

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR KELAS 3 SD MUHAMMADIYAH 1 AEK KANOPAN

SKRIPSI

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

Oleh
PRAWESTURAMADINAH
NPM. 1802090104



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**



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

BERITA ACARA

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Skripsi Strata-1 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Juma't, Tanggal 18 Oktober 2024 pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan, dan memutuskan bahwa:

Nama : Prawesti Ramadinah
NPM : 1802090104
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl)
Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 3
Sd Muhammadiyah 1 Aek Kanopan

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua

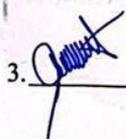

Dr. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris


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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd., M.Pd
2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
3. Dr. Irfan Dahnia, 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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Prawesti Ramadinah
NPM : 1802090104
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL)
untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 3
SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan

Medan, Oktober 2024

Disetujui oleh:

an Pembimbing

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

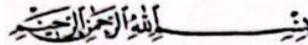
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

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 Lengkap : Prawesti Ramadinah
NPM : 1802090104
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL)
untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 3
SD Muhammadiyah I Aek Kanopan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
10-01-2022	Bab I - Perbaiki latar belakang	
07-02-2022	Bab II - tambah pendapat para ahli	
11-09-2022	Bab III - Perbaiki teknis analisis data	
16-11-2022	Acc Seminar proposal	
19-08-2023	Bab IV - tambah peneliti terdahulu	
20-11-2023	- Perbaiki nilai kelompok - Perbaiki sintaks penulisan	
12-2-2024	- perbaiki hasil data	
19-08-2024	Acc Sidang	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Oktober 2024

Dosen Pembimbing

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd., M.Pd.



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

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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Prawesti Ramadinah
NPM : 2002090104
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 3 SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan”** 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 sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



PRAWESTI RAMADINAH
NPM. 2002090104

ABSTRAK

Prawesti Ramadinah. 1802090104. Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 3 Sd Muhammadiyah 1 Aek Kanopan. Skripsi : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.

Penelitian yang berjudul Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar 3 Muhammadiyah 1 Aek Kenopan ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa di kelas tersebut dengan menggunakan model pembelajaran PJBL. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dibagi menjadi 2 siklus, diantaranya siklus pertama (I) dan siklus kedua (II) dengan masing-masing siklus melalui 4 tahap yakni : 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, dan 4) Refleksi. Subjek dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas 3 SD Muhammadiyah 1 Aek Kenopan yang berjumlah 20 siswa. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, hal ini didukung oleh nilai rata-rata siswa yang diperoleh pada siklus I yaitu 73,5. dengan presentase kelulusan 55% sebanyak (11 siswa) dan 45% sebanyak (9 siswa). Hasil observasi yang dilakukan terhadap guru dengan skala 1-5 memperoleh skor 52 dengan presentase 61,7% pada skor maksimal sebesar 85. Sedangkan pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan yakni, nilai rata-rata siswa yang diperoleh sebesar 80, dengan presentase lulus 90% sebanyak (18 siswa) dan tidak lulus 10% sebanyak (2 siswa). Hasil observasi terhadap guru juga terdapat peningkatan yakni memperoleh skor 75 dengan presentase sebesar 88,23% pada skor maksimal sebesar 85. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diperoleh hasil bahwa implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas 3 SD Muhammadiyah 1 Aek Kenopan secara signifikan.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), Kreativitas Belajar Siswa.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “*Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar kelas 3 Sd Muhammadiyah 1 Aek Kanopan*”. Laporan proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

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

1. Bapak Prof Dr. Agussani, M.AP. selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Ibu Dra. Hj. Syamsyurnita, M.Pd selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Ibu Dr. Hj Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum. selaku wakil dekan I bidang akademik fakultas keguruann dan ilmu Pendidikan
4. Bapak Dr.Mandra Saragih S.Pd, M.Hum. selaku wakil dekan III bidang kemahasiswaan dan alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan
5. Ibu Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Prodi Program studi PendidikanGuru Sekolah Dasar

6. Bapak Ismail Saleh Nst S.pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan saran dan motivasi dalam penyusunan proposal skripsi
7. Bapak Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.,M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan saran serta motivasi sehingga penulis bisa melaksanakan penelitian ini.
8. Terimakasih kepada bapak dan ibu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan yang telah memberikan ilmu.
9. Terimakasih Kepada Kepala Sekolah Sekolah Dasar muhammadiyah 1 Aek Kanopan yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian disekolah tersebut
10. Terimakasih Kepada Guru-Guru Sekolah Dasar muhammadiyah 1 Aek Kanopan yang telah membantu dalam proses penelitian.
11. Terima Kasih kepada orang tua saya Alm Bpk Suprayetno dan ibu Supiani yang telah mendoakan dan mendukung dalam penulisan skripsi saya
1. Terima Kasih kepada teman – teman sekelas saya kelas C pagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Landasan Teoritis	7
2.2 Penelitian Terdahulu.....	20
2.3 Hipotesis	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1 Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	24
3.2 Prosedur Penelitian	24
3.3 Instrumen Penelitian	26

3.4	Teknik Analisis Data	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		28
4.1	Hasil Penelitian.....	28
4.2	Pembahasan	43
BAB V PENUTUP		48
5.1	Kesimpulan.....	48
5.2	Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA		49

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rencana Dan Pelaksanaan Penelitian	24
Tabel 4. 2 Data Kelompok <i>Pretest</i>	30
Tabel 4. 3 Jumlah Siswa yang Lulus dan Tidak Lulus dalam Siklus 1	31
Tabel 4. 4 Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Dengan Menggunakan <i>Model Project Based Learning</i>	32
Tabel 4. 5 Hasil <i>Post test</i> kegiatan kreatifitas siswa.....	38
Tabel 4. 6 Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Dengan Menggunakan <i>Model Project Based Learning</i> Siklus II.....	40
Tabel 4. 7 Hasil penilaian perkelompok Siklus I	44
Tabel 4. 8 Hasil penilaian perkelompok Siklus II.....	45
Tabel 4. 9 Hasil penilaian pretest dan Post Test.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Penelitian Tindakan Spiral dari Kemmis & Mc Taggart (dalam Trianto, 2011 : 30).....	25
Gambar 4. 1 Grafik Pre-Test Kreativitas Siswa	31
Gambar 4. 2 Grafik Pre-Test Siklus I.....	32
Gambar 4. 3 Grafik Post-Test Kreativitas Siswa	39
Gambar 4. 4 Grafik Post-Test Siswa Siklus II	40
Gambar 4. 5 Diagram Persentase Aktivitas Mengajar Guru	44
Gambar 4. 6 Diagram Hasil kegiatan berkelompok	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus.....	53
Lampiran 2 RPP Siklus I.....	54
Lampiran 3 RPP Siklus II.....	58
Lampiran 4 Nilai Mentah Siswa Siklus I (Pre-Test)	62
Lampiran 5 Data Kelompok Siswa Siklus I (Pre-Test).....	63
Lampiran 6 Nilai Mentah Siswa Siklus II (Post-Test)	64
Lampiran 7 Data Kelompok Siswa Siklus II (Post-Test).....	65
Lampiran 8 Hasil Proyek Siswa	66
Lampiran 9 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	70
Lampiran 10 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	72
Lampiran 11 Latihan Pre-Test dan Post-Test Siswa	74
Lampiran 12 Lembar Pre-Test Siswa.....	75
Lampiran 13 Lembar Pre-Test Siswa.....	76
Lampiran 14 Lembar Post-Test Siswa	77
Lampiran 15 Lembar Post-Test Siswa	78
Lampiran 16 LKPD.....	79
Lampiran 17 Izin Observasi	81

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, dan sikap. Pembelajaran juga menimbulkan interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa, dimana siswa tersebut merupakan kunci terjadinya perilaku belajar dan ketercapaian sasaran belajar. Menurut Sagala (2013 : 61) pembelajaran merupakan membelajarkan siswa menggunakan asas Pendidikan maupun teori belajar, merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah. Menurut Sudjana (2014 : 28), pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan siswa didik melakukan kegiatan belajar. Menurut Hermawan (2013 : 9), pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, maupun antara siswa dengan siswa lainnya, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan . Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak – pihak yang terkait dalam proses pembelajaran.

Seorang guru dalam proses pembelajaran memiliki tugas dalam memilih model atau metode pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran agar tercapainya suatu tujuan dari pendidikan model perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada

pendekatan pembelajaran yang akan di gunakan, termasuk didalamnya tujuan pengajaran, tahap dalam pembelajaran .

Pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas yaitu seperti pembelajaran yang menekankan kepada bagaimana guru atau tutor memfasilitasi kegiatan belajar, sehingga suasana belajar menjadi kondusif dan nyaman, hal ini menuntut pendidik mengemas bahan pembelajaran, sehingga anak-anak dapat terangsang untuk melakukan kegiatan-kegiatan kreatif. Menurut Susanto (2013 : 99), Kreativitas adalah kemampuan seseorang melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. (Hartanto 2014 : 12) Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru (produk) atau membuat kombinasi baru berdasarkan fakta, data, informasi atau unsur unsur yang ada.

Berdasarkan hasil observasi yang telah di laksanakan di SD Muhammadiyah 1 tepatnya di kelas 3, menunjukkan bahwa pembelajaran siswa masih kurang optimal. Asumsi dasar yang menyebabkan pembelajaran siswa kurang optimal ialah kurangnya kekreativitasan siswa dalam proses pembelajaran, dimana dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa, guru belum mampu menarik perhatian siswa untuk kreatif mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, hal ini membuat siswa cenderung kurang paham akan materi yang diajarkan guru depan kelas. Kemudian dalam pemberian tugas guru hanya memberikan tugas berupa pengerjaan soal-soal yang ada dibuku paket. Siswa tidak diberikan tugas untuk membuat suatu produk dari

hasil pemikirannya sendiri yang berkaitan dengan materi yang dipelajari, sehingga proses pembelajaran yang selama ini dilaksanakan kurang memberikan ruang kepada siswa untuk mengolah pikirannya secara kreatif dan mandiri dalam hal ini membuat siswa tidak kreatif dalam proses pembelajaran.

Guru Seharusnya menekankan suatu model pembelajaran yang lebih memfokuskan pada kekreativitasan siswa, sehingga dalam proses pembelajaran siswa yang lebih kreatif bukan guru aktif dan siswa pasif. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi pilihan model pembelajaran berbasis proyek ini dapat membuat siswa lebih kreatif dan dapat mendorong siswa untuk meningkatkan keberanian dalam mengungkapkan pendapat serta kemampuan bekerjasama dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari, karena model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) adalah salah satu model pembelajaran yang sangat penting dan bagus untuk diterapkan di pendidikan sekolah dasar khususnya pada kelas rendah juga dapat membuat siswa menjadi lebih kreatif sehingga menghasilkan sebuah produk atau karya yang dibuat oleh siswa sendiri.

Project Based Learning telah banyak digunakan oleh peneliti sebelumnya. Asni Widiastuti (2020) meneliti tentang kreativitas siswa yang hasilnya ialah, model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas siswa. Kreativitas siswa kelas 5B SDIT LHI dalam membuat karya mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Putri (2019) meneliti tentang keaktifan belajar siswa yang hasilnya ialah, siswa yang semulanya tidak aktif dan

malas mengikuti proses pembelajaran kini sudah terlihat lebih aktif saat pembelajaran tematik berlangsung, *project based learning* ini dapat mengoptimalkan pembelajaran tematik. Rona & Siska (2018) meneliti tentang Kreativitas siswa yang hasilnya ialah, kreativitas siswa sangat meningkat setelah menerapkan model *Project Based Learning*.

Penelitian terdahulu dilakukan sebelum adanya pandemic *Covid-19*, sedangkan penelitian sekarang dilakukan pasca pandemi *Covid-19*. Penelitian ini penting dilakukan agar dalam menggambarkan pengetahuan dan entitas pembelajaran abad-21.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ **Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 3 Sd Muhammadiyah 1 Aek Kanopan.**

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan point penting yang akan di pecahkan dalam penelitian yang tercantum pada latar belakang masalah. Berdasarkan latar belakang masalah yang di uraikan diatas maka dapat di tentukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreativitas siswa .
2. Guru belum mampu menarik perhatian siswa untuk kreatif dalam proses pembelajaran.
3. Suasana pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa jenuh saat pembelajaran berlangsung.

4. Siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi pasif.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah di uraikan di atas, batasan penelitian ini yaitu :

“ Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) “

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah di uraikan pada pembatasan masalah diatas, maka dapat di rumuskan sebagai berikut :

Bagaimana peningkatan Kreativitas belajar siswa Sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Untuk mengetahui peningkatan kreativitas belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk mningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Sehingga kalitas pembelajaran di Indonesia dapat semakin baik maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang dapat dijadikan acuan bagi pengajar pada umumnya dan khususnya berkaitan dengan menumbuhkan kreativitas siswa menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan evaluasi, menambahkan wawasan dan pengetahuan dalam menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan tepat untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa di kelas 3 SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan .

b. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan yang berguna dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*(PjBL).

c. Manfaat Bagi Peneliti

Mendapat pengalaman menerapkan model pembelajaran yang dapat Menumbuhkan kreativitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

d. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Landasan Teoritis

2.1.1 Kreativitas siswa

a. Pengertian kreativitas siswa

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta, sebuah proses akal yang akan sangat membantu keberhasilan siswa dalam menentukan kualitas individu yang berinteraksi dengan proses kreativitas. Menurut Munandar (2013:25) “Kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah , atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas seseorang dapat dilihat dari tingkah laku atau kegiatannya yang kreatif”.

Menurut Hamzah (2003:146) bahwa “yang penting dalam kreativitas bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain dan dunia pada umumnya”. Sutomo (2014 : 34) kreativitas merupakan kecenderungan – kecenderungan manusia untuk mengaktualisasikan dirinya sesuai dengan kemampuan dimilikinya . Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kretivitas adalah suatu kemampuan untuk menciptkan hasil yang baru, belum ada sebelumnya atau disebut menciptakan sesutau yang baru.

b. Indikator kreativitas

kreativitas berhubungan dengan proses berfikir seseorang . seseorang yang memiliki kreativitas, kemampuan berfikirnya akan menyebar secara luas dengan hal ini akan berimajinasi untuk mendapatkan sesuatu yang kreatif . menurut munandar (2016 : 48) indikator kreativitas yaitu:

1. Memili rasa ingin tahu
2. Mengajukan pertanyaan
3. Memberikan banyak gagasan dan usulan terhadap suatu masalah
4. Mampu menyatakan pendapat secara spontan
5. Menghargai rasa keindahan
6. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh orang lain
7. Memiiki rasa humor tinggi
8. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
9. Original
10. Dapat bekerja sendiri
11. Senang mencoba hal baru
12. Kemampuan elaborasi

Indikator kreativitas juga dijelaskan oleh ahli Torrance (Sani, 2019:9-10) mengungkapkan bahwa indikator kretivitas meliputi :

1. Kelemahan berpikir (*fluncy*) yaitu mampu mencetuskan banyak gagasan
2. Fleksibilitas berfikir (*flexibility*) yaitu mampu menghasilkan gagasan, pernyataan lebih bervariasi, dapat melihat dari sudut pandang yang berbeda
3. Orisinal (*originality*) yaitu ide – ide yang dihasilkan tidak umum atau unik

4. Keterampilan memerinci (*elaboration*) yaitu membuat gagasan yang dikembangkan lebih menarik.

Berdasarkan beberapa indikator dari para ahli diatas, maka penelitian mengambil lima indikator kreativitas yaitu diantaranya :

1. Mempunyai inisiatif
 - a. Mandiri dalam berfikir
2. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
3. Senang mencoba hal baru
4. Keterampilan memerinci

c. Faktor – faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa

Semiawa, dkk, (Rahayu, 2013: 30) mengatakan bahwa kesempatan untuk belajar kreatif ditentukan oleh banyak faktor antara lain sikap dan minat siswa , guru , orang tua , lingkungan rumah dan kelas atau sekolah , waktu uang dan bahan – bahan . Amabile Muandar 2013:30-31 ada beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar siswa yakni: (1) sikap orang tua terhadap kreativitas anak (2) Strategi mengajar guru. Sikap orang tua terhadap kreativitas anak berarti orang tua yang percaya, tidak otoriter, tidak selalu ingin mengawasi dan mereka tidak terlalu membatasi kegiatan anak. Sedangkan strategi mengajar guru dalam kegiatan mengajar sehari – hari dapat digunakan sejumlah strategi khusus yang dapat meningkatkan kreativitas yaitu: (a) penilaian, (b) hadiah dan (c) pilihan.

d. Kondisi Yang Mempengaruhi Kreativitas

Ada delapan kondisi (Santrok,2013:14) Yang dapat mempengaruhi kreativitas individu yaitu :

1. Waktu

Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan – gagasan dan konsep – konsep dan mencoba dalam bentuk baru dan orisinal.

2. Kesempatan

Menyadari hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial anak dapat menjadi kreatif. Anak menyadari untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya.

3. Dorongan

Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang kreatif

4. Sarana

Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

5. Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan

mendorong kreativitas ini harus dilakukan sendiri mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.

6. Hubungan orang tua anak yang tidak posesif

Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.

7. Cara mendidik anak

Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.

8. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh anak semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

e. Dimensi – dimensi kreativitas

Penelitian psikologis melihat kreativitas dari tiga dimensi atau dikenal dengan istilah “tiga P” yaitu person Process dan product. Namun Rhodes (Mayasari, Kodarohman dan Dedi 2013 : 222) menambahkan “P” yang keempat yaitu Press (Pressure yang diberikan oleh lingkungan), sehingga kreativitas dapat dipandang melalui empat dimensi atau dikenal dengan istilah “empat P”. (Mayasari, Kadarohman dan Dedi, 2013 : 222) mengemukakan kreativitas dimensiperson fokus pada karakteristik individu sebagai creator yang melibatkan kepribadian, motivasi gaya berpikir, kecerdasan emosi atau pengetahuan.

2.1.2 Project Based Learning (PjBL)

a. Pengertian *Project Based Learning* (PjBL)

Project Based Learning (PjBL) diterjemahkan dalam bahasa Indonesia bermakna sebagai pembelajaran berbasis proyek merupakan sebuah model pembelajaran yang sudah banyak dikembangkan di negara-negara maju seperti Amerika Serikat.

Project Based Learning adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kinerja proyek. Berdasarkan pendapat tersebut maka dikatakan bahwa pendekatan *Project Based Learning*, guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa untuk memperoleh jawaban dari pertanyaan penuntun. Melalui pembelajaran berbasis proyek ini, siswa dapat menggali suatu materi dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya. Siswa dibiasakan berkerja secara kolaboratif, penilaian dilakukan dengan cara mengukur, memonitor dan menilai semua hasil belajar dan sumber belajar bisa sangat berkembang, (Samanthis, 2014).

Menurut (Mahendra, 2014) pembelajaran berbasis proyek adalah suatu pembelajaran yang di desain untuk persoalan kompleks dan berorientasi pada produk. Dalam pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) siswa mengembangkan suatu proyek baik secara individu maupun kelompok untuk menghasilkan suatu produk misalkan porto folio.

Sedangkan menurut (Daryanto, 2014) model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/ kegiatan sebagai medianya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat saya simpulkan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) seorang siswa bukan hanya dapat menggunakan alat peraga, tetapi juga menciptakan sebuah produk yang sangat bermanfaat dalam menunjang proses pembelajaran agar menjadi lebih kreatif lagi.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) memiliki karakteristik menurut (Daryanto, 2014) adalah sebagai berikut :

- a. Siswa membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja
- b. Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada siswa
- c. Siswa mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan tantangan yang diajukan
- d. Siswa secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan.
- e. Proses evaluasi dijalankan secara continueu
- f. Siswa secara berkala melakukan refleksi atau aktivitas yang sudah dijalankan
- g. Produk akhir aktivitas akan dievaluasi secara kualitatif
- h. Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Adapun menurut (Diffily, 2013) menjelaskan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki tujuh karateristik yaitu sebagai berikut :

1. Melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran

2. Menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata
3. Dilaksanakan dengan berhasil penelitian
4. Melibatkan berbagai sumber penelitian
5. Bersatu dengan pengetahuan dan keterampilan
6. Dilakukan dari waktu ke waktu
7. Diakhiri dengan sebuah produk terbaru.

Menurut Srtipling menyatakan *Project Based Learning* (PjBL) memiliki karakteristik yang efektif sebagai berikut :

1. Mengarahkan siswa untuk menginvestigasi ide dan pertanyaan penting
2. Merupakan proses inkuiri
3. Terkait dengan kebutuhan dan minat siswa
4. Berpusat pada siswa dengan membuat produk dan melakukan presentasi secara mandiri
5. Menggunakan keterampilan berpikir kreatif, kritis, dan mencari informasi untuk melakukan, menarik kesimpulan dan menghasilkan produk
6. Terkait dengan permasalahan dan isu dunia nyata yang autentik.

c. Kelemahan dan Kelebihan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) memiliki kelemahan dan kelebihan seperti tercantum dalam permendikbud no. 81A tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum. Beberapa kelemahan pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut:

1. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
2. Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
3. Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, dimana instruktur memegang peran utama di kelas. d. Banyaknya peralatan yang harus disediakan.
4. Siswa yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
5. Ada kemungkinan siswa yang kurang aktif dalam kerja kelompok.
6. Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan siswa tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.

Kemudian, kelebihan pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan motivasi belajar, mendorong kemampuan untuk melakukan pekerjaan penting.
2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
3. Membuat siswa lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah kompleks.
4. Meningkatkan kolaborasi.
5. Mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
6. Meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola sumber.
7. Memberikan pengalaman mengorganisasi proyek, alokasi waktu dan sumber sumber lain untuk menyelesaikan tugas.
8. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.

9. Melibatkan para siswa untuk belajar mengumpulkan informasi, mengolah sesuai pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.
10. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan

d. Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis Proyek

Langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek yang dikembangkan oleh Daryanto (2014) adalah sebagai berikut :

1. Penentuan pertanyaan mendasar (*Start with the essential question*) Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan siswa dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Guru berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para siswa.
2. Mendesain perencanaan proyek (*Design a plan for the project*) Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa. Dengan demikian, siswa diharapkan akan merasa memiliki atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.
3. Menyusun jadwal (*Create a schedule*) Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: 1) Membuat timeline untuk menyelesaikan proyek 2) Membuat deadline penyelesaian proyek 3) Membawa siswa agar merencanakan cara yang baru 4) Membimbing siswa ketika mereka membuat cara yang tidak

berhubungan dengan proyek 5) Meminta siswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara

4. Memonitor siswa dan kemajuan proyek (*Monitor the students and the progress of the project*) Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek. Monitor dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses. Dengan kata lain, guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas siswa. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.
5. Menguji hasil (*Assess the outcome*) Penelitian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur kecerdasan standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, membantu guru dalam menyusun strategi pengajaran berikutnya.
6. Mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*) Pada akhir proses pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini, siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Guru dan siswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran. (Daryanto, 2014, hlm. 2728).

Tahapan *Project Based Learning* (PjBL) menurut Stripling, dkk adalah sebagai berikut:

1. Penyajian permasalahan Guru menyajikan permasalahan yang terjadi dan berupaya melibatkan siswa untuk ikut terlibat.
2. Perencanaan Guru menetapkan kelompok belajar berdasarkan karakteristik siswa. Kelompok mendefinisikan dan mengidentifikasi permasalahan yang dikaji. Kelompok mengembangkan pertanyaan yang dapat mengarahkan pada pembuatan rancangan penyelidikan. Merumuskan hipotesis, menetapkan variabel yang diamati atau diukur, dan memilih rencana perlakuan, serta berbagi tugas mandiri.
3. Penjadwalan Menetapkan jadwal pelaksanaan penelitian, mulai dari observasi awal, pelaksanaan perlakuan/ penelitian, analisis data, pembuatan laporan, dan penyajian hasil penelitian. Jadwal ditetapkan dengan mempertimbangkan bobot tahapan pekerjaan. Jadwal disepakati antara siswa dengan guru dan dilakukan penetapan tahapan yang akan dimonitor.
4. Pembuatan proyek dan monitor Siswa melakukan observasi, penyelidikan, dan kegiatan lainnya berdasarkan pada rencana kegiatan yang telah dibuat. Guru melakukan monitoring proses belajar melakukan penelitian, membantu kelompok yang mengalami kesulitan, memberikan fasilitas yang dibutuhkan, membantu siswa mengembangkan jaringan, dan sebagainya. Siswa mengorganisasikan, menganalisis, menguji hipotesis, dan membuat generalisasi berdasarkan data penelitian yang dilakukan.

