

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*
TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IV
DI SD MUHAMMADIYAH 12 MEDAN**

SKRIPSI

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

Oleh :

MUHAMMAD FADLILILLAH
NPM. 2002090140



**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 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 13 Agustus 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan

Nama : Muhammad Fadlilillah
NPM : 2002090140
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV Di SD Muhammadiyah 12 Medan

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris


Dra. Hj. Svamsurnita, M.Pd.


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

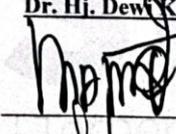
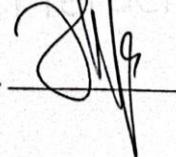
ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
3. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

1.

3.

2.





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

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Muhammad Fadlilillah
NPM : 2002090140
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 12 Medan.

sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing

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

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Svanisuyurnita, M.Pd.

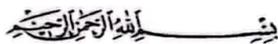
Ketua Program Studi

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



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

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



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Muhammad Fadlilillah
NPM : 2002090140
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 12 Medan.

Nama Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
22/4-2024	Revisi Rumusan Masalah		
6/5-2024	Revisi Instrumen		
20/5-2024	Perbaiki lembar observasi		
22/7-2024	Perbaiki Bab 4		
31/7-2024	Daftar Pustaka dan perbaiki Bab 5		
6/8-2024	Acc Sidang		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Agustus 2024

Dosen Pembimbing

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



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Fadlilillah
NPM : 2002090140
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)
Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah
12 Medan.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 12 Medan” Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

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

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, Agustus 2024
Yang menyatakan,



Muhammad Fadlilillah
NPM. 2002090140

ABSTRAK

Muhammad Fadlilillah,2002090140, “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 12 Medan” Skripsi,Medan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kreativitas belajar siswa, siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran dan pembelajaran masih berpusat pada guru dan guru belum menerapkan model pembelajaran yang melatih kreativitas belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas siswa. Metode penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Populasinya adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 12 Medan yang terdiri dari satu kelas berjumlah 23 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan sampling jenuh. Variabel bebas adalah model *project based learning*, variabel terikat adalah kreativitas belajar siswa. Pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sampel T-Test* yang didahului dengan uji validitas ke ahli. Hasil dari penelitian ini menggunakan uji hipotesis mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 berarti $0,000 < 0,005$, Maka H_0 diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 12 Medan.

Kata Kunci: Model *Project Based Learning* , Kreativitas Belajar Siswa

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT berkat rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *“Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 12 Medan”*. Laporan proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program strata-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terimakasih kepada orangtua tercinta **Alm. Bpk Riadi** dan **Ibu Wilda Wati** serta adik kandung saya **Hanifah Junita**, yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan terhadap saya sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan tepat waktu. Serta izinkan penulis untuk menyampaikan terima kasih yang sebesar besarnya atas kesempatan ini kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Ibu **Dra. Syamsurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.

3. Ibu **Dr. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum** Sebagai Wakil Dekan 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd.,M.Hum** Selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd.,M.Pd** Selaku Dosen Pembimbing Penulis yang telah memberikan bimbingan dan masukan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Bapak **Yusrizal Nur S.Pd** Selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 12 Medan yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
9. Ibu **Yuni Ratna Dewi, S.Pd** Selaku Wali Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Medan.
10. Terima kasih juga kepada teman seperjuangan yang sudah memberikan dukungan dan masukannya serta selalu menjadi moodbooster penulis selama proses pengerjaan skripsi ini.
11. Terima kasih juga kepada diri sendiri yang sudah kuat dan sabar dalam penyelesaian skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan tepat waktu.

Akhir kata penulis harapkan semoga kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi para pembaca dan penulis sendiri. Amin ya rabbal alamin. Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, Oktober 2024

MUHAMMAD FADLILILLAH
NPM.2002090140

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang Masalah	1
1.2.Identifikasi Masalah	5
1.3.Batasan Masalah	5
1.4.Rumusan Masalah	5
1.5.Tujuan Penelitian	6
1.6.Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1.Kerangka Teoritis	8
2.1.1. Pengertian Model Pembelajaran	8
2.1.2. Model (<i>Project Based Learning</i>)	9
2.1.3. Kreativitas Belajar	13
2.2.Kerangka Konseptual	17
2.3.Hipotesis	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1.Pendekatan Penelitian	18
3.2.Lokasi Dan Waktu Penelitian	18
3.3.Populasi Dan Sampel	19
3.4.Variabel Dan Definisi Operasional	20

3.5.Instrumen Penelitian	21
3.6.Teknik Analisis Data	22
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	45
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	46
4.3 Penelitian Relevan.....	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	53

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan harus mampu mengakomodasi, memberikan ide atau solusi atas suatu usaha memajukan kemajuan Bangsa itu sendiri. Pentingnya pendidikan tercantum dalam UU No. 20 dalam Pendidikan Nasional Pada tahun 2003, pendidikan adalah sebuah usaha untuk mengetahui dan merencanakan proses pembelajaran agar siswa bekerja keras untuk mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya, memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri, akhlak, kecerdasan, kebajikan dan keterampilan kebutuhan pribadi, sosial, nasionalnya di negara. Pendidikan diarahkan untuk menghasilkan seseorang yang berkualitas, kompetitif, dan mempunyai moral dan budi pekerti yang baik (Tanjung et al., 2021). Pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya agar dapat memperoleh hasil yang maksimal, karena dengan Pendidikan manusia dapat belajar lebih baik lagi (Puspita et al., 2022).

