan tombol-tombol yang lainnya dan klik *OK*, maka akan muncul output tersebut.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD 112307 Aek Pamingke, Kecamatan Aek Natas, Kabupaten Labuhan Batu Utara, Sumatera Utara pada siswa kelas IV yang berjumlah 25 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*. Setelah data dikumpulkan, selanjutnya adalah menganalisis data agar ditemukan ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas belajar siswa.

Data yang diperoleh pada penelitian ini diambil dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa yang diujikan di dalam kelas. Langkah pertama yang dilakukan adalah memberikan lembar *pre-test* kepada siswa yang akan diuji. Kemudian, setelah mendapat hasil dari *pre-test*, lalu peneliti memberikan *treatment*/perlakuan berupa pengajaran yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*. Setelah itu akhir pembelajaran, peneliti memberikan lembar *post-test* untuk mengetahui sejauh mana kreativitas belajar siswa.

Adapun pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Sebelum melakukan penelitian, peneliti sudah melakukan uji validitas instrument terlebih dahulu yang di uji kepada ahli dosen. Setelah melakukan uji validitas, lalu dilanjutkan dengan uji reliabilitas, dan kemudian uji hipotesis.

1. Uji Validitas

Perolehan dari uji validitas yang berjumlah 18 pernyataan lembar observasi, setiap nilai tertinggi yaitu nilai 5 dan nilai terendah yaitu 1. Lembar observasi ini telah diajukan kepada seorang ahli (Dosen) untuk memvalidasinya. Kemudian adapun uji validitas yang dilakukan berdasarkan hasil *output* uji validitas tersebut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{89}{90} \times 100\%$$

$$= 0,98 \times 100\%$$

$$= 98\%$$

Jadi dari hasil perhitungan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai lembar observasi kreativitas belajar siswa yang divalidasi oleh ahli, mendapat nilai 98% berada pada kategori sangat valid (dapat digunakan tanpa adanya revisi).

2. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis, peneliti menggunakan analisis T (*T-Test*, yaitu *Paired sampel T-Test*). Analisis yang digunakan untuk menganalisis uji hipotesis adalah dengan bantuan SPSS versi 2.20 *for windows*.

Dasar pengambilan keputusan menurut (Zakiy, 2021 : 128) untuk uji *Paired sampel T-Test* yaitu :

- Nilai signifikasinya yaitu 5%
- Jika $\alpha < 0,05$ maka H_a diterima
- Jika $\alpha \geq 0,05$ maka H_a ditolak

Artinya :

1. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ atau $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas belajar siswa kelas IV di SD 112307 Aek Pamingke.
2. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas belajar siswa kelas IV di SD 112307 Aek Pamingke.

Hasil pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Uji Hipotesis

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pre-test - post-test	-23,44000	6,22549	1,24510	-26,00975	-20,87025	-18,826	24	,000

Berdasarkan tabel uji hipotesis diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000, yang mana $0,000 < 0,05$. Hal ini menyatakan bahwa mode pembelajaran *Project Based Learning* memberikan pengaruh terhadap kreativitas belajar siswa kelas IV di SD 112307 Aek Pamingke.

3. Hasil Pengumpulan Data Penelitian

Berikut hasil pengumpulan data penelitian :

- a. Kreativitas Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Hasil tes yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kreativitas belajar siswa yang terlihat dari proses belajar mengajar sebelum

menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* : Adapaun hasil pre-test dapat dilihat pada tabel berikut :

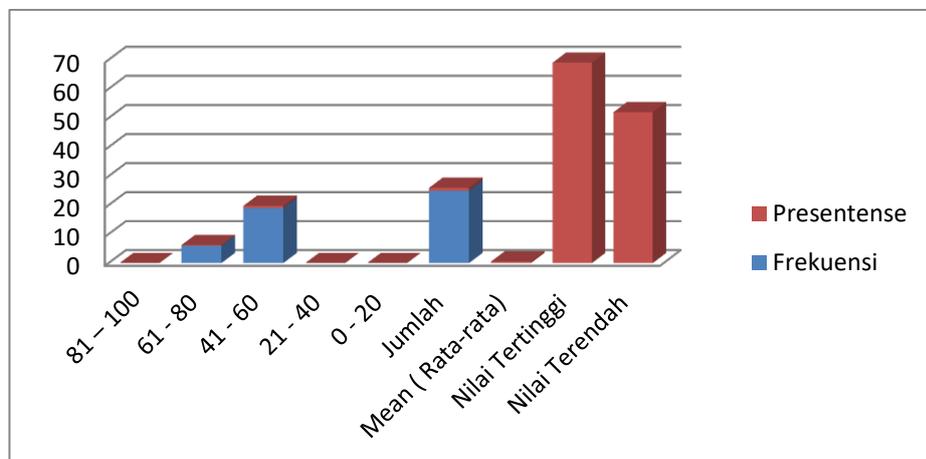
Tabel 4.3

Data distribusi frekuensi Kreativitas Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Nilai	Frekuensi	Presentense
81 – 100	0	0 %
61 - 80	6	24%
41 - 60	19	76 %
21 - 40	0	0 %
0 - 20	0	0 %
Jumlah	25	100 %
Mean (Rata-rata)		53,28 %
Nilai Tertinggi		69
Nilai Terendah		52

Berdasarkan tabel diatas bahwa kreativitas belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* belum memenuhi standar KKM, dimana siswa belum memenuhi standar KKM. Dari data tersebut juga dapat diketahui bahwa Frekuensi dengan nilai 41-60 sebanyak 19 siswa dengan persentase 76 %, nilai 61-80 sebanyak 6 siswa dengan persentase 24 %. Rata-rata nilai sebelum menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada interval 58 maka dapat dikatakan sedang. Adapaun diagram sebelum menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.

Diagram 4.1
Sebelum menggunakan model *Project Based Learning*



b. Kreativitas Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Hasil tes yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kreativitas belajar siswa yang terlihat dari proses belajar mengajar sesudah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* : Adapaun hasil post-test dapat dilihat pada tabel berikut :

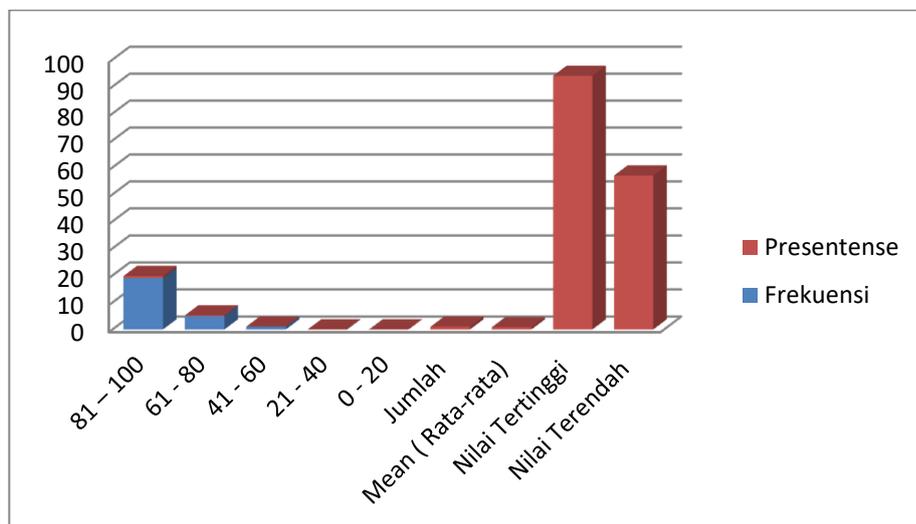
Nilai	Frekuensi	Presentense
81 - 100	19	76 %
61 - 80	5	20 %
41 - 60	1	4 %
21 - 40	0	0 %
0 - 20	0	0 %
Jumlah		100 %
Mean (Rata-rata)		83,68 %
Nilai Tertinggi		94
Nilai Terendah		57

Berdasarkan tabel diatas bahwa kreativitas belajar siswa sesudah menggunakan model *Project Based Learning* sudah memenuhi KKM, dimana 23 siswa sudah memenuhi KKM, sedangkan 2 siswa belum memenuhi standar KKM.