5. Penilaian Guru melakukan penilaian sejak tahap perencanaan sampai tahap persentasi hasil dengan menerapkan penilaian yang mengacu pada ranah Bloom. Siswa melaporkan hasil penelitian dan memaparkannya di depan kelas, serta ditanggapi oleh kelompok lain.
6. Evaluasi Guru memberikan kesempatan kepada semua kelompok belajar untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses belajar yang telah dilakukan.

2.1.3 Materi Pelajaran

1.PKN

Hak dan Kewajiban Sebagai Warga Sekolah

Setiap orang memiliki hak dan kewajiban yang berbeda-beda. Sebagai warga sekolah pun, teman-teman memiliki hak dan kewajiban. Hak dan kewajiban ini harus dijalankan semua orang bukan hanya siswa.

Hak adalah sesuatu yang harus dijalankan semua orang bukan hanya siswa. Hak harus didapatkan oleh setiap individu dan sudah dimiliki sejak didalam kandungan. Hak tersebut adalah hak hidup, hak berpendapat, dan lain sebagainya. Selain itu ada juga hak yang akan diperoleh saat berada disuatu tempat.

Sedangkan kewajiban adalah sesuatu yang harus dilakukan oleh pihak tertentu secara bertanggung jawab. Sama halnya dengan hak, kewajiban juga akan berbeda-beda sesuai posisi. Namun ada juga beberapa jenis kewajiban sebagai warga sekolah. Adapun contoh hak dan kewajiban dilingkungan sekolah salah satunya yaitu :

Kewajiban : Menjaga kebersihan lingkungan sekolah dengan membuang sampah pada tempatnya.

Hak : Mendapatkan lingkungan yang bersih dan sehat

2. Seni Budaya dan Keterampilan

Mata pelajaran Seni budaya dan keterampilan merupakan pelajaran bertujuan memberikan pemahaman tentang seni dan budaya serta hasilnya yang berupa produk yang indah (estetik) dan unik sehingga dapat memberikan pengetahuan kepada siswa.

Adapun pembagian pada karya seni rupa yaitu :

1. Karya seni rupa terbagi menjadi dua, yaitu karya seni rupa dua dimensi dan karya seni rupa tiga dimensi.
2. Karya seni rupa dua dimensi adalah karya seni rupa pada bidang datar

2.2 Penelitian Terdahulu

1. Agustini, 2022 dengan judul penelitian Analisis Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS Kelas IV SDN Singgahan 01 Kec.Kebonsari,Kab.Madiun. memperoleh hasil penelitian yaitu Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada pembelajaran IPS di SDN Singgahan 01 kelas IV dapat meningkatkan kreativitas siswa kreativitas siswa pada siklus I diperoleh data 51,6 % dengan kategori belum tuntas lalu pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 88,33 % dengan kategori tuntas berdasarkan hasil data tersebut maka dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada pembelajaran IPS di

kelas IV SDN Singgahan 01 dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan kreativitas siswa hal tersebut terjadi karena melalui penerapan langkah – langkah yang ada pada model pembelajaran *project based learning* dapat memancing siswa untuk berfikir secara kreatif untuk memecahkan masalah yang ada. Menganalisis masalah yang ada dan menyelesaikannya dengan pemikirannya sendiri. Setiap langkah – langkah pembelajaran melalui *Project Based Learning* membimbing siswa untuk berfikir secara kreatif untuk menemukan solusi yang efektif untuk permasalahan yang ada.

2. Ahmad Syarif Rifai, Suryadi Budi Utomo*, dan Nurma Yunita Indriyanti. 2021. Dengan judul Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi belajar Siswa Pada Materi Pokok Termokimia Kelas XII IIS SMA Negeri 5 Surakarta. Memperoleh hasil penelitian yaitu Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan (1) kreativitas siswa pada materi termokimia dengan persentase jumlah siswa pada kategori kreatif sebesar 83% pada siklus 1 dan (2) prestasi belajar siswa pada materi termokimia, peningkatan aspek pengetahuan meningkat dari 10% pada siklus pertama menjadi 83% pada siklus kedua. Persentase aspek sikap pada siklus pertama adalah 100% dan persentase aspek keterampilan pada siklus pertama adalah 100%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas

dan prestasi belajar siswa pada materi pokok termokimia kelas XI IIS SMA Negeri 5 Surakarta.

3. Maria Anita Titu.2015. Dengan judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Konsep Masalah Ekonomi. Memperoleh hasil penelitian yaitu, dengan adanya model pembelajaran *Project Based Learning* dapat membuat siswa menjadi kreatif terutama pada materi konsep masalah ekonomi.

2.3 Hipotesis

Menurut (Sudjana,2014:24) hipotesis penelitian adalah asumsi (dugaan) sementara terhadap suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan suatu hal yang dibutuhkan konfirmasi atau pengecekan. Rumusan jawaban sementara yang harus diuji melalui kegiatan penelitian disebut hipotesis.

“ Hipotesis dalam penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas belajar siswa sekolah dasar kelas 3 SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan dengan mengimplementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) “

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 3 SD Muhammadiyah 1 Aek kanopan yang beralamat di Jl Jendral Sudirman 201C, Aek Kanopan, Labuhanbatu Utara Provinsi Sumatera Utara. Waktu Penelitian ini dilaksanakan dari bulan April 2023 samapai dengan januari 2024

Berikut adalah tabel rencana pelaksanaan penelitian :

Tabel 3. 1 Rencana Dan Pelaksanaan Penelitian

no	kegiatan	Bulan									
		Apr	Mei	Jun	Jul	Agt	Sep	Okt	Nov	Des- Juli 2024	Agus- tus 2024
1	Observasi awal										
2	Penyusunan proposal										
3	Bimbingan Proposal										
4	Acc Proposal										
5	Seminar Proposal										
6	Pelaksanaan Penelitian										
7	Pengelolaan data, Analisis, Penyusunan laporan										
8	Hasil akhir dan Kesimpulan										
9	Sidang Skripsi										

3.2 Prosedur Penelitian

Peneliti mengambil desain model penelitian dari Kemmis yang memiliki prosedur atau aturan yang perlu diperhatikan, satu siklus PTK terdiri dari empat langkah yaitu : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi.



Gambar 3. 1 Model Penelitian Tindakan Spiral dari Kemmis & Mc Taggart (dalam Trianto, 2011 : 30)

1). Perencanaan Tindakan (Planning)

Tahap awal yang akan dilakukan sebelum pembelajaran yaitu menyusun RPP, silabus, dan Lembar kerja agar menjadi acuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui model pembelajaran *Project Based Learning* untuk menghasilkan sebuah produk.

2). Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Pada Pelaksanaan tindakan sesuai dengan RPP yang telah dipersiapkan Pada pelaksanaan tindakan ini dibagi menjadi tiga tahapan yaitu : tahap awal, tahap inti, dan tahap penutup yang melibatkan siswa dalam pembelajaran. Siswa dalam pelaksanaan ini diminta membuat produk sesuai dengan lembar kerja yang diberikan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

3). Pengamatan terhadap tindakan (Observing)

Observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Dalam tahap ini aspek yang diamati adalah kreativitas selama berlangsungnya proses belajar mengajar melalui pengamatan. Pengamatan ini dilakukan berdasarkan format pengamatan yang telah dibuat sebelumnya.

4). Refleksi

Kegiatan akhir dari rangkaian kegiatan PTK adalah tahap Refleksi. Refleksi dilaksanakan untuk mengemukakan Kembali apa yang sudah dilakukan, mengetahui kekurangan dan kelebihan dari kegiatan yang sudah dilaksanakan. Kegiatan refleksi ini memberikan kemudahan untuk melakukan perubahan untuk Tindakan berikutnya

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tabel performance guru yang digunakan untuk melihat aktifitas pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan *model project based learning* dan tabel hasil penelitian kelompok yang digunakan untuk melihat perbandingan nilai sebelum dilakukan *model project based learning* dan sesudah dilakukan *model project based learning*. penelitian ini juga menggunakan dokumentasi yang diperlukan nantinya yaitu berupa gambar atau foto, video maupun dokumen-dokumen lainnya yang berhubungan dengan hasil penelitian.

Menurut (Sugiono, 2018) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

3.4 Teknik Analisis Data

Adapun data – data yang diperoleh selanjutnya akan dianalisis berdasarkan rumusan masalah penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Data Kreativitas Siswa

Data tentang kreativitas siswa akan dianalisis untuk mendeskripsikan hasil penelitian . Data diolah dengan menggunakan rumus presentase yaitu:

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

Keterangan :

F = Frekwensi kreativitas yang muncul

N = Jumlah kreativitas seluruh aspek

P = Angka presentase yang dicari

Dengan kategori sebagai berikut :

1. Jika nilai P = 75 – 100% (kreativitas tinggi)
2. Jika nilai P = 50 – 74% (Kreativitas sedang)
3. Jika nilai P = 25 – 49% (kreativitas rendah)
4. Jika nilai P = 0 – 24% (kreativitas sangat renda)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan yang beralamat di Jl Jendral Sudirman 201C, Aek Kanopan, Labuhanbatu Utara Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 3 dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa. Setelah melaksanakan penelitian tentang penelitian tindakan kelas (PTK) siklus I dan Siklus II, peneliti mendapatkan beberapa informasi dari data yang diperoleh. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa dan tingkat kreativitas siswa. Berikut uraian dari beberapa siklus:

4.1.1 Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi seperti di paparkan berikut ini:

a. Perencanaan

Mempersiapkan segala keperluan yang dibutuhkan dalam melakukan sebuah penelitian, disini peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kurikulum untuk menentukan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang digunakan untuk menyusun indikator yang diperlukan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang peneliti konsultasikan dengan dosen pembimbing. Menyusun instrumen yang digunakan dalam siklus penelitian tindakan kelas yaitu RPP I tentang Lingkungan pada penerapan *model Project Based Learning*, menyusun lembar kerja siswa (LKS) untuk setiap kelompok, dan menyusun lembar aktivitas guru dan aktivitas siswa dan tingkat kreativitas siswa.

b. Tindakan

Pada penelitian ini penulis yang bertindak sebagai guru dalam pembelajaran dengan menggunakan *model Project Based Learning* pada materi sumber daya alam. Kegiatan pembelajaran dibagi kedalam tiga tahap, yaitu pendahuluan (kegiatan awal), kegiatan inti dan dan kegiatan akhir (penutup). Tahap-tahap tersebut sesuai dengan RPP (terlampir).

Kegiatan awal yang dilakukan oleh guru adalah membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, mengkondisikan kelas dan guru melakukan apersepsi (menghubungkan pengetahuan siswa dengan materi yang akan diajarkan) dengan siswa. Guru bertanya “Apa itu Lingkungan? Siswa menjawab dengan pengalamannya masing-masing. Lalu guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menghubungkan materi yang dipelajari dengan materi sebelumnya, guru juga menjelaskan model pembelajaran yang akan dilakukan yaitu model *Project Based Learning*.

Tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti. Guru memberikan gambaran tentang lingkungan sehat dan tidak sehat. Mereka diberi kesempatan untuk bertanya jawab tentang gambar yang diamati, Guru memberikan penguatan itegrasi nilai spritual, Membagi siswa kedalam beberapa kelompok , Membagikan lembar kerja siswa (LKS) pada setiap kelompok. Siswa mengerjakan LKS dan menanyakan hal-hal yang tidak jelas, Meminta kepada masing-masing kelompok untuk mengumpulkan hasil diskusinya, Guru memberikan tugas individu kepada siswa, guru memberikan gambar ciri-ciri lingkungan sehat kepada individu siswa untuk membuat laporan dengan ide-ide kreatifnya, kemudian siswa maju kedepan untuk

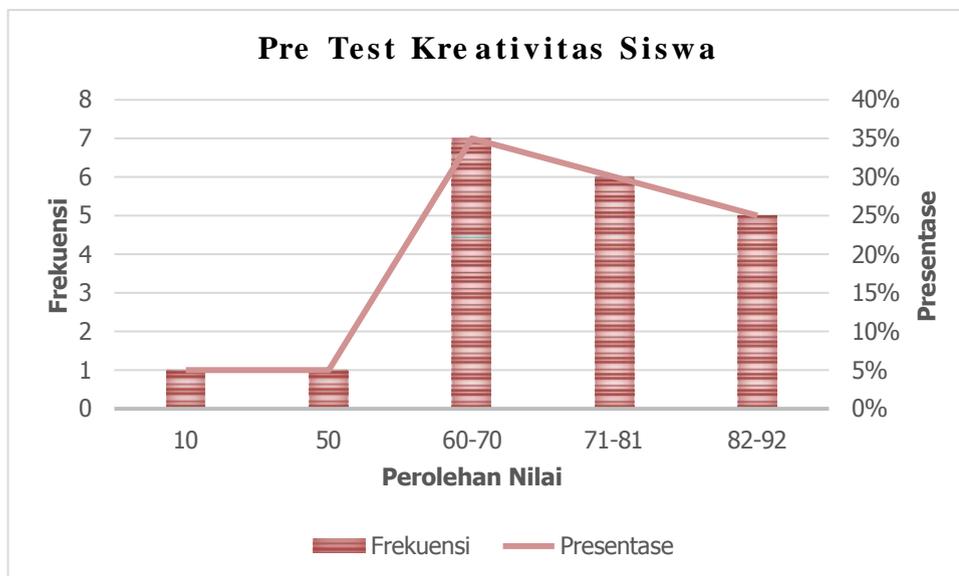
mempresentasikan hasil kerja individunya, Guru memberitahukan kepada siswa bahwa kegiatan proyek akan dilaksanakan pada pertemuan kedua, Guru menampilkan video tentang proses pembuatan proyek, Menyimpulkan pembelajaran dan Memberikan penegasan kembali yang telah dipelajari pada hari ini.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan akhir (penutup). Pada tahap ini guru menanyakan kepada siswa apakah ada yang belum paham dan meminta kepada siswa untuk bertanya jika ada yang kurang paham tentang materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, guru mengarahkan siswa menarik kesimpulan dari pembelajaran siklus I tersebut dan menguatkan kembali kesimpulan tersebut. Guru menyampaikan pesan moral, menutup pembelajaran dengan berdoa.

Tabel 4. 2 Data Kelompok *Pretest* kegiatan kreatifitas siswa

No	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	10	1	5%
2	50	1	5%
3	60-70	7	35%
4	71-81	6	30%
5	82-92	5	25%
Jumlah		20	100%
Nilai Rata-rata		73,5	
Nilai Minimum		10	
Nilai Maksimum		90	

Sumber: Data Diolah, 2023



Gambar 4. 1 Grafik Pre-Test Kreativitas Siswa

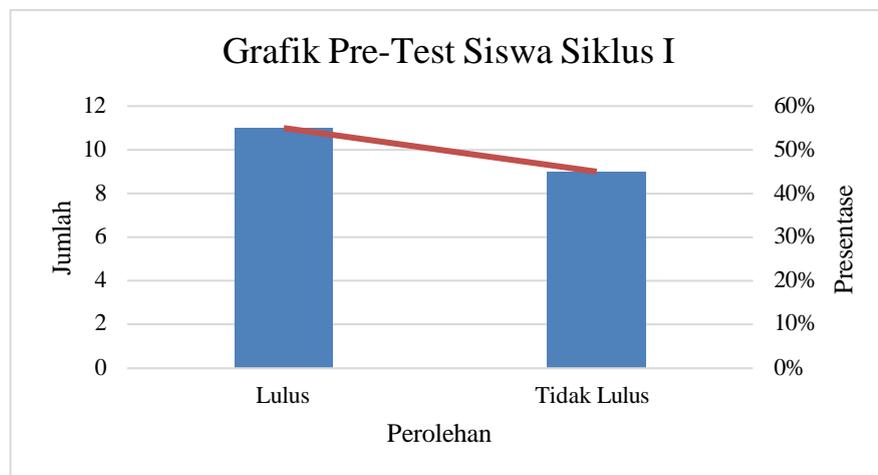
Berdasarkan tabel 4.1 dan grafik menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa dapat diketahui melalui jumlah siswa yang mampu mencapai kategori kreatif sebanyak 20 siswa dengan nilai rata-rata 73,5, dan siswa yang memperoleh kategori Sangat kreatif 5 siswa dengan nilai 90, Kreatif 6 siswa dengan nilai 80, cukup kreatif sebanyak 7 siswa dengan nilai 70, dan 1 siswa kurang kreatif dengan nilai 50, sedangkan siswa yang sangat kurang kreatif 1 dengan nilai 10. maka dapat dikatakan bahwa tingkat kreativitas siswa masih dalam Cukup kreatif. Kategori tingkat kreativitas siswa dikatakan tuntas dalam kemampuan kreativitasnya apabila memperoleh nilai > 75 (dalam kategori kreatif dan sangat kreatif).

Tabel 4. 3 Jumlah Siswa yang Lulus dan Tidak Lulus dalam Siklus 1

Aspek	Jumlah	Presentase
Lulus	11	55%
Tidak Lulus	9	45%

Sumber: Data Diolah, 2023

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat dilihat bahwa tingkat kelulusan nilai siswa pada pretest atau siklus sebanyak 11 siswa dengan nilai persentase 55%. Dan siswa yang tidak lulus sebanyak 9 siswa dengan presentase sebesar 45%. Berikut digambarkan dalam bentuk grafik:



Gambar 4. 2 Grafik Pre-Test Siklus I

Keberhasilan dibawah 85% menandakan bahwa kurang efektifnya pembelajaran yang dilakukan.

c. Observasi

Observasi dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran siklus pertama berlangsung. Observasi dilakukan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa berdasarkan pengamatan observer, serta tingkat kreativitas siswa setelahnya.

Tabel 4. 4 Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Project Based Learning

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kegiatan Awal	1. Guru mengucapkan salam				√	
	2. Guru berdoa bersama siswa sebelum memulai pembelajaran				√	
	3. Guru memeriksa kehadiran siswa			√		

	4. Guru memberikan motivasi kepada siswa	√				
Kegiatan Inti	1. Siswa diminta untuk membuka buku paket halaman 61 dan mengamati gambar lingkungan. Selanjutnya siswa diminta memberikan pendapat tentang hasil pengamatannya.			√		
	2. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, terdiri dari 2 kelompok dengan anggota 4 siswa dan 2 kelompok dengan anggota 3 siswa. Tiap kelompok menentukan siapa yang akan menjadi ketua dan sekretaris.			√		
	3. Guru memberikan penjelasan dan petunjuk menyelesaikan masalah secara kerja kelompok untuk menjawab LKS.			√		
	4. Siswa menyusun jawaban dari permasalahan tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat dan pengaruh yang ditimbulkan akibat lingkungan tidak sehat dan manfaat lingkungan sehat sesuai soal yang ada dalam LKS.				√	
	5. Siswa diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Dengan perwakilan kelompok maju membacakan hasil diskusinya di hadapan teman satu kelas.				√	

	6. Guru bersama siswa menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, membahas hasil diskusi kelompok, dan memberikan penjelasan mengenai lingkungan sehat dan tidak sehat.			√		
	7. Guru memberikan soal latihan kepada semua siswa secara individu untuk dikerjakan.				√	
Penutup	1. Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada siswa kegiatan apa saja yang dilakukan hari ini dan apa yang siswa rasakan?	√				
	2. Guru menanyakan kepada siswa tentang arti lingkungan sehat dan tidak sehat.		√			
	3. Guru bersama siswa membuat kesimpulan.			√		
	4. Guru menyampaikan pesan moral agar senantiasa bersyukur atas nikmat dan melestarikan lingkungan yang sehat.		√			
	5. Guru memberikan tindak lanjut (Pekerjaan Rumah). mengamati lingkungan yang berada disekitar rumahnya.				√	
	6. Guru mengucapkan salam dan doa penutup.				√	
Jumlah Skor		52				
Maxsimal Skor		85				
Persentase		61,17				

Sumber: Data diolah, 2023

Berdasarkan data observasi yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas guru, jumlah skor nilai keseluruhan yang mencakup kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir diperoleh 52 dengan demikian nilai persentase adalah 61,17. Berarti taraf keberhasilan aktivitas guru berdasarkan observasi pengamatan termasuk ke dalam kategori cukup baik, namun masih ada beberapa aktivitas yang perlu ditingkatkan lagi khususnya pada aktivitas guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, aktivitas guru memandu siswa dalam memandu kelompok, aktivitas guru dalam memaparkan topik, aktivitas guru dalam menuliskan jadwal untuk menyelesaikan proyek dan aktivitas guru dalam membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil dari proyek yang telah dibuat oleh siswa.

Berdasarkan data observasi yang merupakan hasil pengamatan kreatifitas siswa pada siklus I terlihat siswa masih kurang dalam berbagai hal diantaranya siswa masih kurang dalam mendengarkan penjelasan guru, siswa masih kurang dalam mengikuti instruksi guru dalam membuat kelompok, dalam mengerjakan LKPD siswa masih kurang mengikuti arahan yang diberikan guru, tidak hanya itu dalam berdiskusi siswa juga masih kurang sehingga berdampak siswa menjadi kurang dapat menanggapi hasil presentasi temannya dan siswa kurang mampu dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Maka jumlah skor nilai secara keseluruhan yang mencakup kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup memperoleh 56. Dengan demikian nilai persentase adalah 70 berarti taraf keberhasilan kreativitas siswa berdasarkan data termasuk kedalam kategori baik, namun ada beberapa aspek aktivitas yang perlu diperbaiki lagi.

d. Refleksi

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran masih terdapat beberapa kekurangan yang berdampak pada nilai kreativitas siswa, baik secara individu dan klasikal dapat dikatakan belum mampu mencapai nilai yang sesuai dengan nilai kriteria aspek kreativitas yang telah ditentukan.

4.1.2 Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi seperti di paparkan berikut ini:

a. Perencanaan

Mempersiapkan segala keperluan yang dibutuhkan dalam melakukan sebuah penelitian, disini peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kurikulum untuk menentukan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang digunakan untuk menyusun indikator yang diperlukan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang peneliti konsultasikan dengan dosen pembimbing. Menyusun instrumen yang digunakan dalam siklus penelitian tindakan kelas yaitu RPP II tentang Lingkungan pada penerapan model *Project Based Learning*, menyusun lembar kerja siswa (LKS) untuk setiap kelompok, dan menyusun lembar kreatifitas guru dan aktivitas siswa dan tingkat kreativitas siswa.

b. Tindakan

Pada penelitian ini penulis yang bertindak sebagai guru dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* pada materi sumber daya

alam. Kegiatan pembelajaran dibagi kedalam tiga tahap, yaitu pendahuluan (kegiatan awal), kegiatan inti dan dan kegiatan akhir (penutup). Tahap-tahap tersebut sesuai dengan RPP (terlampir).

Kegiatan awal yang dilakukan oleh guru adalah membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, mengkondisikan kelas dan guru melakukan apersepsi (menghubungkan pengetahuan siswa dengan materi yang akan diajarkan) dengan siswa. Guru bertanya “Apa itu Lingkungan? Siswa menjawab dengan pengalamannya masing-masing. Lalu guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menghubungkan materi yang dipelajari dengan materi sebelumnya, guru juga menjelaskan model pembelajaran yang akan dilakukan yaitu model *Project Based Learning*.