Menurut peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pembelajaran yang berkualitas pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan,

menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kurikulum merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan, sekaligus sebagai pedoman dalam pelaksanaan pendidikan. Kurikulum mencerminkan falsafah hidup, bangsa, ke arah mana dan bagaimana bentuk kehidupan itu kelak akan ditentukan oleh kurikulum yang digunakan oleh bangsa tersebut sekarang.

Menurut (Hasim, 2020) sistem pengajaran pada kurikulum merdeka dapat dilaksanakan di dalam kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran akan lebih nyaman, karena murid dapat berdiskusi lebih dengan guru, belajar dengan *outing class*, dan tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi lebih membentuk karakter peserta didik yang mandiri, berani, cerdas dalam bergaul, beradab, sopan, berkompetensi. Menurut (Susilowati, 2022) Kurikulum Merdeka diartikan suatu susunan belajar yang dapat memberi kesempatan bagi anak agar melakukan pembelajaran dengan santai, tenang, tidak merasa tertekan, gembira serta memperhatikan kemampuan alami yang dimiliki para siswa.

Kurikulum merdeka menerapkan menerapkan model pembelajaran proyek. Dimana model pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan peluang bagi peserta didik untuk belajar melalui pengalaman nyata. Pembelajaran berbasis proyek sudah mulai diterapkan pada abad ke 21 diberbagai negara maju. Pada prosesnya, peserta didik akan diarahkan dan ditekankan untuk aktif dalam berpikir dan bekerja sama dalam penyelesaian suatu permasalahan nyata. Pengalaman belajar berbasis proyek akan

melibatkan beberapa peserta didik di dalam suatu kelompok untuk bertukar pikiran dalam mengerjakan proyek. Peranan guru juga sangat penting sebagai pengarah dalam proses kerja kelompok peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek akan mengasah kemampuan peserta didik untuk berpikir, terutama berpikir secara kreatif. Menghasilkan proyek dengan kreativitas akan memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik, tidak membosankan, lebih aktif serta juga peserta didik lebih semangat dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Kreativitas juga dapat menggambarkan cara berpikir yang lebih adaptif dan dapat ditumbuh kembangkan melalui proses pemecahan masalah. Kreativitas di abad 21 juga memiliki peran penting guna meningkatkan kualitas Pendidikan di semua bidang pembelajaran termasuk ilmu pengetahuan, teknologi Teknik dan matematika (Wulandari et al., 2019).

Dunia pendidikan saat ini perlu mampu membekali peserta didik dengan keterampilan abad 21. Keterampilan yang dimaksud adalah kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, kemampuan berkreasi dan berinovasi serta seperti kemampuan komunikasi dan kolaborasi peserta didik. Untuk bersaing di era Industri 4.0, mahasiswa harus memiliki keterampilan tersebut. Muhadjir Effendi dalam wawancara dengan Jawa Pos (Facette, 2018) menjelaskan bahwa keterampilan 4C yang harus dimiliki siswa adalah komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kreativitas dan inovasi sebagai 4C. (Asni et al., 2018). Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan bentuk-bentuk baru, struktur kognitif baru, dan produk baru. Untuk menunjang pengembangan kreativitas siswa, hendaknya guru bereksperimen dengan metode atau model

pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat kreativitas. Selain itu, peningkatan kreativitas siswa akan menjadi jawaban terhadap tantangan pembelajaran di abad 21, dimana keterampilan berpikir tingkat tinggi sangat diperlukan. *National Education Association* menyatakan bahwa setiap peserta didik di abad 21 harus memiliki empat kemampuan untuk bersaing di era globalisasi, yaitu komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan berpikir kreatif.(Hasanah, 2021). Kreativitas tidak perlu menciptakan sesuatu yang baru dan belum pernah ada sebelumnya. Siswa dapat mencoba menyampaikan gagasannya untuk menciptakan sesuatu yang dianggapnya berbeda dengan orang lain. Siswa mungkin mencoba untuk menggabungkan data atau informasi yang tersedia sebelumnya dan membuat sedikit modifikasi pada karya yang mereka buat. Kreativitas dapat membantu seseorang menjelaskan dan mengilustrasikan konsep-konsep abstrak yang berkaitan dengan keterampilan. Keterampilan yang disebutkan mungkin mencakup rasa ingin tahu dan antusiasme, eksplorasi dan penemuan. Keterampilan-keterampilan tersebut pada hakikatnya merupakan ciri-ciri siswa. Melalui keterampilan atau kemampuan tersebut, siswa dapat memahami konsep-konsep abstrak dan menyesuaikan dengan kemampuannya dalam memahami abstraksi yang telah dipelajarinya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD Muhammadiyah 12 Medan dan proses pengamatan saat pembelajaran berlangsung kreativitas belajar peserta didik ketika proses pembelajaran masih terlihat pasif dikarenakan guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu guru membacakan dan menyampaikan materi yang telah disiapkan sedangkan

peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat dengan teliti, jika ketika menjawab peserta didik belum mampu menyampaikan gagasan-gagasan dalam proses belajar, peserta didik belum mampu menemukan solusi-solusi yang ditemukan untuk mengatasi permasalahan, dan peserta didik belum bisa berfikir secara kreatif. Selain itu, kurangnya kreativitas guru sehingga guru belum menggunakan model pembelajaran yang sesuai di dalam kelas. Peserta didik kurang aktif ketika dalam proses kegiatan belajar-mengajar (KBM). Peserta didik cenderung pasif dalam menerima pelajaran, malas bertanya, tidak fokus pada mata pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka dibutuhkan solusi untuk mengatasi hal tersebut. Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang telah diterapkan untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik adalah dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Menurut (Indriajati & Ngazizah, 2018) model *project based learning* adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dengan membuat suatu proyek sebagai media pembelajaran. Dimana model pembelajaran berbasis proyek siswa dituntut untuk melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran berbasis proyek dimana Menurut (Adony Natty et al., 2019) pembelajaran *Project Based Learning* merupakan suatu model yang kreatif dan efektif yang berfokus pada pemecahan masalah, interaksi antar siswa, kreativitas berfikir dan membuat suatu karya/proyek baik secara individu dan kelompok.

Menurut (Alhayat et al., 2023) *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menerapkan metode proyek atau aktivitas sebagai sarana bagi siswa untuk memahami dan mencapai tujuan pembelajaran. Proyek ini bertujuan untuk membantu siswa mengeksplorasi, mengevaluasi, menafsirkan dan memberikan informasi untuk menghasilkan berbagai jenis hasil belajar.

Model *Project Based Learning* (PjBL) memegang peranan penting dalam proses pembelajaran khususnya di abad 21. Hal ini dikarenakan model *project based learning* (PjBL) menitikberatkan pada kreativitas yang diciptakan oleh guru dan siswa. Kreativitas tidak hanya memungkinkan siswa belajar memecahkan masalah dunia yang kompleks tetapi juga memiliki kemampuan untuk mempengaruhi keadaan anak-anak saya. Siswa dapat berpikir lebih kritis dan adaptif dengan menggunakan konsep-konsep ilmiah yang ada. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *project based learning* (PjBL) mempunyai pengaruh yang besar terhadap proses pembelajaran di abad 21. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan aspek kehidupan yang ada, seperti ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, model *Project Based Learning* (PjBL) juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa karena siswa dapat mengeksplorasi konsep atau pengetahuan sebelumnya untuk meningkatkan pemahamannya.

Berdasarkan uraian di atas penulis akan melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kreatifitas Belajar Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 12 Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru belum menggunakan model pembelajaran *project based learning*.
2. Pembelajaran yang digunakan masih *teacher centered*.
3. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang, dan masih banyak siswa yang pasif.
4. Kreativitas siswa dalam pembelajaran masih tergolong rendah
5. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil penelitian di SD Muhammadiyah 12 Medan maka batasan masalah pada penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 12 Medan dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran Matematika.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas belajar siswa di kelas IV?
2. Bagaimana kreativitas belajar siswa kelas IV sebelum menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*?

3. Bagaimana kreativitas belajar siswa kelas IV sesudah menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

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

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat :

1. Peserta didik
 - a. Membantu siswa dalam proses pembelajaran
 - b. Mampu mendorong semangat dan minat belajar melalui model yang digunakan
2. Sekolah
 - a. Sebagai bahan pertimbangan atau kebijakan yang akan diambil dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD.
3. Guru
 - a. Membantu dan mempermudah proses penyampaian pembelajaran

- b. Sebagai referensi untuk mengembangkan model pembelajaran yang variatif dan inovatif

4. Peneliti

- a. Sebagai tambahan wawasan pengetahuan dalam menerapkan model *project based learning*

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1 Model Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan sebagai pedoman untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka Panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan belajar. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide.

Menurut (Oktaviyanti et al., 2020) model pembelajaran adalah suatu rancangan yang disusun sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut (Ahsan, 2020) model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran di kelas yang dapat menimbulkan rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas sehingga kemungkinan siswa mencapai akhir belajar yang baik.