Dari data tersebut juga dapat diketahui bahwa frekuensi dengan nilai 41-60 sebanyak 1 siswa, dengan persentase 4 %, nilai 61-80 sebanyak 5 siswa dengan persentase 20 %, dan nilai 81-100 sebanyak 19 siswa dengan persentase 76 %. Rata-rata nilai sesudah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada interval 84 maka dapat dikatakan meningkat. Adapun diagram sesudah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.

Diagram 4.2

Sesudah menggunakan model *Project Based Learning*



B. Hasil Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas belajar siswa. Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu, kemudian peneliti menemukan masalah dan mengangkat masalah tersebut kemudian menjadikan topik pembahasan pada penelitian ini. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji validitas terlebih dahulu. Dari jumlah

lembar observasi sebanyak 18 pernyataan, 18 pernyataan dikatakan valid dan soal tersebut dapat dikatakan reliabel.

Data yang diperoleh pada penelitian ini diambil dari hasil *pre-test* dan *pot-test* yang diajukan kepada siswa kelas IV di SD 112307 Aek Pamingke. Pada hasil *pre-test* dan *post-test* terdapat kenaikan atau peningkatan nilai pada siswa. Kemudian untuk menghitung hipotesis pada penelitian ini dengan cara melihat nilai signifikansinya. Dari data hasil Uji T menggunakan *Paired sampel T-test* maka didapat hasil bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* memberikan pengaruh terhadap kreativitas belajar siswa kelas IV di SD 112307 Aek Pamingke. Dikatakan berpengaruh karena nilai signifikansi sebesar 0,000, yang mana $0,000 < 0,05$.

Penelitian ini berhasil menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* yang didasarkan terhadap kajian Trianto. Selain itu, penelitian ini berhasil karena peneliti mampu merancang dan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning*. Penelitian ini juga berhasil dikarenakan para siswa yang semangat dalam mengikuti rangkaian proses pembelajaran, mudah beradaptasi dengan model pembelajaran yang digunakan, dan siswa memperhatikan penjelasan guru dan teman sejawatnya.

Penelitian ini berpengaruh juga dikarenakan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas belajar siswa. Dari hasil penelitiannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas belajar siswa.

Jadi kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas belajar siswakelas IV di SD 112307 Aek Pamingke.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna, terdapat kelemahan, kekurangan dan keterbatasan dalam penellitaian ini. Adapun keterbatasan peneliti dalam penelitian ini adalah keterbatasan pada waktu penelitian, keterbatasan dalam pembuatan intrumen yang mengacu pada kreativitas belajar siswa serta keterbatasan penyusunan penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar siswa kelas IV di SD 112307 Aek Pamingke sebelum menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* adalah masih terbilang rendah. Hal tersebut dibuktikan dari nilai rata-rata pre-test siswa kelas IV adalah 53,28 atau jika dibulatkan rata-rata nilai siswa adalah 53.

Kemudian, setelah diterapkan model pembelajaran *Project Based Learning*, kreativitas belajar siswa kelas IV di SD 112307 Aek Pamingke mengalami peningkatan. Hal tersebut terbukti dari hasil *post-test* yang dilakukan peneliti pada siswa kelas IV di SD 112307 Aek Pamingke sesudah diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* dan rata-rata nilai *post-test* siswa kelas IV adalah 83,68 atau jika dibulatkan rata-rata nilai *post-test* siswa kelas IV adalah 84 sehingga mengalami peningkatan.

Maka dari itu, dilihat dari uji hipotesis pada penelitian ini bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000, yang mana $< 0,05$. Sehingga hasil uji hipotesis pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas belajar siswa kelas IV di SD 112307 Aek Pamingke.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

2. Guru dapat menerapkan model-model pembelajaran yang tepat dan sesuai agar mampu melatih kreativitas belajar siswa dan menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan.
3. Kepala sekolah harus lebih mengontrol dan mengawasi cara mengajar guru di kelas agar siswa dapat belajar dengan baik.
4. Semoga penelitian ini bisa menambah wawasan bagi pembaca dan peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Octavia, S. (2020). *model-model pembelajaran* . Rajawali G.Elang 6,No 3: CV Budi Utama.
- Anderha, R. R. (2021). Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Presetasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika . *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 4.
- Andita Putri Surya, S. d. (2018).Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) UntukMeningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidoroyo Lor 01 Salatiga. *PESONA DASAR* , 41-54.
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 295.
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Projeject Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 295.
- Arifin, Z. (2014). *Evaluasi Pembelajaran* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Astuti, S. P. (2015). Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Formatif*, 69-70.
- A'yuna, Q. (2015). Kontribusi Peran Orang Tua Dan Guru Mata Pelajaran Terhadap Pengembangan Kreativitas Siswa. *Jurnal Ilmiah edukasi*, 5.
- Dasar, I. u. (2021 : 14). *Pratiwi, indah*. Medan: UMSU press.
- dkk, A. P. (2018). penerapan model pembelajaran project based learning(PJBL) Uuntuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *pesona dasar*, 41-54.
- Hamzah, Z. (2020). *Analisis Kinerja Keuangan Dengan Pendekatan Metode Ecinimic Value Addes* . PT. Bule Bird Tbk .
- Hidayati, S., & dkk. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Eksplorasi Menggunakan Koran Bekasi Di TK Mutiara Hati Mataram Nusa Tenggara Barat. *Junal Pendidikan Anak Usia Dini*, 66-67.
- Imron, I. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV .Meubele Berkah Tangerang. *jurnal Indonesian Journal on Software Engineering*, 19-28.
- Inovatif, 5. M. (2017 : 58). *Istarani*. Medan: Media Persada.