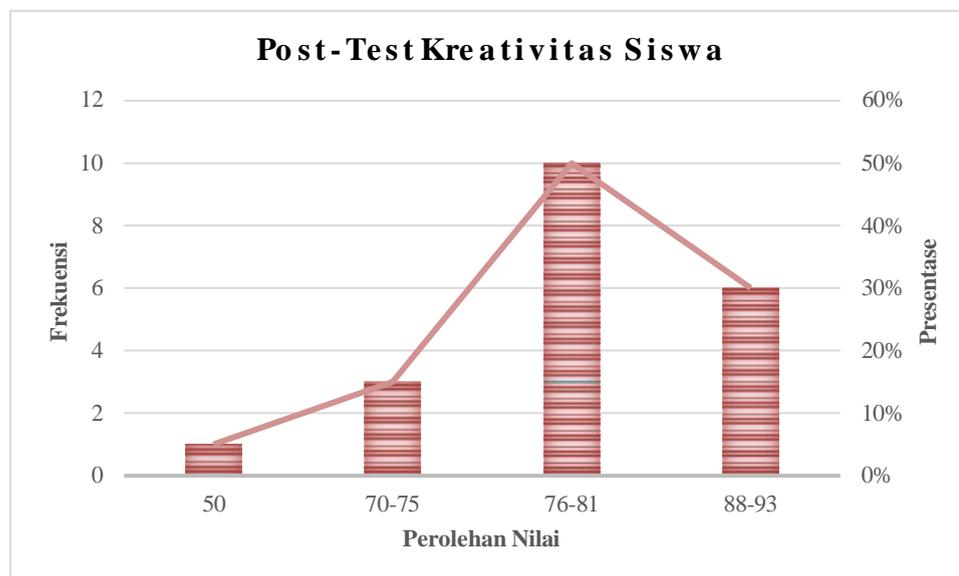
Tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti. Guru memberikan gambaran tentang Materi. Mereka diberi kesempatan untuk bertanya jawab tentang gambar yang diamati, Guru memberikan penguatan itegrasi nilai spritual, Membagi siswa kedalam beberapa kelompok , Membagikan lembar kerja siswa (LKS) pada setiap kelompok. Siswa mengerjakan LKS dan menanyakan hal-hal yang tidak jelas, Meminta kepada masing-masing kelompok untuk mengumpulkan hasil diskusinya, Guru memberikan tugas individu kepada siswa, guru memberikan gambar ciri-ciri lingkungan sehat kepada individu siswa untuk membuat laporan dengan ide-ide kreatifnya, kemudian siswa maju kedepan untuk mempresentasikan hasil kerja individunya, Guru memberitahukan kepada siswa bahwa kegiatan proyek akan dilaksanakan pada pertemuan kedua, Guru menampilkan video tentang proses pembuatan proyek, Menyimpulkan

pembelajaran dan Memberikan penegasan kembali yang telah dipelajari pada hari ini.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan akhir (penutup). Pada tahap ini guru menanyakan kepada siswa apakah ada yang belum paham dan meminta kepada siswa untuk bertanya jika ada yang kurang paham tentang materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, guru mengarahkan siswa menarik kesimpulan dari pembelajaran siklus II tersebut dan menguatkan kembali kesimpulan tersebut. Guru menyampaikan pesan moral, menutup pembelajaran dengan berdoa.

Tabel 4. 5 Hasil *Post test* kegiatan kreatifitas siswa

No	Nilai Post-Test	Frekuensi	Presentase
1	50	1	5%
2	70-75	3	15%
3	76-81	10	50%
4	82-87	-	-
5	88-93	6	30%
Jumlah		20	100%
Nilai Rata-rata		80	
Nilai Minimum		50	
Nilai Maksimum		90	



Gambar 4. 3 Grafik Post-Test Kreativitas Siswa

Berdasarkan hasil menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa dapat diketahui melalui jumlah siswa yang mampu mencapai kategori kreatif sebanyak 20 siswa dengan nilai rata-rata 80,0, dan siswa yang memperoleh kategori cukup kreatif sebanyak 1 siswa dengan nilai 70, sedangkan siswa yang kurang kreatif 1 dengan nilai 50. maka dapat dikatakan bahwa tingkat kreativitas siswa masih dalam kategori kreatif.

Tabel 4.5 Jumlah Siswa yang lulus dan tidak lulus dalam siklus 1

Aspek	Jumlah	Presentase
Lulus	18	90%
Tidak Lulus	2	10%

Sumber: Data Diolah, 2023

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat dilihat bahwa tingkat kelulusan nilai siswa pada pretest atau siklus sebanyak 18 siswa dengan nilai persentase 90%. Dan siswa yang tidak lulus sebanyak 2 siswa dengan 10%. Berikut digambarkan dalam bentuk grafik:



Gambar 4. 4 Grafik Post-Test Siswa Siklus II

Keberhasilan diatas 85% menandakan bahwa sudah efektifnya pembelajaran yang dilakukan dalam meningkatkan kreatifitas siswa.

c. Observasi

Observasi dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran siklus pertama berlangsung. Observasi dilakukan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa berdasarkan pengamatan observer, serta tingkat kreativitas siswa setelahnya.

Tabel 4. 6 Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Dengan Menggunakan *Model Project Based Learning* Siklus II

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kegiatan Awal	1. Guru mengucapkan salam				√	
	2. Guru berdoa bersama siswa sebelum memulai pembelajaran				√	
	3. Guru memeriksa kehadiran siswa					√
	4. Guru memberikan motivasi kepada siswa					√

Kegiatan Inti	1. Siswa diminta untuk membuka buku paket halaman 61 dan mengamati gambar lingkungan. Selanjutnya siswa diminta memberikan pendapat tentang hasil pengamatannya.				√	
	2. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, terdiri dari 2 kelompok dengan anggota 4 siswa dan 2 kelompok dengan anggota 3 siswa. Tiap kelompok menentukan siapa yang akan menjadi ketua dan sekretaris.					√
	3. Guru memberikan penjelasan dan petunjuk menyelesaikan masalah secara kerja kelompok untuk menjawab LKS.					√
	4. Siswa menyusun jawaban dari permasalahan tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat dan pengaruh yang ditimbulkan akibat lingkungan tidak sehat dan manfaat lingkungan sehat sesuai soal yang ada dalam LKS.				√	
	5. Siswa disuruh mempresentasikan hasil diskusinya. Dengan perwakilan kelompok maju membacakan hasil diskusinya di hadapan teman satu kelas.				√	
	6. Guru bersama siswa menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, membahas hasil diskusi kelompok, dan memberikan penjelasan mengenai lingkungan sehat dan tidak sehat.				√	

	7. Guru memberikan soal latihan kepada semua siswa secara individu untuk dikerjakan.				√	
Penutup	1. Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada siswa kegiatan apa saja yang dilakukan hari ini dan apa yang siswa rasakan?					√
	2. Guru menanyakan kepada siswa tentang arti lingkungan sehat dan tidak sehat.					√
	3. Guru bersama siswa membuat kesimpulan.				√	
	4. Guru menyampaikan pesan moral agar senantiasa bersyukur atas nikmat dan melestarikan lingkungan yang sehat.					√
	5. Guru memberikan tindak lanjut (Pekerjaan Rumah). mengamati lingkungan yang berada disekitar rumahnya.				√	
	6. Guru mengucapkan salam dan doa penutup.				√	
Jumlah Skor						75
Maxsimal Skor						85
Persentase						88,23

Sumber: Data diolah, 2023

Berdasarkan data observasi yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas guru, jumlah skor nilai keseluruhan yang mencakup kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir diperoleh 75 dengan demikian nilai persentase adalah 82,23%. Berarti taraf keberhasilan aktivitas guru berdasarkan observasi pengamatan termasuk ke dalam kategori baik, Maka dapat disimpulkan bahwa

kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* tercapai dengan target yang diinginkan sesuai dengan langkah-langkah yang ada di RPP.

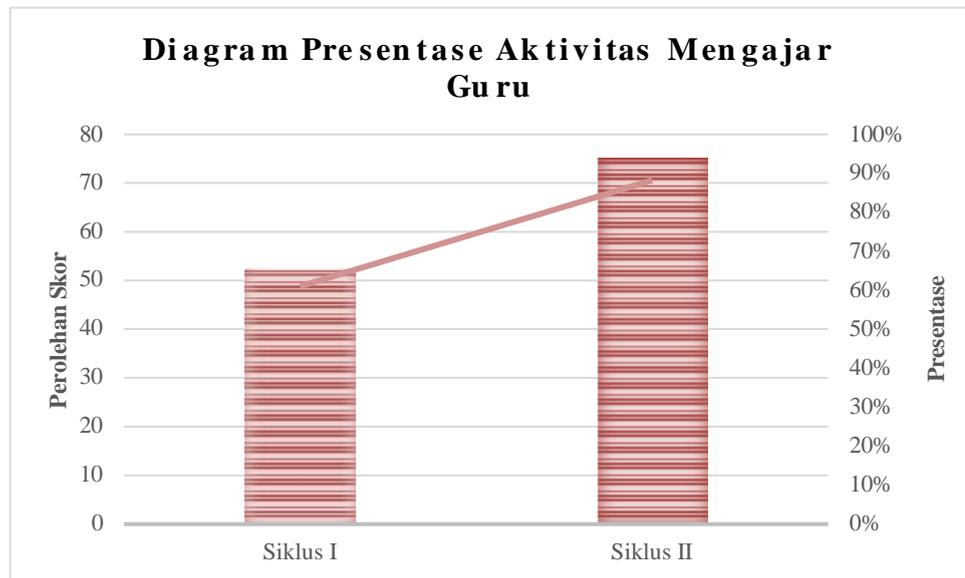
Berdasarkan data observasi yang merupakan hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II terlihat hasil persentase yang diperoleh 90.38% dengan kategori baik sekali. Dengan banyak diperoleh kategori baik sekali disetiap siklusnya maka dapat dikatakan penerapan model *project based learning* bisa membangkitkan semangat belajar siswa.

d. Refleksi

Dapat disimpulkan kemampuan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran sudah dalam kategori sangat baik, tidak hanya itu aspek aktivitas siswa juga mengalami peningkatan. Upaya ini didukung oleh bagaimana cara guru mengelola proses pembelajaran hingga berdampak baik pada siswa dan juga meningkatkan kreativitas belajar siswa menjadi lebih meningkat. Dengan penerapan model *project based learning* siswa menjadi lebih aktif dan mengerjakan tugas lebih kreatif, serta proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sesuai keseluruhan penelitian ini sudah sesuai dengan yang diharapkan maka oleh itu penelitian pada siklus selanjutnya diberhentikan.

4.2 Pembahasan

Adapun hasil dari aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru selama dua siklus sudah menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari diagram dibawah ini:



Gambar 4. 5 Diagram Persentase Aktivitas Mengajar Guru

Berdasarkan diagram persentase aktivitas mengajar guru dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam pengelolaan pembelajaran dengan penerapan model *Project Based Learning* dalam kategori baik sekali. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan diagram persentase siklus I memiliki nilai 61,17% dan di siklus II memiliki nilai 88,23%. Hal ini disebabkan karena Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada kegiatan awal, inti, dan penutup sudah terlaksana sesuai dengan langkah-langkah model *project based learning* dan sesuai dengan rencana yang telah disusun pada Siklus I dan Siklus II.

Selain itu hasil dari aktivitas pembelajaran yang dilakukan terdapat perbedaan nilai dari 2 kelompok yaitu kelompok laki -laki dan perempuan. Adapun aspek yang dinilai dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 7 Hasil penilaian perkelompok Siklus I

Kategori	Perempuan	Laki-Laki
Kreatifitas	63	65
Kerapian	72	68

Kerjasama	77	66
Kebersihan	68	60
Rata-Rata	70	64,75

Sumber: Data diolah

Berdasarkan hasil diatas bahwa kelompok cewek memiliki nilai rata lebih besar dibanding dengan kelompok laki laki, kelompok perempuan mendapatkan nilai 70 dan kelompok laki-laki mendapatkan nilai rata- rata sebesar 64,75. jika dilihat sari seluruh penilaian kelompok laki-laki memiliki nilai lebih kecil atau dibawah kelompok perempuan namum pada penilaian kreatifitas lebih tinggi dibanding dengan kelompok perempuan yang hanya 63 dan kelompok laki - laki sebesar 65.

Tabel 4. 8 Hasil penilaian perkelompok Siklus II

Kategori	Perempuan	Laki-Laki
Kreatifitas	75	75
Kerapian	72	70
Kerjasama	80	82
Kebersihan	73	70
Rata-Rata	75	74,25

Sumber: Data diolah

Berdasarkan hasil diatas bahwa kelompok cewek memiliki nilai rata-rata masih lebih besar dibanding dengan kelompok laki laki, yaitu 75 untuk kelompok perempuan, dan 74,25 untuk laki-laki. Namun laki laki memiliki nilai lebih tinggi dibandingkan perempuan pada penilaian kerjasama, kelompok laki -laki memiliki nilai 82 dan kelompok perempuan memiliki nilai 80. Pada penilaian kreatifitas

kedua kelompok tersebut sama sama mendapatkan nilai 75 yang merupakan kategori nilai yang cukup baik



Gambar 4. 6 Diagram Hasil kegiatan berkelompok

Dapat disimpulkan bahwa kreatifitas siswa dalam belajar mengajar dengan penerapan model *project based learning* pada tema peduli terhadap makhluk hidup dalam kategori baik sekali. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai pada diagram siklus I kelompok laki laki memiliki nilai 64,75 dan disiklus II memiliki nilai 74,25. Begitu juga dengan kelompok perempuan pada siklus I dengan nilai 70 dan siklus II dengan nilai 75 Hal ini disebabkan karena kreatifitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran pada kegiatan awal, inti, dan penutup sudah terlaksana sesuai dengan langkah-langkah model *project based learning* dan sesuai dengan rencana yang telah disusun pada siklus I dan siklus II.