Sejalan dengan itu menurut (Tanjung et al., 2021) model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran serta segala fasilitas yang dapat membantu siswa dalam proses mengajar baik untuk menyampaikan informasi, ide, keterampilan, cara

berfikir, dan mengekspresikan ide yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Maka dapat disimpulkan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dalam proses pembelajaran melibatkan strategi, teknik, dan struktur pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan Pendidikan.

2.1.2 Model Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

2.1.2.1 Pengertian Model Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

(Rati et al., 2017) *project based learning* (PjBL) merupakan salah satu penerapan pembelajaran aktif. Sederhananya, pembelajaran berbasis proyek didefinisikan sebagai pengajaran yang mencoba menghubungkan teknologi dengan masalah sehari-hari yang akrab bagi siswa atau proyek sekolah. Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang melibatkan pemusatan perhatian pada pertanyaan dan masalah yang bermakna, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, proses meneliti berbagai sumber, memberikan anggota kerja berkolaborasi dan diakhiri dengan presentasi produk secara langsung. Model pembelajaran berbasis proyek berfokus pada konsep dan prinsip dasar suatu mata pelajaran, membantu siswa dalam penyelidikan, pemecahan masalah, dan tugas bermakna lainnya yang berpusat pada siswa dan menciptakan produk nyata.

(Azzahra et al., 2023) *project based learning* PjBL merupakan model pembelajaran yang menggunakan permasalahan dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk mempelajari berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta memperoleh konsep-konsep penting dan pengetahuan mata pelajaran. Pembelajaran PjBL juga dapat memberikan solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang muncul pada saat pembangkitan ide atau penciptaan produk dengan menggunakan lingkungan yang ada. Pembelajaran PjBL mencakup langkah-langkah berikut: mengidentifikasi pertanyaan dasar, merancang rencana proyek, menyiapkan jadwal, melacak kemajuan siswa dan proyek, hasil tes, dan mengevaluasi eksperimen . Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model yang menerapkan pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, pelaksanaannya mempunyai kemampuan untuk mengajarkan siswa menguasai keterampilan belajar. Sehingga selama proses pembelajaran, siswa dapat menangkap makna dan menciptakan suatu produk praktis yang bernilai nyata. Dalam model pembelajaran, keaktifan siswa diutamakan untuk mampu memecahkan masalah dan siswa mempunyai kesempatan untuk bekerja secara mandiri. Siswa mempunyai kesempatan untuk merancang pembelajaran, memecahkan masalah, melakukan penyelidikan, dan mengambil keputusan berdasarkan pembelajaran di kelas.

(Pangesti et al., 2020) Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan model yang menitik beratkan pada siswa dan guru sebagai fasilitator dan pendukung. Gunakan masalah sebagai langkah pertama dalam memperoleh pengetahuan baru berdasarkan

pengalaman operasional nyata. Model pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pemahaman berpikir kritis, kreatif, inovatif dan positif. Dan membuat proyek sebagai langkah terakhir untuk presentasi.

Maka dapat disimpulkan dari penjelasan diatas bahwa model pembelajaran Pjbl merupakan model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam pembelajarannya.

2.1.2.2 Karakteristik *Project Based Learning* (PjBL)

Model pembelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, salah satunya adalah model *Project Based Learning* menurut Nurasih (2022) dalam jurnal (Alhayat et al., 2023) , sebagai berikut:

1. Siswa mengambil keputusan menurut kerangka yang telah ditentukan.
2. Siswa mempunyai pengalaman yang diperlukan untuk dapat memecahkan suatu kasus yang dapat diselesaikan melalui proyek.
3. Siswa berpartisipasi dalam merancang proses yang akan diikutinya untuk sampai pada suatu solusi.
4. Siswa didorong untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, berkolaborasi, dan berkomunikasi.
5. Siswa bertanggung jawab untuk meneliti dan mengelola semua informasi yang dikumpulkan.
6. Para ahli di bidang khusus yang berkaitan dengan proyek.
7. Kegiatan evaluasi dilakukan secara berkala dan berkesinambungan sepanjang proyek.

8. Siswa sering mempunyai kesempatan untuk melakukan refleksi dan review terhadap apa yang telah dilakukannya.
9. Produk dari akhir proyek yang beragam.
10. Lingkungan belajar yang menerima kesalahan dan perubahan.

Adapun menurut Azizah dan Naniek (2019) bahwa karakteristik *project based learning* yaitu:

1. Pembelajaran berdasarkan suatu proyek
2. Memuat tugas-tugas berdasarkan permasalahan
3. Menuntut siswa untuk merancang kerja proyek
4. Siswa diharapkan mampu memecahkan masalah dan membuat keputusan
5. Siswa untuk bekerja dan belajar mandiri.