- Isrok'atun, & dkk. (2018:108). *Model-model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: P.T Bumi Aksara Jaya.
- Istarani. (2017 : 159). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Kosila, & Septian. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Asurre Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*.
- Mulyasa, E. (2014 :145). *Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar. (2012 : 25). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nurani, Y., & dkk. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nurmawati. (2019). Model Pengembangan Karakter Berbasis Mind Mapping Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, 5.
- Prabawati, A. (2016-247). *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*. Yogyakarta.
- Pradana, D. B., & Harimurti, R. (2017). Pengaruh Penerapan Tool Google Classroom Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal IT-Edu*, 59-67.
- Pratiwi, I. (2021 : 11). *IPA untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Medan: UMSU press.
- Ridwan. (2014-178). *Skala Pengukuran Variabel-variabel* . Bandung: Alfabeta.
- Salim. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Ciptapustaka Media
- Sari, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD . *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* , 125.
- Suciani, T., & dkk. (2018). Pemahaman Model Pembelajaran Sebagai Kesiapan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga. *Jurnal Media Pendidikan, Gizi dan Kuliner*, 77-78
- Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Dengan Strategi Hbituasi Dalam Keluarga. *Jurna Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*.

- Sudaryono, d. (2013). *Intrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiono. (2021-178). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016 : 148). *Metode Kuabtitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabet.
- Sugiyono. (2016 : 148). *Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabet.
- Sugiyono. (2017 : 55). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019-114). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019-206). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Susano. (2011 : 123). *Perkembangan Anak Usiia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Susanto. (2011:125). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Swadarma, D. (2013). *Mind Mapping dalam kurikulum pembelajaran*. Jakarta: PT elex media komputindo.
- Ulfa, R. (2021). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan . *Jurnal Pendidikan Dalam Penelitian Pendidikan*, 344.
- Ulfa, R. (2021). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan . *Jurnal Pendidikan dan Keislaman* , 343-344.
- Ulfa, R. (2021:344). Vriabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Keisilaman*, 344.
- Unimuda, P. K. (2020 : 153). Yulia. *Jurnal Pendidikan*, 153.
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan* , 51.
- Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2018). Games Pak Pos Membawa Surat Pada Syntax Model Pembelajaran Tematik. *Jurnal Raudhah*.
- Yuliana. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yulianto, A., & dkk. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lesson Study untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 488-453.
- Zakiy, M. (2021 : 128). *SPSS Peneltian Keperilakuan*. Jakarta: Kencana.

Zuhdiana, A. A. (2017). Application of Mind Mapping Learning Model with Caerd Media to ncrease Student Learning Result . *Jurnal Procedding Biology Educatiob Conforence* , 605.

LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD Negeri 112307 Perk Aek Pamingke

Mata Pembelajaran : IPA

Kelas : IV

Standar Kompetensi : Menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar
3.1.Mengidentifikasi jenis makanan hewan	Jenis makanan hewan	11. Menjelaskan jenis-jenis makanan hewan. 12. Menjelaskan pengertian herbivore, karnivora, dan omnivore. 13. Menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya. 14. Memahami prosedur atau langkah-langkah pengaruh jenis-jenis makanan hewan dengan menggunakan model pembelajaran	- Mengamati Gambar jenis makanan hewan. - Menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya.	Tes Tertulis	2 x 35 menit	Buku IPA SD Kelas IV

		<i>Project Based Learning</i> 15. Membuat suatu proyek menggunakan materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya.				
--	--	--	--	--	--	--

Aek Pamingke, Maret 2023

Mengetahui
Kepala Sekolah



Angkasa Aritonang, S.Pd



Wali Kelas IV



Tegawati Munthe, S.Pd

Peneliti



Reztika Rezeqia Nasution

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 112307 Aek Pamingke
Kelas / Semester	: IV / II
Tema 3	: Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku
Subtema 2	: Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya
Mata Pelajaran	: IPA
Alokasi Waktu	: 2 X 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjelaskan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

3.4 Mengidentifikasi jenis-jenis hewan berdasarkan jenis makanannya

- a. Menyajikan hasil identifikasi jenis-jenis hewan berdasarkan jenis makannannya.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menggolongkan hewan pemakan tumbuhan (Herbivora)
2. Siswa dapat menggolongkan hewan pemakan daging (Karnivora)
3. Siswa dapat menggolongkan hewan pemakan tumbuhan dan daging (Omnivora)

D. Materi Pembelajaran

- a. Keberagaman makhluk hidup di lingkungan
- b. Penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model Pembelajaran : Project Based Learning
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, presentasi, dan penugasan

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum memulai pembelajaran • Guru melakukan apersepsi: guru menanyakan materi pembelajaran yaitu tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. • Guru memberikan motivasi dengan melakukan tepuk semangat • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai hari ini 	1. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang materi pembelajaran yang lalu 2. Siswa melakukan tepuk tangan 3. Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai	10 Menit
Kegiatan Inti	Tahap 1. Penentuan pertanyaan mendasar <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa 3. Sudahkah anak-anak membawa kertas double folio dari rumah? 4. Guru menjelaskan materi yang ingin disampaikan. 5. Guru memberikan contoh bentuk peta konsep yang akan dibuat siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab pertanyaan dari guru 2. Siswa memperhatikan penjelasan guru 3. siswa menjelaskan peta konsep yang akan dibuat. 	50 Menit

	<p>Tahap 2. Mendesain Perencanaan Proyek</p> <p>6. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok</p> <p>7. Guru meminta siswa untuk menyiapkan kertas double folio</p> <p>8. kemudian guru meminta siswa untuk menyiapkan alat dan bahan untuk membuat proyek peta konsep, seperti penggaris, cat gambar, penghapus, dan pensil.</p> <p>9. guru menyampaikan rencana proyek yang akan dikerjakan</p> <p>10. guru menugaskan siswa untuk berdiskusi membuat peta konsep penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dari alat yang telah disiapkan.</p>	<p>4. siswa membentuk sebuah kelompok</p> <p>5. Siswa meletakkan kerta double folio diatas meja</p> <p>6. Siswa menjawab pertanyaan guru</p> <p>7. Siswa mengamati langkah-langkah kerja proyek yang diberikan</p> <p>8. Siswa menyiapkan alat dan bahan untuk membuat peta konsep, ditulis dikerta double folio dengan alat alat pensil, cat gambar, dan penggaris.</p> <p>9. siswa mendengar arahan dari guru tentang pelaksanaan kerja proyek</p> <p>10. Siswa berdiskusi membuat peta konsep dari alat-alat yang telah disiapkan.</p>	
	<p>Tahap 3. Menyusun jadwal sebagai langkah sebuah proyek</p> <p>11. Guru meminta siswa untuk menyusun proyek yang akan dilakukan</p> <p>12. Guru meberikan waktu untuk pengerjaan proyek</p>	<p>11. Siswa memulai menyusun proyek</p> <p>12. Setiap kelompok mendapat waktu dalam pengerjaan proyek</p>	
	<p>Tahap 4. Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek</p>	<p>13. Siswa saling berdiskusi dalam membuat proyek</p>	

	13. Guru memantau dan membimbing kelompok yang belum memahami proyek.	peta konsep menggunakan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya	
	<p>Tahap 5. Menguji Hasil</p> <p>14. Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya didepan kelas</p> <p>15. guru memberikan penilaian pada hasil karya setiap kelompok</p>	<p>14. siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas</p> <p>15. siswa diberikan penilaian pada hasil karya setiap kelompok</p>	
	<p>Tahap 6. Evaluasi pengalaman belajar</p> <p>16. Guru meakukan tanya jawab tentang materi yang dipelajari</p> <p>17. Guru meberikan siswa tugas evaluasi</p>	<p>16. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang materi yang telah dipelajari</p> <p>17. Siswa mengajarkan tugas evalusi yang diberikan</p>	10 Menit
Kegiatan Penutup	<p>18. Guru memberikan pujian atau penguatan kepada siswa atas keaktifannya dalam mengikuti proses pembelajaran</p> <p>19. Guru meberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya</p> <p>20. Guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan inti pembelajaran.</p> <p>21. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.</p> <p>22. Guru bersama siswa mengucapkan salam dan berdoa bersama.</p>	<p>4. Siswa memperhatikan apa yang telah dijelaskan oleh guru</p> <p>5. Siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami</p> <p>6. Siswa secara klasikal menyimpulkan</p>	

		kegiatan inti hari ini	
		7. Siswa mencucapkan salam dan beroda bersama.	