Tabel 4. 9 Hasil penilaian pretest dan Post Test

Aspek	Lulus	Tidak Lulus
Pre-test	11	9
Post-Test	18	2

Sumber: Data diolah

Berdasarkan tabel diatas terdapat perbedaan yang signifikan antara jumlah siswa yang lulus pada pretest dan post test. Pada tahap pre test jumlah siswa yang lulus sebanyak 11 siswa dan siswa yang lulus pad tahap post test sebanyak 18 siswa. Perbedaan ini menandakan adanya perubahan positif yang dihasilkan dari penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

Pemilihan metode pembelajaran yang tidak tepat dalam proses kegiatan belajar mengajar menyebabkan pendidik tidak mampu mengkomunikasikan materi pembelajaran, kesalahan ini mempengaruhi terhadap tujuan pembelajaran dan kegagalan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Lutvaidah, 2016). Memilih dan memperhatikan metode pembelajaran sangatlah penting, karena jika menerapkan metode pembelajaran yang tepat maka akan mencapai hasil yang maksimal dan sesuai dengan tujuan atau sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya (Nugraha, 2018). Sebelum menentukan tujuan yang ingin dicapai, maka terlebih dahulu untuk mengidentifikasi kebutuhan yang ada di lapangan. Dengan mengidentifikasi kebutuhan yang sesuai di lapangan maka tujuan pembelajaran dan metode pembelajaran dapat ditentukan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Natty et al., (2019) yang menyatakan bahwa seseorang menciptakan dan menemukan sesuatu yang baru menggunakan ide, gagasan, dan pengetahuan yang dimiliki untuk menghasilkan suatu produk atau karya baru yang berbeda dengan penemuanpenemuan sebelumnya atau sesuatu yang telah ada maka anak tersebut dapat dikatakan kreatif.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Aktivitas guru dalam pengelolaan pembelajaran dengan penerapan model *project based learning* dalam kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan diagram persentase siklus I memiliki nilai 61,17% dan di siklus II memiliki nilai 88,23%.

Peningkatan nilai pada diagram siklus I kelompok laki laki memiliki nilai 64,75 dan di siklus II memiliki nilai 74,25. Begitu juga dengan kelompok perempuan pada siklus I dengan nilai 70 dan siklus II dengan nilai 75.

5.2 Saran

Pembelajaran dengan menerapkan model *Project Based Learning* mudah, tetapi membutuhkan waktu lebih lama, oleh karena itu kepada guru yang menerapkan model *Project Based Learning* diharapkan dapat memanfaatkan waktu sebaik mungkin, agar pembelajaran yang direncanakan dengan sebaik mungkin dapat berjalan sesuai dengan harapan. Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penerapan model *Project Based Learning* pada konsep-konsep yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudjono. (2001). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anastasia, (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Jurnal Kajian Pendidikan. 02.
- Asni & Vita, (2016). *Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Project Based Learning Pada Siswa Kelas V SDIT LHI*. Jurnal Pendidikan.5.1434.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dimiyati, dkk. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rineka Cipta
- Hija & Nur. (2018). *Implementasi Model Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 6 SDN 50 Bulu Datu Palopo*. Skripsi.
- Indonesia Melalui Metode Pembelajaran Jigsaw Di Kleas 6 SDN 251 Sakti Desa Tanah Gella Kecamatan Bua Kabupaten Luwu. Skripsi.
- Lindawati, (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Man 1 Kebumen*. Jurnal Pendidikan. 3.43-44.
- Lutvaidah, U. (2016). Pengaruh Metode dan Pendekatan Pembelajaran terhadap Penguasaan Konsep Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(3), 279–285. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i3.653>
- Mahanal. (2009) *Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Munandar,Utami.(2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta:Rineka cipta.
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>
- Nugraha, M. (2018). Manajemen Kelas dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran. *Tarbawi : Jurnal Keilmuan Manajemen*, 4(1), 27–44. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v4i01.1769>
- Purwati, (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa*
- Sagala, (2010). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Sari, (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa*. *Varia Pendidikan*. 30. 80.
- Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sonita, (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas 5 MIN 3 Aceh Besar*. Skripsi.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:Remaja Rosda Karya.
- W. (2010). *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada media Group.

- Wulandari, Mawardi, Wardani, (2019). Peningkatan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Model Mind Mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 3. 10-16.
- Zuhdiana & Mawar, (2017). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Dengan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan*. 14. 604-610.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus

31

Lampiran 1 SILABUS

SILABUS PEMBELAJARAN TEMATIK SEKOLAH DASAR KELAS 3

SEMESTER I

TEMA : LINGKUNGAN

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi pokok dari uraian materi	Kegiatan Belajar	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan
1. IPA Memahami ciri-ciri dan Kebutuhan makhluk hidup serta hal-hal yang Memengaruhi perubahan Pada makhluk hidup	Mengidentifikasi Ciri-ciri dan Kebutuhan makhluk hidup. Mendeskripsikan Perubahan yang terjadi pada makhluk hidup dan hal-hal yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak	Perubahan pada makhluk hidup Sifat benda sifat	Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup Menggolongkan tumbuhan berdasarkan daunnya	Test	3 Minggu	Gambar
2. PKN Mengamalkan makna sumpah pemuda	Mengamalkan makna satu nusa, satu bangsa, satu bahasa Mengamalkan nilai-nilai sumpah pemuda dalam kehidupan sehari-hari	Makna satu nusa, satu bangsa, satu bahasa.	Mengidentifikasi pengalaman nilai-nilai sumpah pemuda di lingkungan rumah	Test	3 Minggu	Gambar

Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin, tekun, tanggung jawab, ketelitian, kerja sama, toleransi, percaya diri.

Mengetahui

Kepala Sekolah



Dj. Candra Simbolon, S.E.I., M.M

Guru Kelas

Armayani, S.H., S.Pd

Medan, 08 Mei 2023

Peneliti

Prawesti Ramadinah

Lampiran 2 RPP Siklus I**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)****SIKLUS I**

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 1 Aek Kenopan

Kelas/Semester : 3 / genap

Tema : Lingkungan

Pertemuan : 1

Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dsb
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan mennaya erdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, mahluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- 2.1. Menjelaskan Lingkungan sehat
- 2.2. Lingkungan tidak sehat

C. Indikator

1. Mendefinisikan pengertian lingkungan
2. Mendefinisikan pengertian lingkungan sehat
3. Mendefinisikan pengertian lingkungan tidak sehat
4. Menjelaskan ciri-ciri lingkungan sehat

5. Menjelaskan ciri-ciri lingkungan tidak sehat

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui diskusi kelompok siswa dapat mendefinisikan pengertian lingkungan.
2. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat mendefinisikan pengertian lingkungan sehat
3. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat mendeskripsikan pengertian lingkungan tidak sehat.
4. Melalui model *Project Based Learning* (PJBL) siswa dapat menjalankan maksimal 2 ciri lingkungan sehat.
5. Melalui model *Project Based Learning* (PJBL) siswa dapat menjalankan maksimal 2 pengaruh lingkungan tidak sehat.

E. Materi Pembelajaran

1. Lingkungan sehat

Lingkungan adalah bagian dari kehidupan kita, keadaan lingkungan sangat mempengaruhi kondisi kesehatan seseorang. Orang yang hidup dalam lingkungan sehat akan tumbuh sehat, lingkungan yang bersih dapat kita lihat dari rumah yang bersih, halaman yang bersih, tanaman yang tertata rapi. Dengan adanya tanaman udara menjadi bersih.

2. lingkungan tidak sehat

Lingkungan disekitar kita menjadi lingkungan tidak sehat jika terdapat sampah yang menumouk dan berserakan. Bau busuk menyengat hidung, lalat berterbangan kasana kemari. Rumah tidak memiliki jendela dan ventilasi sehingga udara tidak bisa berganti dan cahaya matahari tidak bisa masuk kedalam rumah, rumah menjadi lembab dan berbau.

F. Metode, Strategi, Pendekatan Pembelajaran

Metode : Ceramah, tanya jawab, penugasan dan diskusi

Model : *Project Based Learning*

Pendekatan : *Saintific*

G. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Gambar
2. Buku tematik kelas 3

3. Buku paket IPA, LKS kelas 3

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam • Guru berdoa bersama siswa sebelum memulai pembelajaran • Guru memeriksa kehadiran siswa • Guru memberikan motivasi dan menyampaikan tujuan dari pembelajaran mengenai pembelajaran yang akan dipelajari kepada siswa 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta untuk membuka buku paket halaman 61 dan mengamati gambar lingkungan. Selanjutnya siswa diminta memberikan pendapat tentang hasil pengamatannya 	45 menit
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, terdiri dari 2 kelompok dengan anggota 4 siswa dan 2 kelompok dengan anggota 3 siswa . Tiap kelompok menentukan siapa yang akan menjadi ketua dan sekretaris. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memperlihatkan lingkungan yang sehat dan tidak sehat dari beberapa contoh gambar lain yang lebih banyak jumlahnya, kemudian dibagikan ke semua kelompok. • Guru memberikan penjelasan dan petunjuk menyelesaikan masalah secara kerja kelompok untuk menjawab LKS. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi penguatan 	
Penentuan Proyek	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menghimbau siswa untuk mencari permasalahan yang ada dilingkungan sekitar 	
Menyusun Jadwal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi waktu untuk menyelesaikan penyelesaian proyek 	
Uji Hasil	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyusun jawaban dari permasalahan tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat, dan pengaruh yang ditimbulkan akibat lingkungan tidak sehat dan manfaat lingkungan sehat sesuai soal yang ada dalam LKS. • Siswa disuruh mempresentasikan hasil diskusinya. Dengan perwakilan kelompok maju membacakan hasil diskusinya di hadapan teman satu kelas. • Guru bersama siswa menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, 	

	<p>membahas hasil diskusi kelompok, dan memberikan penjelasan mengenai lingkungan sehat dan tidak sehat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan soal latihan kepada semua siswa secara individu untuk dikerjakan 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menutup kegiatan dengan menanyakan kepada siswa kegiatan apa saja yang dilakukan hari ini dan apa yang siswa rasakan? • Guru menanyakan kepada siswa tentang arti lingkungan sehat dan tidak sehat. • Guru bersama siswa membuat kesimpulan • Guru menyampaikan pesan moral agar senantiasa bersyukur atas nikmat dan melestarikan lingkungan yang sehat • Guru memberikan tindak lanjut (pekerjaan rumah) mengamati lingkungan yang berada disekitar rumahnya • Guru mengucapkan salam dan doa penutup 	5 Menit

I. PENILAIAN

1. Penilaian observasi Aktivitas
2. Penilaian Hasil belajar Instrumen hasil penilaian aktivitas
 1. Aktivitas memperhatikan penjelasan guru (Visual activities)
 2. Aktivitas keberanian siswa mengajukan pertanyaan dan menjawab atau menanggapi pertanyaan dalam berdiskusi antar teman (Oral activities)
 3. Aktivitas semangat siswa dalam mengerjakan tugas (Emotional activities)
 4. Aktivitas siswa dalam memecahkan masalah pada LKS (Mental activities)



Mengetahui
Kepala Sekolah
Rudi Candra Simbolon, S.E.I., M.M

Guru Kelas
Armayani, S.H., S.Pd

Medan, 08 Mei 2023

Peneliti

Priy

Prawesti Ramadinah

Lampiran 3 RPP Siklus II**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)****SIKLUS II**

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 1 Aek Kenopan

Kelas/Semester : 3 / genap

Tema : Lingkungan

Subtema : 3

Pertemuan : 2

Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengarkan melihat dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan lingkungan sehat.