Selain itu karakteristik dari model PjBL menurut Niken dkk dalam (Zainuddin et al., 2023) adalah sebagai berikut :

1. Guru hanya sebagai fasilitator dan mengevaluasi produk hasil kerja
2. Menggunakan proyek sebagai media pembelajaran
3. Menggunakan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari siswa sebagai langkah awal pembelajaran.
4. Menekankan pembelajaran kontekstual
5. Menciptakan suatu produk sederhana

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari model *Project Based Learning* (PjBL) ini adalah siswa menggunakan proyek pada saat pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator dan mengevaluasi hasil produk siswa, model PjBL

ini diharapkan siswa mampu menciptakan suatu produk yang sederhana.

2.1.2.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

(Almuzhir, 2022) Langkah-langkah pembelajaran dalam *Project based learning* sebagaimana yang dikembangkan oleh *The George Lucas Educational Foundation* Dimulai dengan pertanyaan yang esensial mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan suatu investigasi mendalam. Pertanyaan esensial diajukan untuk memancing pengetahuan, tanggapan, kritik dan ide siswa mengenai tema proyek yang akan diangkat.

1) Perencanaan aturan pengerjaan proyek

Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

2) Membuat jadwal hasil Pendidik dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek

Jadwal ini disusun untuk mengetahui berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam pengerjaan proyek.

3) Memonitoring perkembangan proyek siswa

Pendidik bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses.

4) Penilaian hasil kerja siswa

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

5) Evaluasi pengalaman belajar siswa

Pada akhir proses pembelajarannya, pendidik 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.

Adapun langkah-langkah PjBL menurut Hosnan dalam ((Dinda & Sukma, 2021) sebagai berikut :

1. Penentuan Proyek
2. Perencanaan langkah-langkah penyelesaian proyek
3. Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek
4. Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru
5. Penyusunan laporan dan presentasi
6. Evaluasi proses dan hasil proyek

Selain Langkah diatas ada juga Langkah-langkah PjBL menurut Rais dalam jurnal (Dinda & Sukma, 2021) yaitu:

1. Memberikan pertanyaan
2. Merencanakan proyek
3. Menyusun jadwal aktifitas
4. Mengawasi jalannya proyek

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli diatas dalam melaksanakan dan menerapkan Langkah-langkah hendaknya dilakukan dengan Langkah-langkah yang berurutan. Maka dalam penelitian ini menggunakan Langkah-langkah menurut Hosnan sebagai referensi.

2.1.2.4 Kekurangan dan kelebihan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Kelebihan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Menurut (Fahrezi et al., 2020)

- 1) Keterampilan yang dimiliki mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- 2) Meningkatkan keterampilan siswa/peserta didik dalam mengelola sumber belajar.
- 3) Mendorong siswa/ peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran.
- 4) Meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada peserta didik.
- 5) Menumbuhkan rasa tanggung jawab dan bekerja sama antar peserta didik.
- 6) Melatih peserta didik agar mampu mengorganisasi sebuah proyek.

(Sari et al., 2023) Adapun kelebihan model *project based learning* sebagai berikut :

1. Membuat siswa bersemangat ketika ada kegiatan
2. Membuat siswa paham nilai ketermanfaatan suatu produk atau karya
3. Menjadikan siswa lebih mandiri
4. Dapat meningkatkan enam aspek perkembangan anak.

Selain itu,Kelebihan PjBL menurut Sunita dkk dalam (Sutrisna et al., 2020) sebagai berikut:

1. Memberikan kesempatan belajar bagi siswa untuk berkembang sesuai kondisi dunia nyata
2. Melibatkan siswa untuk belajar mengumpulkan informasi dan menerapkan pengetahuan dalam menyelesaikan permasalahan nyata
3. Membuat suasana belajar jadi menyenangkan.

Selain memiliki kelebihan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) memiliki kekurangan menurut (Rosmana et al., 2022) yaitu :

- 1) Kemungkinan adanya peserta didik yang kurang aktif atau tidak ikut berpartisipasi dalam kerja kelompok.
- 2) Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengumpulkan informasi.

Adapun menurut Sunita dkk dalam (Sutrisna et al., 2020) kekurangan PjBL meliputi:

1. Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar
2. Membutuhkan fasilitas, peralatan dan bahan yang memadai
3. Kesulitan melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok

Adapun kekurangan model PjBL dalam (Suciani et al., 2018) yaitu sebagai berikut ;

1. Suasana kelas sulit dikondisikan dan menjadi tidak kondusif saat pelaksanaan proyek
2. Peserta didik yang memiliki kelemahan atau keterbatasan akan mengalami kesulitan
3. Adanya kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.

2.1.3. Kreativitas Belajar

a. Pengertian Kreativitas

(Tontonan et al., 2018) Kreativitas menurut Amabile Munandar, 2004: 77 adalah persimpangan (*intersection*) antara keterampilan anak dalam bidang tertentu (*domain skills*), keterampilan berpikir dan bekerja kreatif, dan motivasi instrinsik. Persimpangan kreativitas tersebut, yang disebut dengan teori persimpangan kreativitas (*creativity intersection*).