G. Penilaian (Asesmen)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan keberanian diri dalam menyampaikan pengetahuan.

Aek Pamingke, 16 Januari 2023

Megetahui

Kepala Sekolah

 Angkasa Aritonang, S.Pd

Walik Kelas IV


 Tebwati Munthe, S.Pd

Peneliti


 Rezika Rezqia Nasution

Lampiran 3

MATERI PEMBELAJARAN

Tema 5 : Menggolongkan Hewan

Sub Tema 1 : Menggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya

Tentunya kamu sudah mengetahui jenis makanan hewan yang berbeda beda. Berdasarkan jenis makanannya hewan dapat digolongkan menjadi 3 yaitu: hewan pemakan tumbuhan (herbivora), hewan pemakan daging (karnivora), dan hewan pemakan daging dan tumbuhan (omnivore)

1. Herbivora

Hewan pemakan tumbuhan saja atau disebut herbivore. Herbivora dapat memakan bagian tumbuhan berupa daun batang, biji dan juga umbi-umbian. Contoh herbivora pemakan rumput dan dedaunan misalnya sapi, kuda dan kambing. Kelinci sangat menyukai jenis umbi-umbian seperti wortel. Jenis burung ada yang tergolong ke dalam herbivora. Burung pemakan biji-bijian seperti merpati, tekukur dan burung gereja. Ada pula burung pemakan buah-buahan seperti burung beo dan jalak. Biasanya burung tersebut memiliki bentuk paruh yang khas sesuai dengan jenis makanannya. Hewan-hewan yang termasuk herbivore umumnya mempunyai gigi seri dan geraham. Gigi seri berguna untuk memotong-motong makanan sebelum dikunyah. Gigi geraham dengan permukaan yang luas digunakan untuk mengunyah makanan hingga lumat.

2. Karnivora

Hewan yang memakan hewan lain disebut karnivora. Hewan karnivora yang hidup disekitar kita seperti anjing dan kucing. Anjing memakan daging dan tulang. Dirumah kucing memangsa tikus, memakan daging ayam dan ikan, harimau dan serigala merupakan hewan karnivora yang hidup dihutan belantara. Mereka berburu untuk mendapatkan makanannya. Bagaimakah bentuk gigi dan cakar harimau? Hewan ini memiliki taring yang berguna untuk merobek daging hewan yang dimangsanya. Kakinya memiliki taring yang berguna untuk merobek daging hewan yang dimangsanya. Kakinya memiliki cakar yang berguna untuk mencegkram mangsanya. Ciri hewan yang termasuk karnivora mempunyai indra penglihat, pencium, dan pendengar yang baik, hewan karnivora dapat memiliki racun(bisa) dan gigi taring yang kuat seperti ular. Hewan karnivora mempunyai gigi taring dan gigi garaham yang tajam. Jenis nburung yang termasuk karnivora seperti burunng elang dan burung hantu mempunyai cakar juga kuku yang tajam dan kuat.

3. Omnivora

Hewan omnivore atau pemakan segala yang sering kita jumpai sehari-hari seperti ayam, tikus, bebek, ikan dan lain-lain. Contohnya memakan biji-bijian seperti jagung dan bersa dapat pula makan cacing. Ikan memakan tumbuhan air dan cacing yang ada dikolam atau akuarium.

Lampiran 4

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI
KREATIVITAS BELAJAR SISWA**

Nama Validator : Indah Pratiwi, M.Pd
 Jabatan : Lektor
 Unit Kerja :

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap lembar observasi kreativitas belajar siswa dengan memperhatikan aspek-aspek penilaian yang tersedia sesuai dengan skala likert 1-5
2. Adapun pedoman penilaian yang digunakan antara lain:
 - a. Skor 1 jika pernyataan dalam lembar validasi tidak baik.
 - b. Skor 2 jika pernyataan dalam lembar observasi validasi kurang baik.
 - c. Skor 3 jika pernyataan dalam lembar observasi validasi cukup baik.
 - d. Skor 4 jika pernyataan dalam lembar observasi validasi baik.
 - e. Skor 5 jika pernyataan dalam lembar observasi validasi sangat baik.
3. Pemberian penilaian dengan cara memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia.

B. Penilaian Lembar Observasi Kreativitas Belajar Siswa

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai yang diberikan				
		5	4	3	2	1
1	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran hari ini	✓				
2	Siswa menjawab pertanyaan dari guru	✓				
3	Siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran	✓				
4	Siswa memperhatikan penjelasan guru	✓				
5	Siswa menjelaskan materi yang sudah dijelaskan guru	✓				
6	Siswa membentuk sebuah kelompok terdiri dari 5 kelompok	✓				
7	Siswa mampu mendesain proyek membuat point-point penting tentang materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya menjadi suatu peta konsep	✓				
8	Siswa membuat proyek membuat pont-point	✓				

	penting tentang materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya menjadi suatu peta konsep						
9	Siswa mengamati langkah-langkah proyek dari LKPD yang diberikan	✓					
10	Siswa menyiapkan alat dan bahan membuat point-point penting tentang materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya menjadi suatu peta konsep	✓					
11	Siswa mendengarkan penyampaian guru terkait rencana proyek yang akan dikerjakan	✓					
12	Siswa menyusun pelaksanaan proyek dengan waktu yang telah ditentukan		✓				
13	Siswa saling berdiskusi dalam membuat proyek dengan kelompoknya	✓					
14	Siswa mempresentasikan hasil proyek didepan kelas	✓					
15	Siswa menjawab pertanyaan guru tentang materi yang dipelajari	✓					
16	Siswa menuliskan rangkuman dari materi yang telah dipelajari	✓					
17	Siswa menyimpulkan pembelajaran	✓					
18	Siswa mendengarkan arahan dari guru untuk pembelajaran berikutnya	✓					
Jumlah							
Total Skor (T)							

Bapak / Ibu diminta untuk memberikan penilaian atau validasi terhadap lembar observasi pada kreativitas belajar siswa.