B. Kompetensi Dasar**PPKN**

Melaksanakan kerja sama dalam keberagaman di rumah dan disekolah

Bahasa Indonesia

Gemar menggali informasi melalui membaca dan mendengarkan dari sumber lain berdasarkan rasa ingin tahu

Seni Budaya dan Prakarya

Membuat karya dengan memanfaatkan bahan di lingkungan sekitar

C. Indikator Pencapaian Kompetensi**PPKN**

Memberikan contoh kerja sama dalam keragaman di lingkungan sekolah

Bahasa Indonesia

Menuliskan pokok-pokok informasi yang diperoleh dengan tepat dan dapat menunjukkan perilaku senang menggunakan bahasa Indonesia dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan kepada guru dan teman sekelas

Seni Budaya dan Prakarya

Memilih bahan dilingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan menjadi karya, merancang sebuah karya, mewarnai sebuah karya, dan membuat suatu karya.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Siswa dapat memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab dan percaya diri.
3. Siswa dapat membuat suatu karya yang memanfaatkan bahan yang ada dilingkungan sekitar

E. Materi Pembelajaran

1. Kerjasama
2. Karya yang memanfaatkan bahan dilingkungan dengan tema menjaga kelestarian lingkungan

F. Metode, Strategi, Pendekatan Pembelajaran

Metode : Ceramah, tanya jawab, penugasan dan diskusi

Model : *Project Based Learning*

Pendekatan : *Saintific*

G. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media :Buku Paket tematik, LKS Kelas III SD
2. Alat : Tong cat bekas, Cat, Kuas
3. Sumber belajar :Buku Paket tematik Kelas III, lingkungan sekolah,lingkungan rumah

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan		Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal		<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak berdoa. • Yel-yel penyemangat • Absensi siswa • Guru mengkondisikan siswa agar siap belajar, dengan menyiapkan buku dan alat tulis di atas meja. • Apersepsi Mengingat kembali pembelajaran yang lalu tentang pertumbuhan dan perkembangan manusia. • Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan siswa dengan materi yang akan dipelajari tentang lingkungan. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut dan ruang lingkup materi yang akan dipelajari, yaitu lingkungan 	15 menit
Kegiatan inti	Penentuan Proyek	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan bahwa pentingnya menjaga lingkungan • Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, terdiri dari 2 kelompok dengan anggota 4 peserta didik dan 2 kelompok dengan anggota 3 peserta didik . Tiap kelompok menentukan siapa yang akan menjadi ketua dan sekretaris. • Guru memperlihatkan lingkungan yang sehat. Selanjutnya peserta didik diminta memberikan pendapat tentang hasil pengamatannya. • Guru memberikan penjelasan dan petunjuk menyelesaikan masalah secara kerja kelompok untuk menjawab LKS. 	
	Menyusun Jadwal	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyusun jawaban dari permasalahan tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat, dan pengaruh yang ditimbulkan akibat lingkungan tidak sehat 	45 menit

		<p>dam manfaat lingkungan sehat sesuai soal yang ada dalam LKS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah guru menjelaskan siswa diminta untuk membuat salah satu contoh untuk menjaga lingkungan sehat yaitu dengan membuang sampah pada tempatnya. • Siswa diminta mencari tong bekas kemudian dihiasi dengan mewarnai tong tersebut dengan menarik. 	
	Uji Hasil	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mempresentasikan hasil ujinya, dengan perwakilan kelompok maju membacakan hasil diskusinya di depan kelas • Guru bersama siswa menganalisis dan membuat hasil uji kelompok dan memberikan penjelasan mengenai lingkungan sehat dan tidak sehat • Guru memberikan soal latihan kepada semua siswa secara individu untuk dikerjakan 	
	Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dan guru melakukan refleksi pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar bermakna • Guru menunjuk salah satu siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari • Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama sebelum pulang 	

I. PENILAIAN

1. Penilaian observasi Aktivitas
2. Penilaian Hasil belajar Instrumen hasil penilaian aktivitas



Ketua Sekolah
Kardi Candra Simbolon, S.E.I., M.M

Guru Kelas

Armayani, S.H., S.Pd

Medan, 08 Mei 2023

Peneliti

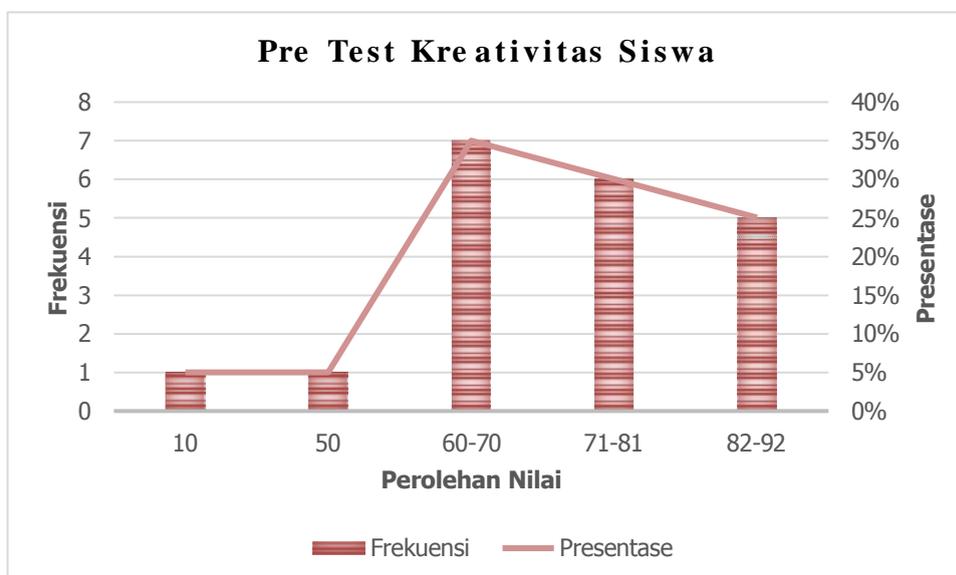
Prawesti Ramadinah

Lampiran 4 Nilai Mentah Siswa Siklus I (Pre-Test)

No	Siswa	Hasil Belajar
1	Siswa 1	70
2	Siswa 2	80
3	Siswa 3	70
4	Siswa 4	80
5	Siswa 5	80
6	Siswa 6	80
7	Siswa 7	90
8	Siswa 8	90
9	Siswa 9	90
10	Siswa 10	90
11	Siswa 11	70
12	Siswa 12	70
13	Siswa 13	80
14	Siswa 14	80
15	Siswa 15	10
16	Siswa 16	70
17	Siswa 17	50
18	Siswa 18	70
19	Siswa 19	60
20	Siswa 20	90
Rata- Rata		73,5

Lampiran 5 Data Kelompok Siswa Siklus I (Pre-Test)

No	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	10	1	5%
2	50	1	5%
3	60-70	7	35%
4	71-81	6	30%
5	82-92	5	25%
Jumlah		20	100%
Nilai Rata-rata		73,5	
Nilai Minimum		10	
Nilai Maksimum		90	

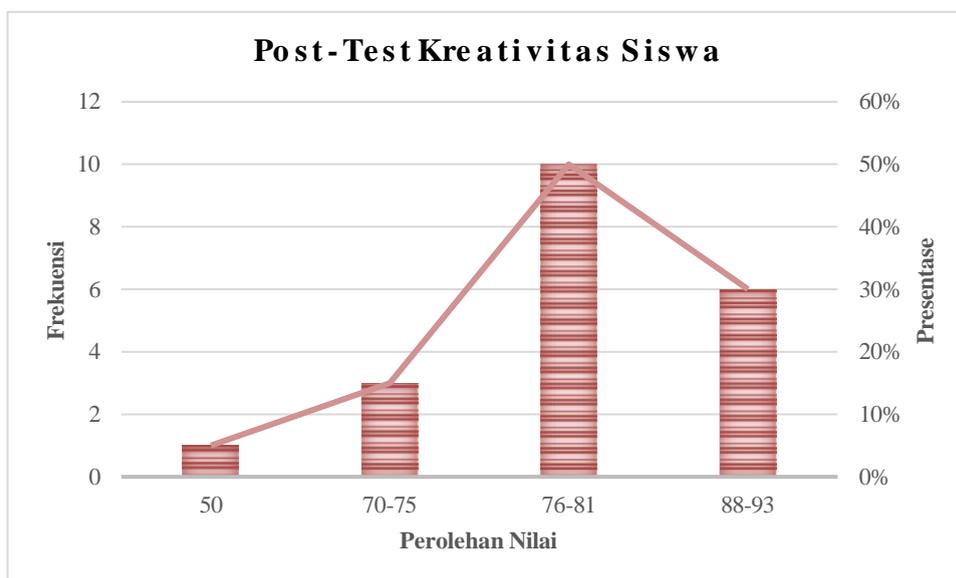


Lampiran 6 Nilai Mentah Siswa Siklus II (Post-Test)

No	Siswa	Hasil Belajar
1	Siswa 1	77
2	Siswa 2	80
3	Siswa 3	80
4	Siswa 4	80
5	Siswa 5	90
6	Siswa 6	80
7	Siswa 7	75
8	Siswa 8	90
9	Siswa 9	90
10	Siswa 10	90
11	Siswa 11	50
12	Siswa 12	90
13	Siswa 13	75
14	Siswa 14	90
15	Siswa 15	70
16	Siswa 16	77
17	Siswa 17	80
18	Siswa 18	80
19	Siswa 19	76
20	Siswa 20	80
Rata-Rata		80

Lampiran 7 Data Kelompok Siswa Siklus II (Post-Test)

No	Nilai Post-Test	Frekuensi	Presentase
1	50	1	5%
2	70-75	3	15%
3	76-81	10	50%
4	82-87	-	-
5	88-93	6	30%
Jumlah		20	100%
Nilai Rata-rata		80	
Nilai Minimum		50	
Nilai Maksimum		90	



Lampiran 8 Hasil Proyek Siswa

Gambar Proyek Siswa









Lampiran 9. Lembar Observasi Aktivitas Siswa
Lembar Observasi Aktivitas siswa Dalam Pembelajaran Dengan
Menggunakan Model *Project Based Learning*

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Rentang Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Pendahuluan:	1. Siswa menjawab salam					✓
		2. Siswa berdoa (untuk mengawali kegiatan pembelajaran)					✓
		3. Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran				✓	
2.	Kegiatan inti :	1. Siswa mengamati gambar/media bagian-bagian tumbuh-tumbuhan dan fungsinya yang diperintahkan guru			✓		
		2. Siswa menjawab pertanyaan dari guru				✓	
		3. Siswa mengidentifikasi permasalahan yang terikat dengan topik yang dikaji			✓		
		4. topik yang dikaji					
		5. Siswa bersama kelompok mengidentifikasi perencanaan			✓		
		6. proyek terkait dengan penyelesaian permasalahan yang diidentifikasi					
		7. Siswa menyiapkan alat dan bahan untuk merancang proyek				✓	
		8. Siswa menyepakati jadwal yang diberikan guru			✓		
		9. Kelompok dapat membuat proyek/karya dengan memahami konsep yang terkait dengan materi bagian-bagian tumbuh-tumbuhan dan fungsinya			✓		
		10. dan fungsinya					
		11. Siswa mengerjakan proyek secara optimal dan bekerja secara efektif dan efisien dalam kelompok		✓			
		12. 12. optimal dan bekerja secara efektif dan efisien dalam kelompok					
3	Penutup	13. Siswa mempresentasikan hasil pembuatan proyek yang telah mereka buat			✓		
		1. Siswa menarik kesimpulan atau rangkuman hasil belajar			✓		

		2. Siswa bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui ketercapaian materi)			✓		
		3. Siswa mendengarkan guru				✓	
		4. memberikan pesan belajar dan pesan moral					
		5. Siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran				✓	
Jumlah skor yang diperoleh			56				
Jumlah skor maksimal			80				
Rata-rata			70%				

**Lampiran 10 Lembar Observasi Aktivitas Siswa
Lembar Observasi Aktivitas siswa Dalam Pembelajaran Dengan**

Menggunakan Model *Project Based Learning*

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Rentang Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Pendahuluan:	1. Siswa menjawab salam					✓
		2. Siswa berdoa (untuk mengawali kegiatan pembelajaran)					✓
		3. Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran					✓
2.	Kegiatan inti :	1. Siswa mengamati gambar/media bagian-bagian tumbuh-tumbuhan dan fungsinya yang diperintahkan guru				✓	
		2. Siswa menjawab pertanyaan dari guru					✓
		3. Siswa mengidentifikasi permasalahan yang terikat dengan					✓
		4. topik yang dikaji					
		5. Siswa bersama kelompok mengidentifikasi perencanaan					✓
		6. proyek terkait dengan penyelesaian permasalahan yang diidentifikasi					
		7. Siswa menyiapkan alat dan bahan untuk merancang proyek					
		8. Siswa menyepakati jadwal yang diberikan guru					✓
		9. Kelompok dapat membuat proyek/karya dengan memahami konsep yang terkait dengan materi bagian-bagian tumbuh-tumbuhan					
		10. dan fungsinya					
		11. Siswa mengerjakan proyek secara					✓
		12. optimal dan bekerja secara efektif dan efisien dalam kelompok					
		13. Siswa mempresentasikan hasil pembuatan proyek yang telah mereka buat					

3	Penutup	6. Siswa menarik kesimpulan atau rangkuman hasil belajar					
		7. Siswa bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui ketercapaian materi)					✓
		8. Siswa mendengarkan guru 9. memberikan pesan belajar dan pesan moral					
		10. Siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran					
Jumlah skor yang diperoleh						74	
Jumlah skor maksimal						80	
Rata-rata						92.5%	

Lampiran 11 Latihan Pre-Test dan Post-Test Siswa**Pre-Test**

1. Ciri-ciri lingkungan sehat yaitu.....
2. Sampah plastik bekas makanan yang ditimbun dalam tanah menyebabkan pencemaran.....
3. Contoh kegiatan yang menyebabkan pencemaran lingkungan yaitu....
4. Mmembuang sampah sembarangan dapat menyebabkan.....
5. Kita harus membuang sampah pada tempatnya agar.....
6. Banjir bisa dicegah dengan cara.....
7. Upaya yang dapat dilakukan untuk membuat lingkungan bersih yaitu.....
8. Apa yang terjadi jika lingkungan kotor.....
9. Apa kegunaan dari tong sampah.....
10. Membuang sampah pada tempatnya merupakan sikap.....