Menurut (Okti Sudarti & Untuk Korespondensi, 2020)Kreativitas ialah interaksi antara kekuatan intelektual, emotif, dan motivasional.

Menurut (Iksan et al., 2020) Kreativitas merupakan suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas.

Maka dapat disimpulkan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan cara menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikan sesuatu hal yang baru.

2.1.3 Pengertian Belajar

Menurut (Raudhah et al., 2018) Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dan dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru, dengannya dapat terbentuk suatu perubahan diri individu baik dengan lingkungannya maupun dengan individu lainnya.

Menurut Purwanto (2010: 85) (dalam jurnal Ketut Widiastini & Kunci, 2020) mengatakan belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku dimana perubahan tersebut dapat mengarah kepada tingkah laku lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku lebih buruk.

Sedangkan menurut Morgan dalam Mulyati (2005) (Henniwati, 2021) belajar merupakan proses mental dalam memahami tingkah laku manusia, menyangkut beberapa faktor, yaitu asosiasi, motivasi, variabilitas, kebiasaan, kepekaan, pencetakan, dan hambatan.

Dari pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwasannya belajar adalah Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.

2.1.3.1 Pengertian kreativitas belajar

(Ahmad & Mawarni, 2021) Kreativitas belajar merupakan Kemampuan menemukan cara memecahkan masalah yang dihadapi siswa dalam situasi belajar

berdasarkan perilakunya, guna mengatasi perubahan yang tidak dapat dihindari dalam perkembangan proses belajar siswa.

(Oci, 2020) Kreativitas belajar adalah kemampuan peserta didik memaksimalkan kemampuan yang dimiliki untuk mengembangkan diri secara individu.

Menurut Munandar dalam (Wiyono, 2018) kreativitas belajar merupakan Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, memberikan ide-ide baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau mengenali hubungan-hubungan baru antar unsur-unsur yang sudah ada. Kreatifitas seseorang dapat dikenali dari tindakan dan aktivitas kreatifnya.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar yaitu kemampuan seseorang dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya dalam pembelajaran dan mampu menciptakan ide dan gagasan yang baru untuk diterapkan dalam pemecahan masalahnya.

2.1.3.2 Ciri-ciri Kreativitas Belajar

Menurut William Budiarti, 2015 (Rahmaniati et al., 2022) ciri-ciri kreativitas secara rinci sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir lancar (*fluency*)

Kemampuan berpikir lancar tampak pada pribadi seseorang yang mencetuskan banyak gagasan, memberikan banyak saran untuk melakukan berbagai hal, serta selalu memikirkan lebih dari satu jawaban atas suatu keadaan atau pertanyaan yang imembutuhkan penyelesaian.

2. Kemampuan berpikir luwes (*flexibility*)

Kemampuan berpikir fleksibel tampak pada pribadi seseorang yang mampu menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mampu mencari bunyak alternatif atau arah yang berbeda beda dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

3. Kemampuan berpikir orisinil (*originality*)

Kemampuan berpikir orisinil melekat pada pribadi seseorang yang mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, mampu memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

4. Kemampuan berpikir rinci atau memperinci (*elaboration*) Kemampuan berpikir rinci merupakan keterampilan yang melekat pada pribadi seseorang yang mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, serta mampu menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu obyek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Adapun ciri-ciri kreativitas belajar menurut (Oci, 2020) adalah sebagai berikut :

1. Memiliki keingintahuan yang besar
2. Mandiri
3. Berpikir fleksibel
4. Senang mencoba hal-hal baru
5. Memiliki keterampilan

Selain diatas, ciri-ciri kreativitas belajar menurut Munandar dalam (Wiyono, 2018) sebagai berikut:

1. Rasa ingin tahu yang mendalam
2. Sering mengajukan pertanyaan yang baik
3. Memberikan banyak gagasan
4. Bebas dalam menyampaikan pendapat
5. Memiliki rasa keindahan yang dalam
6. Memiliki rasa humor yang luas
7. Mempunyai daya imajinasi
8. Orisinal dalam mengungkapkan gagasan
9. Menonjol dalam salah satu bidang seni.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri dari kreativitas belajar siswa memiliki rasa ingin tahu yang besar, mandiri, percaya diri, dapat menemukan gagasan dan ide yang baru serta mempunyai daya imajinasi yang tinggi.

2.1.3.4 Indikator-indikator Kreativitas Belajar

Kreativitas memiliki beberapa indikator menurut Sitepu 2019 (dalam jurnal Jasmine & Supriatna, 2022) yakni.

- 1) kemampuan berpikir lancar
- 2) kemampuan berpikir fleksibel
- 3) kemampuan berpikir orisinalitas, dan
- 4) kemampuan elaboration.