Setuju tanpa revisi

Perbaiki sebagian

Setuju dengan revisi

Perbaiki total

Medan, Agustus 2023
Validator


Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd

Lampiran 5

LEMBAR WAWANCARA GURU

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapakah jumlah kelas IV?	Kelas IV ada 1 kelas
2.	Berapakah jumlah siswa kelas IV ?	Jumlah siswa kelas IV ada 39 siswa, yaitu perempuan ada 22 siswa sedangkan laki-laki ada 17 siswa.
3.	Bagaimana kreativitas belajar siswa kelas IV?	Kreativitas belajar siswa masih rendah, dikarenakan siswa masih kesulitan dalam mengeluarkan ide-ide.
4.	Kendala apa yang ibu alami dalam proses pembelajaran terkait rendahnya kreaitivitas belajar siswa	Kreativitas belajar siswa kelas IV baik, akan tetapi siswa masih kurang dalam menguasai materi yang disampaikan. Serta cenderung hanya diam dan mendenarkan materi yang disampaikan dan sarana menunjang kreativitas siswa belum sepenuhnya lengkap.
5.	Apakah dampak dari rendahnya kreativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran?	Dampak dari rendahnya kreativitas siswa ialah siswa lebih cenderung pasif dalam proses pembelajaran, siswa hanya banyak diam dan tidak bisa memberikan penjelasan materi yang sudah dipaparkan dan siswa kesulitan mengeluarkan ide-ide..
6.	apakah dalam proses pembelajaran kreativitas belajar siswa ibu pernah menggunakan model <i>Project Based Learning</i> ?	Tidak, saya belum pernah mencoba menggunakan model <i>Project Based Learning</i> dalam proses pembelajaran kreativitas belajar siswa.

Aek Pamingke, 16 Januari 2023



Kepalah Sekolah
 Angkasa Aritonang, S.Pd

Wali Kelas IV

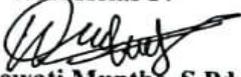
 Tebewati Munthe, S.Pd

Lampiran 6

**Lembar Hasil Nilai Tugas Harian IPA Siswa Kelas IV SD 112307 Aek
Pamingke**

No	Nama Siswa	L/P	KKM	Nilai Ulangan	Keterangan
1	ANA	P	70	78	Tuntas
2	AS	P	70	76	Tidak Tuntas
3	AF	L	70	78	Tuntas
4	ATA	P	70	67	Tidak Tuntas
5	AW	L	70	68	Tidak Tuntas
6	AU	P	70	72	Tuntas
7	BAS	L	70	68	Tidak Tuntas
8	DBA	L	70	75	Tuntas
9	DTS	P	70	69	Tidak Tuntas
10	FA	L	70	70	Tuntas
11	IS	P	70	68	Tidak Tuntas
12	JF	P	70	67	Tidak Tuntas
13	KDT	P	70	70	Tuntas
14	MF	L	70	75	Tuntas
15	NA	P	70	68	Tidak Tuntas
16	NBL	P	70	65	Tidak Tuntas
17	SP	P	70	69	Tidak Tuntas
18	SP	L	70	72	Tuntas
19	SNR	P	70	66	Tidak Tuntas
20	ZKH	P	70	67	Tidak Tuntas
21	MT	L	70	60	Tidak Tuntas
22	RY	L	70	65	Tidak Tuntas
23	MP	L	70	72	Tuntas
24	AT	P	70	68	Tidak Tuntas
25	AA	P	70	76	Tidak Tuntas

Wali Kelas IV


Tebewati Munthe, S.Pd

Lampiran 7

LEMBAR OBSERVASI

Nama : Septian Prabowo

Kelas/Semester : W/1

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom sesuai terhadap lembar observasi dibawah ini:

Skala penilaian :

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Tidak Baik

NO	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran hari ini				✓	
2	Siswa menjawab pertanyaan dari guru					✓
3	Siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran kelompok				✓	
4	Siswa memperhatikan penjelasan guru				✓	
5	Siswa menjelaskan yang sudah dijelaskan guru				✓	
6	siswa mampu mendesain perencanaan proyek					✓
7	Siswa membentuk sebuah kelompok				✓	
8	Siswa membuat proyek membuat point-poin penting tentang materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya menjadi suatu peta konsep		✓			
9	Siswa mengamati langkah-langkah kerja proyek dari LKPD yang diberikan		✓			
10	Siswa menyiapkan alat dan bahan membuat proyek				✓	
11	Siswa mendengarkan penyampaian guru terkait rencana proyek yang akan dikerjakan				✓	
12	Siswa menyusun pelaksanaan proyek dengan waktu yang telah ditentukan				✓	

13	Siswa saling berdiskusi dalam membuat proyek dengan kelompoknya				✓
14	Siswa mempresentasikan hasil proyeknya didepan kelas		✓		
15	Siswa menjawab pertanyaan guru tentang materi yang dipelajari			✓	
16	Siswa menuliskan rangkuman dari materi yang telah dipelajari				✓
17	Siswa menyimpulkan pembelajaran		✓		
18	Siswa mendengarkan arahan dari guru untuk pembelajaran berikutnya				✓

72

LEMBAR OBSERVASI

Nama : Bima Abisaka

Kelas/Semester : V/1

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom sesuai terhadap lembar observasi dibawah ini:

Skala penilaian :

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Tidak Baik

NO	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran hari ini		√			
2	Siswa menjawab pertanyaan dari guru		√			
3	Siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran kelompok			√		
4	Siswa memperhatikan penjelasan guru			√		
5	Siswa menjelaskan yang sudah dijelaskan guru			√		
6	siswa mampu mendesain perencanaan proyek					√
7	Siswa membentuk sebuah kelompok			√		
8	Siswa membuat proyek membuat point-poin penting tentang materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya menjadi suatu peta konsep				√	
9	Siswa mengamati langkah-langkah kerja proyek dari LKPD yang diberikan				√	
10	Siswa menyiapkan alat dan bahan membuat proyek			√		
11	Siswa mendengarkan penyampaian guru terkait rencana proyek yang akan dikerjakan				√	
12	Siswa menyusun pelaksanaan proyek dengan waktu yang telah ditentukan			√		

13	Siswa saling berdiskusi dalam membuat proyek dengan kelompoknya				✓
14	Siswa mempresentasikan hasil proyeknya didepan kelas				✓
15	Siswa menjawab pertanyaan guru tentang materi yang dipelajari		✓		
16	Siswa menuliskan rangkuman dari materi yang telah dipelajari	✓	✓		
17	Siswa menyimpulkan pembelajaran				✓
18	Siswa mendengarkan arahan dari guru untuk pembelajaran berikutnya				✓

sg

LEMBAR OBSERVASI

Nama : *Aufia Salsabina*

Kelas/Semester : *IV/1*

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom sesuai terhadap lembar observasi dibawah ini:

Skala penilaian :