Post-Test

1. Apa kegunaan dari tong sampah.....
2. Apa yang terjadi jika lingkungan kotor.....
3. Banjir bisa dicegah dengan cara.....
4. Ciri-ciri lingkungan sehat yaitu.....
5. Sampah plastik bekas makanan yang ditimbun dalam tanah menyebabkan pencemaran.....
6. Mmembuang sampah sembarangan dapat menyebabkan.....
7. Contoh kegiatan yang menyebabkan pencemaran lingkungan yaitu.....
8. Membuang sampah pada tempatnya merupakan sikap.....
9. Kita harua membuang sampah pada tempatnya agar.....
10. Upaya yang dapat dilakukan untuk membuat lingkungan bersih yaitu...

Lampiran 12 Lembar Pre-Test Siswa

Nama: Rudi
Kelas: 3A

PRE-TEST

1. Ciri-ciri lingkungan sehat yaitu... menyukai bau
2. Sampah plastik bekas makanan yang ditimbun dalam tanah menyebabkan pencemaran... Banjir
3. Contoh kegiatan yang menyebabkan pencemaran lingkungan yaitu... melempar sampah ke mana saja
4. Membuang sampah sembarangan dapat menyebabkan... pencemaran udara
5. Kita harus membuang sampah pada tempatnya agar... kita sehat
6. Banjir bisa dicegah dengan cara... tidak buang sampah sembarangan
7. Upaya yang dapat dilakukan untuk membuat lingkungan bersih yaitu... membuang sampah pada tempatnya
8. Apa yang terjadi jika lingkungan kotor... kita akan sakit
9. Apa kegunaan dari tong sampah... tidak gampang pencemaran udara
10. Membuang sampah pada tempatnya merupakan sikap... yang baik

60

Lampiran 13 Lembar Pre-Test Siswa

Nama: Umm Zalfa Raiya Al-Laffi
 Kelas: III A

PRE-TEST

1. Ciri-ciri lingkungan sehat yaitu.....
2. Sampah plastik bekas makanan yang ditimbun dalam tanah menyebabkan pencemaran.....
3. Contoh kegiatan yang menyebabkan pencemaran lingkungan yaitu.....
4. Membuang sampah sembarangan dapat menyebabkan.....
5. Kita harus membuang sampah pada tempatnya agar.....
6. Banjir bisa dicegah dengan cara.....
7. Upaya yang dapat dilakukan untuk membuat lingkungan bersih yaitu.....
8. Apa yang terjadi jika lingkungan kotor.....
9. Apa kegunaan dari tong sampah.....
10. Membuang sampah pada tempatnya merupakan sikap.....

Jawab

1. Menyapu, buang sampah.

2. banjir.

3. membuang sampah di sungai

4. banjir, kotor, bau.

5. tidak banjir dan bau.

6. tidak membuang sampah sembarangan.

7. Menjaga lingkungan.

8. kotor dan bau.

9. buat membuang sampah.

10. baik.

80

Lampiran 14 Lembar Post-Test Siswa

Nama: ZALFA
Kelas: III

POST-TEST

1. Apa kegunaan dari tong sampah *membuang sampah*
2. Apa yang terjadi jika lingkungan kotor... *bau dan banjir*
3. Banjir bisa dicegah dengan cara... *tidak membuang sampah sembarangan*
4. Ciri-ciri lingkungan sehat yaitu... *bersih*
5. Sampah plastik bekas makanan yang ditimbun dalam tanah menyebabkan pencemaran... *Lingkungan kotor*
6. Membuang sampah sembarangan dapat menyebabkan *banjir*
7. Contoh kegiatan yang menyebabkan pencemaran lingkungan yaitu... *membuang sampah sembarangan*
8. Membuang sampah pada tempatnya merupakan sikap... *RAMAH LINGKUNGAN*
9. Kita harus membuang sampah pada tempatnya agar... *bersih*
10. Upaya yang dapat dilakukan untuk membuat lingkungan bersih yaitu... *membuang sampah pada tempatnya*

SA

Lampiran 15 Lembar Post-Test Siswa

Nama: Rudi
Kelas: III A

POST-TEST

1. Apa kegunaan dari tong sampah... ~~menyimpan~~ sampah
2. Apa yang terjadi jika lingkungan kotor... mencucinya
3. Banjir bisa dicegah dengan cara... curah
4. Ciri-ciri lingkungan sehat yaitu... mencuci baju 10
5. Sampah plastik bekas makanan yang ditimbun dalam tanah menyebabkan pencemaran... ~~udara~~ udara
6. Membuang sampah sembarangan dapat menyebabkan... ~~penyakit~~ penyakit
7. Contoh kegiatan yang menyebabkan pencemaran lingkungan yaitu... ~~tidak~~ liakung
8. Membuang sampah pada tempatnya merupakan sikap... sikap
9. Kita harus membuang sampah pada tempatnya agar... bersih
10. Upaya yang dapat dilakukan untuk membuat lingkungan bersih yaitu... ~~mebu~~ mebu

Lampiran 16 LKPD

LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

Judul : Tong sampah

Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat menyebutkan/menuliskan bahan dan alat yang digunakan untuk membuat kerajinan tong sampah
2. Siswa dapat merancang kerajinan tong sampah sesuai dengan kreativitas mereka
3. Siswa dapat menjelaskan langkah dalam membuat kerajinan tong sampah
4. Siswa dapat membuat karya seni kerajinan dengan menggunakan alat yang ada dilingkungan sekitar.

Materi :

Membuat karya kerajinan dengan memanfaatkan bahan bekas seperti tong dengan diwarnai semenarik mungkin untuk dijadikan sebagai tong sampah agar siswa tetap menjaga kebersihan lingkungannya.

Alat dan Bahan :

1. Tong bekas
2. Cat
3. Kuas
4. Spidol

Langkah-langkah pengerjaan

1. Bersihkan tong bekas
2. Lukis tong menggunakan pensil atau spidol sesuai selera masing-masing dengan mengandalkan kreatifitas dalam diri.
3. Warnai tong tersebut sesuai selera menggunakan cat dan menggunakan kuas.
4. Tong sampah selesai, dan siap digunakan.

Pertanyaan :

1. Apa saja alat dan bahan yang digunakan untuk membuat tong sampah ?

Lampiran 4 Pre-Test Bagaimana kerajinan yang kamu buat sebelumnya !

1. Ciri-ciri lingkungan sehat yaitu.....

2. 3. Bagaimana langkah-langkah dalam membuat kerajinan tong sampah ?

4. Sampah plastik bekas makanan yang ditimbun dalam tanah menyebabkan

penyemaran

4. Bagaimana cara kamu mengatasi kesalahan dalam melukis atau mewarnai kerajinan tersebut ?

5. Bagaimana pendapatmu mengenai hasil karya yang telah kamu buat ?

Repleksi:

1. Bagaimana perasaanmu setelah membuat karya ini ?

2. Bagaimana menurutmu yang sulit untuk dikerjakan ?

Lampiran 17 Izin Observasi



SEKOLAH DASAR
SD " MUHAMMADIYAH 1 AEK KANOPAN "
NPSN : 10205520
Email : sdmuhammadiyahackkanopan@gmail.com
Web : <http://www.sdmuhammadiyahackkanopan.wordpress.com/>
Alamat : Jalan Jendral Sudirman 201C Aekkanopan, Labuhanbatu Utara
Sumatera Utara.

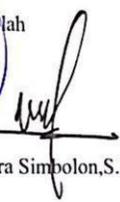
SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala sekolah Sd Muhammadiyah 1 Aek Kanopan, Labuhanbatu Utara menerangkan bahwa :

NAMA : PRAWESTI RAMADINAH
NPM : 1802090104
PROGRAM STUDY : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FAKULTAS : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Adalah benar nama tersebut diatas, telah mengadakan penelitian di SD Muhammadiyah 1 Aekkanopan dengan judul " *Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan* " Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 8-20 Mei.

Demikian surat keterangan ini diperbuat dan diberikan untuk dapat dipergunakan bagaimana perlu.

Aek Kanopan, 08 Mei 2023
Kepala Sekolah

Rudi Candra Simbolon, S.E.I., M.M.

Lampiran 18. Permohonan Izin Riset



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

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

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

Nomor : 1318 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023

Lamp : ---

Hal : **Permohonan Izin Riset**

Medan, 20 Sya'ban 1444 H

13 Maret 2023 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan
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 : **Prawesti Ramadinah**

N P M : 1802090104

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan

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

Wassalamu'alaikum Wr.Wb




Dra. Hj. Syamsuarnita, M.Pd
NIDN.0004066701

Pertinggal






Lampiran 19. Permohonan Perubahan Judul Skripsi



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mochtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

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

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Prawesti Ramadinah
 NPM : 1802090104
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kelas 3 Sd Nur Fadhillah

Menjadi:

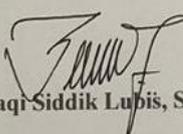
Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas 3 SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan

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

Medan, Maret 2023

Menyetujui

Dosen Pembimbing



Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I M.Pd

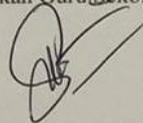
Hormat Pemohon



Prawesti Ramadinah

Diketahui Oleh :

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar



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

Lampiran 20. K1

FORM K 1



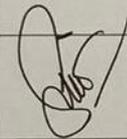
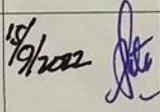
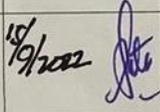
MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

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

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Prawesti Ramadinah
 N P M : 1802090104
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 3,43 IPK =3,53

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Stad (Student Times Achievements Divisions) terhadap pemahaman konsep materi pokok bangun ruang sisi datar siswa sekolah dasar kelas 3 SD Nur Fadhillah	
	Implementasi Model pembeajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kelas 3 SD Nur Fadhillah	18/10/2021 
	Penerapan Model Bermain Ampoal (Amplop dan Pohon Soal) dalam operasi Hitung Bilangan Siswa Sekolah Dasar Kelas 3 SD Nur Fadhillah	

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

Medan, 01 November 2021

Hormat Pemohon,

 Prawesti Ramadinah

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

Lampiran 21. K2

 UMSU <small>Unggul Cerdas Terpercaya</small>	<p>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238 Website :http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: auto;">FORM K 2</div>
<p>Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMSU</p> <p>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</p> <p>Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :</p> <p>Nama : Prawesti Ramadinah NPM : 1802090104 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar</p> <p>Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :</p> <p>“Implementas Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Daar Kelas 3 SD Nur Fadhillah”</p> <p>Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai : Dosen Pembimbing : Bauhaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd</p> <p>Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya. Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.</p> <p style="text-align: right;">Medan, 11 November 2021 Hormat Pemohon,</p> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">  Prawesti Ramadinah </div>		
<p>Dibuat Rangkap 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Untuk Dekan/Fakultas - Untuk Ketua Prodi - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan 		

Lampiran 22. K3

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

Nomor : 1969 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : **Prawesti Ramadinah**
N P M : 1802090104
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL)
Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kelas III SD Nur fadhilah

Pembimbing : Baihaqi Siddik Lubis, 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 : 15 September 2023

Medan, 18 Sapar 1444 H
15 September 2022 M



Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