Indikator kreativitas belajar yang dikemukakan oleh Agustina dalam (Hasibuan & Nasution, 2023) adalah sebagai berikut :

1. *Fluency*, kemampuan siswa dalam mengajukan banyak pertanyaan.
2. *Flexibility*, kemampuan siswa dalam mencari solusi dari berbagai sudut pandang.
3. *Originality*, kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide yang dimilikinya.
4. *Elaboration*, Kemampuan siswa menguraikan secara rinci suatu objek, ide, atau situasi.
5. *Evaluation*, kemampuan mengambil keputusan dalam situasi terbuka.

Adapun indikator kreativitas belajar menurut (Fatmawati et al., 2022) antara lain :

1. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
2. Memiliki kepercayaan diri
3. Berani mengungkapkan pendapat
4. Memiliki ketekunan yang tinggi
5. Mempunyai daya imajinasi yang tinggi

Mengacu dari beberapa pendapat diatas, peneliti menyimpulkan bahwa indikator kreativitas belajar siswa yang akan digunakan oleh peneliti adalah indikator menurut (Fatmawati et al., 2022).

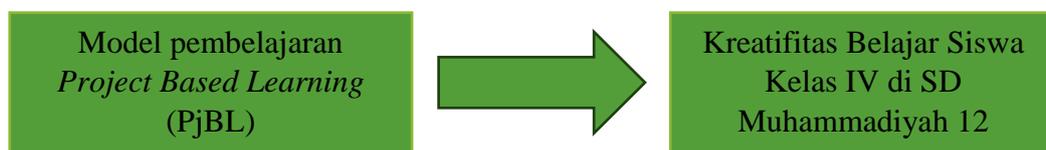
2.2. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hapsari dkk (2018) mengemukakan bahwa motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika dapat ditingkatkan dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL). Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil angket yang menunjukkan pada persentase pada siklus 1 sebesar 75% dan mengalami peningkatan pada siklus dua menjadi 83%.
2. Begitu Juga Penelitian Dari (Fitri et al., 2021) Yang Berjudul Pengaruh Model *Project Based Learning* (Pjbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Sdn Kampung Bulak 02 Pada Materi Siklus Air. Tujuan penulisan ini untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa memiliki Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) sebesar 82.61, sedangkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 55.24. Dengan demikian, penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.
3. Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ardianti dkk (2017) menyatakan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) sangat mendukung kreativitas peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat bahwa sebanyak 88,9% peserta didik kelompok eksperimen memiliki

inisiatif dalam pembuatan produk yang berdampak positif terhadap peningkatan kreativitas peserta didik.

2.3 Kerangka Konseptual

Pemilihan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar haruslah tepat agar pembelajaran lebih menyenangkan serta lebih menantang, selama ini guru hanya memahami metode/model tertentu yang cenderung membuat siswa bosan karena hanya menjelaskan teori-teori serta lebih berpusat pada guru sehingga ia menjadi pasif. Adapun kerangka konseptual dari model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 12 Medan dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 2.1
Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis menurut Sugiyono (2019:99) adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dan didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ha : Ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 12 Medan.

Ho : Tidak Ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 12 Medan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yaitu suatu proses pendekatan dan penemuan pengetahuan yang menggunakan angka-angka sebagai data dan alat untuk menemukan hasil yang ingin diketahui. Menurut Sugiyono (2019) disebut kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistic.

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana peneliti melakukan penelitian. Adapun yang menjadi lokasi penelitian ini dilakukan di Jl. Kapten Muslim / Jl. Jawa Lr. Muhammadiyah Sei Sikambing C-II Medan Helvetia Kota Medan. kelas IV SD Muhammadiyah 12 Medan.

3.2.2 Waktu Penelitian

Menurut Sugiyono waktu penelitian adalah tidak ada cara yang mudah untuk menentukan berapa lama penelitian dilaksanakan. Tetapi lamanya penelitian akan tergantung pada keberadaan sumber data dan tujuan penelitian. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No.	Rencana Penelitian	Bulan					
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Ags
1.	Pengajuan Judul	■					
2.	Penyusunan Proposal	■	■				
3.	Bimbingan Proposal		■	■	■	■	
4.	Seminar Proposal					■	
5.	Sidang Skripsi						■

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono 2019 (dalam jurnal Eka Putra, 2021) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obkek atau objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya. Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh pserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 12 Medan yang berjumlah 20 siswa. Berikut ini merupakan tabel peserta didik ;

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

No	Kelas	L	P	Jumlah
1	IV	11	12	23

Keterangan :

L : Laki-laki

P : Perempuan

3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono 2019 dalam jurnal (Eka Putra, 2021) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan Teknik “sampling jenuh” yang termasuk dalam *non probability*. Menurut (Sugiyono,2019) sampling jenuh yaitu teknik pengambilan sampel dimana semua anggota populasi dijadikan sampel dengan jumlah murid 20 siswa.