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Tidak Baik

NO	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran hari ini		✓			
2	Siswa menjawab pertanyaan dari guru		✓			
3	Siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran kelompok	✓				
4	Siswa memperhatikan penjelasan guru		✓			
5	Siswa menjelaskan yang sudah dijelaskan guru	✓				
6	siswa mampu mendesain perencanaan proyek	✓				
7	Siswa membentuk sebuah kelompok					
8	Siswa membuat proyek membuat point-poin penting tentang materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya menjadi suatu peta konsep		✓			
9	Siswa mengamati langkah-langkah kerja proyek dari LKPD yang diberikan		✓			
10	Siswa menyiapkan alat dan bahan membuat proyek				✓	
11	Siswa mendengarkan penyampaian guru terkait rencana proyek yang akan dikerjakan			✓		
12	Siswa menyusun pelaksanaan proyek dengan waktu yang telah ditentukan		✓			

13	Siswa saling berdiskusi dalam membuat proyek dengan kelompoknya		✓		
14	Siswa mempresentasikan hasil proyeknya didepan kelas		✓		
15	Siswa menjawab pertanyaan guru tentang materi yang dipelajari	✓			
16	Siswa menuliskan rangkuman dari materi yang telah dipelajari	✓			
17	Siswa menyimpulkan pembelajaran	✓			
18	Siswa mendengarkan arahan dari guru untuk pembelajaran berikutnya		✓		

39.

LEMBAR OBSERVASI

Nama : Bima Asri Saka

Kelas/Semester : W/1

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom sesuai terhadap lembar observasi dibawah ini:

Skala penilaian :

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Tidak Baik

NO	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran hari ini					✓
2	Siswa menjawab pertanyaan dari guru				✓	
3	Siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran kelompok					✓
4	Siswa memperhatikan penjelasan guru					✓
5	Siswa menjelaskan yang sudah dijelaskan guru					✓
6	siswa mampu mendesain perencanaan proyek					✓
7	Siswa membentuk sebuah kelompok					✓
8	Siswa membuat proyek membuat point-poin penting tentang materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya menjadi suatu peta konsep					✓
9	Siswa mengamati langkah-langkah kerja proyek dari LKPD yang diberikan					✓
10	Siswa menyiapkan alat dan bahan membuat proyek					✓
11	Siswa mendengarkan penyampaian guru terkait rencana proyek yang akan dikerjakan					✓
12	Siswa menyusun pelaksanaan proyek dengan waktu yang telah ditentukan				✓	

13	Siswa saling berdiskusi dalam membuat proyek dengan kelompoknya				✓
14	Siswa mempresentasikan hasil proyeknya didepan kelas				✓
15	Siswa menjawab pertanyaan guru tentang materi yang dipelajari				✓
16	Siswa menuliskan rangkuman dari materi yang telah dipelajari				✓
17	Siswa menyimpulkan pembelajaran				✓
18	Siswa mendengarkan arahan dari guru untuk pembelajaran berikutnya				✓

815

LEMBAR OBSERVASI

Nama : Winda Sabfahri

Kelas/Semester : V/1

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom sesuai terhadap lembar observasi dibawah ini:

Skala penilaian :

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Tidak Baik

NO	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran hari ini				✓	
2	Siswa menjawab pertanyaan dari guru			✓		
3	Siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran kelompok				✓	
4	Siswa memperhatikan penjelasan guru			✓		
5	Siswa menjelaskan yang sudah dijelaskan guru			✓		
6	siswa mampu mendesain perencanaan proyek			✓		
7	Siswa membentuk sebuah kelompok				✓	
8	Siswa membuat proyek membuat point-poin penting tentang materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya menjadi suatu peta konsep					✓
9	Siswa mengamati langkah-langkah kerja proyek dari LKPD yang diberikan					✓
10	Siswa menyiapkan alat dan bahan membuat proyek			✓		
11	Siswa mendengarkan penyampaian guru terkait rencana proyek yang akan dikerjakan				✓	
12	Siswa menyusun pelaksanaan proyek dengan waktu yang telah ditentukan				✓	

13	Siswa saling berdiskusi dalam membuat proyek dengan kelompoknya				✓	
14	Siswa mempresentasikan hasil proyeknya didepan kelas				✓	
15	Siswa menjawab pertanyaan guru tentang materi yang dipelajari					✓
16	Siswa menuliskan rangkuman dari materi yang telah dipelajari					✓
17	Siswa menyimpulkan pembelajaran				✓	
18	Siswa mendengarkan arahan dari guru untuk pembelajaran berikutnya				✓	

71

LEMBAR OBSERVASI

Nama : *Alfia Salsabila*Kelas/Semester : *10/1*

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom sesuai terhadap lembar observasi dibawah ini:

Skala penilaian :

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Tidak Baik

NO	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran hari ini				✓	
2	Siswa menjawab pertanyaan dari guru			✓		
3	Siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran kelompok			✓		
4	Siswa memperhatikan penjelasan guru				✓	
5	Siswa menjelaskan yang sudah dijelaskan guru	✓				
6	siswa mampu mendesain perencanaan proyek				✓	
7	Siswa membentuk sebuah kelompok	✓				
8	Siswa membuat proyek membuat point-poin penting tentang materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya menjadi suatu peta konsep		✓			
9	Siswa mengamati langkah-langkah kerja proyek dari LKPD yang diberikan	✓				
10	Siswa menyiapkan alat dan bahan membuat proyek			✓		
11	Siswa mendengarkan penyampaian guru terkait rencana proyek yang akan dikerjakan				✓	
12	Siswa menyusun pelaksanaan proyek dengan waktu yang telah ditentukan	✓				

13	Siswa saling berdiskusi dalam membuat proyek dengan kelompoknya			✓	
14	Siswa mempresentasikan hasil proyeknya didepan kelas	✓			
15	Siswa menjawab pertanyaan guru tentang materi yang dipelajari	✓			
16	Siswa menuliskan rangkuman dari materi yang telah dipelajari	✓			
17	Siswa menyimpulkan pembelajaran			✓	
18	Siswa mendengarkan arahan dari guru untuk pembelajaran berikutnya			✓	

51

Lampiran 8

Nilai Observasi Sebelum Menggunakan Model *Project Based Learning*

No	Nama Siswa	Pre-Test	Kategori
1	ANA	79	Baik
2	AS	43	Kurang
3	AF	58	Kurang
4	ATA	59	Kurang
5	AW	66	Kurang
6	AU	62	Kurang
7	BAS	66	Kurang
8	DBA	57	Kurang
9	DTS	43	Kurang
10	FA	48	Kurang
11	IS	53	Kurang
12	JF	53	Kurang
13	KDT	50	Kurang
14	MF	53	Kurang
15	NA	54	Kurang
16	NBL	52	Kurang
17	SP	71	Baik
18	SP	52	Kurang
19	SNR	54	Kurang
20	ZKH	44	Kurang
21	MT	44	Kurang
22	RY	49	Kurang
23	MP	47	Kurang
24	AT	50	Kurang
25	AA	70	Baik
Jumlah		1332	
Rata-rata		53,28%	
Persentase		53%	

Nilai Observasi Setelah Menggunakan Model Project Based Learning

No	Nama Siswa	Post-Test	Kategori
1	ANA	89	Baik
2	AS	57	Kurang
3	AF	71	Cukup
4	ATA	88	Baik
5	AW	90	Sangat Baik
6	AU	90	Sangat Baik
7	BAS	94	Sangat Baik
8	DBA	83	Baik
9	DTS	64	Kurang
10	FA	79	Baik
11	IS	93	Sangat Baik
12	JF	72	Cukup
13	KDT	76	Cukup
14	MF	83	Baik
15	NA	92	Sangat Baik
16	NBL	83	Baik
17	SP	89	Baik
18	SP	84	Baik
19	SNR	88	Baik
20	ZKH	87	Baik
21	MT	81	Baik
22	RY	93	Sangat Baik
23	MP	84	Baik
24	AT	89	Baik
25	AA	93	Sangat Baik
Jumlah		2092	
Rata-rata		83,68%	
Persentase		84%	

Lampiran 9

Data Nilai Observasi Siswa

No	Nama Siswa	Pre-Test																		Jumlah	Konversi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
1	ANA	1	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	61	68
2	AS	2	2	1	2	1	1	2	2	2	4	3	2	3	3	2	2	2	3	39	43
3	AF	3	3	3	4	3	4	1	1	3	3	4	3	3	4	2	2	3	3	52	58
4	ATA	3	3	3	3	2	3	2	2	4	4	3	2	4	3	3	2	3	4	53	59
5	AW	2	2	3	3	2	4	2	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	59	66
6	AU	4	2	3	2	2	4	2	3	4	3	2	5	3	4	3	4	3	3	56	62
7	BAS	2	2	3	3	3	5	3	4	4	3	4	3	4	4	3	2	3	4	59	66
8	DTS	2	3	4	2	1	4	1	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	51	57
9	FA	4	1	2	1	1	4	1	2	2	3	1	3	3	3	2	3	1	2	39	43
10	IS	3	1	2	1	1	3	1	3	3	3	4	2	4	3	3	4	3	4	48	53
11	JF	3	2	2	2	4	5	3	2	3	2	2	4	3	5	4	3	3	1	53	59
12	KDT	3	3	4	4	2	3	1	2	3	4	3	3	4	3	3	4	1	3	53	59
13	MF	3	3	4	3	1	4	3	1	3	3	2	4	4	3	2	2	3	2	50	56
14	NA	2	3	3	4	4	4	1	2	2	2	4	3	2	4	1	4	4	4	53	59
15	NBL	4	4	1	3	3	5	1	2	4	4	2	3	3	2	4	4	2	3	54	60
16	SP	3	3	1	3	3	5	3	4	4	2	3	3	2	1	3	4	3	2	52	58
17	SP	4	2	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	62	69
18	SNR	3	4	3	3	1	3	2	2	4	3	3	5	4	1	2	3	2	4	52	58
19	DK	4	3	3	4	2	5	1	3	4	4	3	4	3	2	2	1	3	3	54	60
20	DTS	2	2	3	3	2	2	1	1	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	44	49
21	MT	2	3	4	2	2	2	2	1	3	4	3	3	3	2	2	2	2	2	44	49
22	RY	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	49	54
23	MP	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	4	4	3	3	3	3	47	52
24	AT	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	4	4	3	3	50	56
25	AA	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	2	62	69

No	Nama Siswa	Post-Test																		Jumlah	Konversi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
1	ANA	5	4	4	5	3	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	80	89
2	AS	4	3	3	4	2	4	2	2	2	3	4	2	3	3	2	2	2	4	51	57
3	AF	5	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	64	71
4	ATA	5	4	5	4	4	3	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	79	88
5	AW	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	81	90
6	AU	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	81	90
7	BAS	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	85	94
8	DTS	3	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	3	4	4	5	5	4	4	75	83
9	FA	3	3	3	3	4	4	3	4	2	3	2	3	4	4	4	3	3	3	58	64
10	IS	4	3	4	3	3	3	4	5	5	3	4	4	4	4	5	5	4	4	71	79
11	JF	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	84	93
12	KDI	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	65	72
13	MF	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	3	3	4	4	4	68	76
14	NA	4	4	5	5	5	4	3	4	3	3	4	5	5	4	3	4	5	5	75	83
15	NBL	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	83	92
16	SP	4	4	4	4	5	5	5	5	5	3	4	4	4	4	3	3	5	4	75	83
17	SP	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	80	89
18	SNR	5	5	5	4	4	3	4	4	4	3	5	5	4	3	4	5	4	5	76	84
19	DK	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	3	4	4	79	88
20	DTS	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	78	87
21	MT	5	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	3	4	4	4	3	4	3	73	81
22	RY	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	84	93
23	MP	5	5	5	5	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	76	84
24	AT	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	3	4	4	5	80	89
25	AA	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	84	93

Lampiran 10

Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Correlations

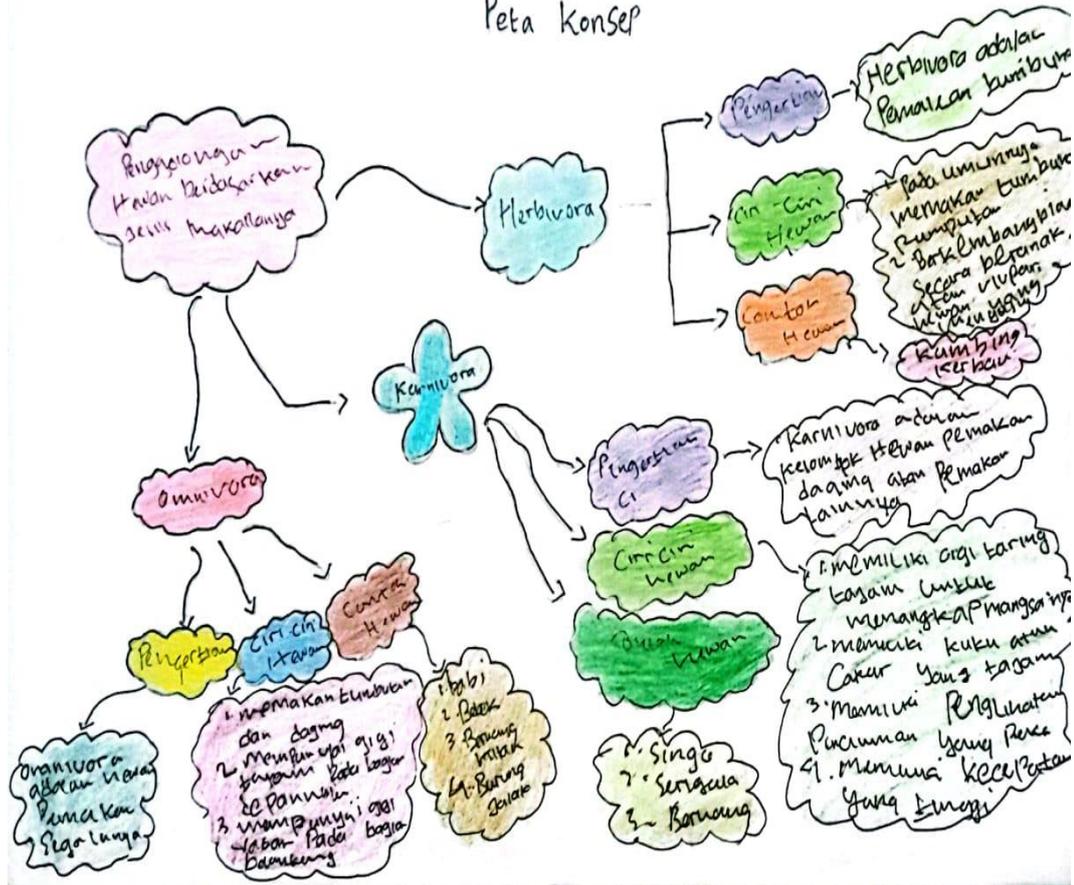
	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pre-test & post-test	25	,690	,000

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std Deviation	Std Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	pre-test - post-test	-23,44000	6,22549	1,24510	-26,00975	-20,87025	-18,826	24	,000

Lampiran 11

Peta Konsep



Lampiran 12**DOKUMENTASI
Observasi Awal**

Foto pada saat wawancara kepada wali kelas



Foto bersama wali kelas 1

DOKUMENTASI

Pada Saat Penelitian



Foto bersama siswa sebelum menggunakan model *Project Based Learning*



Foto bersama siswa kelas IV



Foto pada saat menerangkan proyek yang akan dikerjakan siswa



Foto menjelaskan langkah-langkah proyek



Foto pada saat penelitian



Foto pada saat penelitian

Lampiran 13



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

Form : K - 1

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

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Reztika Rezeqia Nasution
NPM : 1902090255
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kredit Kumulatif : 119 SKS

IPK = 3.70

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan/ Fakultas
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBl) terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD 112307 Perk Aek Pamingke	
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Time Token</i> terhadap keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SD 112307 Perk Aek Pamingke	
	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif <i>Think Pair Share</i> terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada MATA pelajaran IPS Kelas IV di SD 112307 Perk Aek Pamingke	

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

Medan, 02 Maret 2023
Hormat Pemohon,

Reztika Rezeqia Nasution

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 :- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 14



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.umma.ac.id> E-mail: fkp@umma.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Ibu Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Reztika Rezeqia Nasution
NPM : 1902090255
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD 112307 Perk Aek Pamingke

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

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

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

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

Medan, 28 Februari 2023
Hormat Pemohon,



Reztika Rezeqia Nasution

Keterangan
Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan / Fakultas
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Lampiran 15



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

Nomor : 1110 / II.3-AU//UMSU-02/ F/2023
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 : **Reztika Rezeqia Nasution**
N P M : 1902090255
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD 112307 Perkaek Pamingke

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

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

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 02 Maret 2024

Medan, 09 Sya'ban 1444 H
02 Maret 2023 M



Wassalam
Dekan
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Dra. Ni Syamsu Syamsudin, 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**



Lampiran 16



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 Mahasiswa : Reztika Rezeqia Nasution
 NPM : 1902090255
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap
 Kreativitas Belajar Siswa kelas IV di SD 112307 Aek Pamingke

Pada hari Senin, tanggal 26 Juni, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Juni 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

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

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd, M.Pd.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

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

Lampiran 17



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 SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Senin, Tanggal 26 Juni 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Reztika Rezeqia Nasution
 NPM : 1902090255
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Belajar Siswa kelas IV di SD 112307 Aek Pamingke

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Memperbaiki tahun / sumber jurnal
2.	Perbaiki RPP
3.	Memperbaiki instrumen
4.	Memperbaiki Rumusan Masalah
5.	Perbaiki spasi daftar pustaka.

Medan, Juni 2023

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

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 18



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 اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Reztika Rezeqia Nasution
 NPM : 1902090255
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Belajar Siswa kelas IV di SD 112307 Aek Pamingke

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

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, Juni 2023
 Hormat saya
 Yang membuat pernyataan,

Reztika Rezeqia Nasution



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AAK/P/PT/X/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Baari No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://kip.umsu.ac.id> kip@umsu.ac.id [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bea nasional untuk ke Agri Indonesia

Nomor : 2890 /IL.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 17 Muharram 1445 H
 Lamp : --- 04 Agustus 2023 M
 Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD 112307 Aek Pamingke
 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 : Reztika Rezeqia Nasution
 N P M : 1902090255
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD 112307 Aek Pamingke

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

Dekan

 Dr. Hj. Svamuyurnita, M.Pd
 NIDN.0004066701

Pertinggal



Lampiran 20



PEMERINTAH KABUPATEN LABUHANBATU UTARA
DINAS PENDIDIKAN

UPTD SATUAN PENDIDIKAN SDN 112307 PERK.AEK PAMIENKE

NPSN 10205743 Perk.Aek Pamingke Kec.Aek Natas Labuhanbatu Utara 21455

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.02/63/SD/VI/2023

Prihal : **Surat Balasan Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth.

Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Di-

Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Nomor 2186/II.3-AU/UMSU-02/F/2023, Hal: Izin mengadakan Riset pada Bulan Agustus 2023, maka kepala Sekolah dasar dengan ini menerangkan nama mahasiswa dibawah ini:

Nama : **REZTIKA REZEQIA NASUTION**

Npm : 1902090255

Program studi : Pendidikan guru sekolah dasar (PGSD)

Benar telah melakukan Riset di SD 112307 Aek Pamingke pada bulan Juni 2023, dalam rangka memenuhi penugasan mata kuliah Skripsi dengan judul **"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KRTEATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IV SD 112307 AEK PAMINGKE"**

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Perkebunan Aek Pamienke, Juni 2023

Kepala UPTD Satuan Pendidikan

SD 112307 Aek Pamingke



ANGKASA ARITONANG, S.Pd

Pembina Tk. I,IV/b

NIP. 1965010219940331002

Lampiran 21

Reztika Rezeqia Nasution : Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD 112307 Aek Pamingke

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1repository.umsu.ac.id

Internet Source

5%**2**www.fao.org

Internet Source

2%**3**repo.uinsatu.ac.id

Internet Source

1%**4**

Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur

Student Paper

1%**5**repo.iain-tulungagung.ac.id

Internet Source

1%**6**

Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia

Student Paper

<1%**7**docplayer.info

Internet Source

<1%**8**www.geologyontario.mndm.gov.on.ca

Internet Source

<1%

Lampiran 22**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****1. IDENTITAS MAHASISWA**

Nama : Reztika Rezeqia Nasution
NPM : 1902090255
Tempat/Tgl Lahir : Kampung Bedagai, 11 Agustus 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak ke- : 4 dari 4 Bersaudara
Agama : Islam
Alamat : Kotapinang, Labuhan Batu Selatan
Email : reztikarezeqia11@gmail.com

**2. NAMA ORANG TUA**

Ayah : Darwis Irianto Nasution
Ibu : Mas Bulan Hasibuan

3. PENDIDIKAN

1. SD Negeri 115499 Kalapane (Lulus Tahun 2013)
2. SMP Negeri 1 Kotapinang (Lulus Tahun 2016)
3. SMA Negeri 1 Kotapinang (Lulus Tahun 2019)
4. Tahun 2019 tercatat sebagai mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar (Lulus Tahun 2023)