3.4 Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional

3.4.1 Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan variable yaitu *Project Based Learning* (PjBL) sebagai variable bebas (X) dan kreatiifitas belajar siswa sebagai variable terikat (Y). Secara operasional variable tersebut dapat didefinisikan sebagai berikut :

- 1) Variabel bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).
- 2) Variabel terikat (Y) adalah variabel yang terjadi sebagai akibat dari pengaruh variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya yaitu kreatiifitas belajar siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 12 Medan.

3.4.2 Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam penelitian mengarahkan penelitian ini untuk mencapai tujuan maka dapat dilihat penjelasan mengenai defenisi operasional sebagai berikut :

- a. Model Pembelajaran *Project Based Learning* adalah pelaksanaan pembelajaran yang memiliki tahapan penentuan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan, menyusun jadwal, memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, menguji hasil, serta mengevaluasi pengalaman.
- b. Kreativitas belajar siswa adalah kreativitas belajar adalah kemampuan untuk menemukan cara-cara baru bagi pemecahan problema-problema dengan mengolaborasikan gagasan-gagasan dengan mempergunakan daya khayal, fantasi tau imajinasi serta mampu menguji kebenaran akan gagasan tersebut.

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut (Sugiyono,2017) instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social yang diamati. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknis nontes yaitu angket / kuesiner

1. Lembar Observasi

Menurut Sugiyono (2017) observasi adalah Teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan Teknik lain. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui bagaimana peran guru dalam proses pembelajaran yang dapat berpengaruh pada kreatifitas belajar siswa. Sasaran observasi ini adalah kreatifitas belajar siswa pada mata Pelajaran matematika di kelas IV SD Muhammadiyah 12 Medan.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi Kreativitas Belajar Siswa

Aspek Kreativitas	Indikator
1. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi	<ul style="list-style-type: none"> a) Siswa bertanya kepada guru saat pembelajaran berlangsung. b) Siswa bertanya kepada teman tentang materi yang sedang dipelajari c) Siswa mendengarkan guru saat menerangkan pembelajaran.
2. Memiliki kepercayaan diri	<ul style="list-style-type: none"> a) Siswa belajar mandiri b) Siswa tidak menyontek apabila diberi tugas c) Siswa lebih percaya diri dibanding menyontek pekerjaan teman d) Siswa lebih suka mengerjakan pekerjaan sendiri.
3. Berani mengungkapkan pendapat	<ul style="list-style-type: none"> a) Percaya diri menyatakan pendapat b) Aktif dalam pembelajaran
4. Memiliki ketekunan yang tinggi	<ul style="list-style-type: none"> a) Siswa membaca ulang materi yang telah diajarkan b) Siswa lebih memilih belajar didalam kelas daripada bermain diluar c) Siswa mengikuti pembelajaran sampai jam Pelajaran terakhir d) Siswa mencatat materi yang dijelaskan guru
5. Mempunyai daya imajinasi yang tinggi	<ul style="list-style-type: none"> a) Siswa berani mengambil Tindakan b) Siswa dapat mencetuskan ide-ide baru

Selanjutnya jumlah skor yang diperoleh siswa dikonversikan kedalam bentuk nilai dengan menggunakan rumus berikut :

$$Nilai = \frac{Skor\ yang\ diperoleh\ siswa}{Skor\ maksimum} \times 100$$

Tabel 3.4 Skala Likert

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

Sumber : (Sugiyono,2022)

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif, yaitu mengkaji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka dan kemudian menarik kesimpulan dari pengujian tersebut, dengan rumus-rumus dibawah ini :

1. Uji Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2022) mengatakan bahwa uji validitas konstruk untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan untuk pendapat ahli (*judgement experts*). Dalam hal ini instrumen dibangun untuk mengukur aspek-aspek tertentu berdasarkan teori yang relevan, kemudian divalidasi oleh ahli. Para ahli diminta pendapatnya mengenai instrumen yang telah disusun. Para ahli lalu menyatakan bahwa instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, perlu

perbaikan dan mungkin harus dirombak total. Penelitian ini validitas konstruk dilakukan oleh satu validator dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dikatakan untuk mengetahui cara membuktikan kebenarannya dapat diterima atau tidak dengan melakukan uji T. Maka dapat dilihat ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Berikut langkah-langkah pengujian menggunakan IBM SPSS 25 Statistic versi untuk Uji T sebagai berikut :

- 1) Aktifkan program SPSS – Klik *analyze – Compare means – sampel test*
- 2) Memilih variabel yang akan diuji pada kotak “*test variable*”

Kriteria uji hipotesis :

- 1) Jika $\text{sig (2-tailed)} \leq 0,05$; maka H_a diterima dan H_0 ditolak
- 2) Jika $\text{sig (2-tailed)} \geq 0,05$; maka H_a ditolak dan H_0 diterima

Keterangan :

H_a : Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 12 Medan.

H_0 : Tidak Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 12 Medan.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

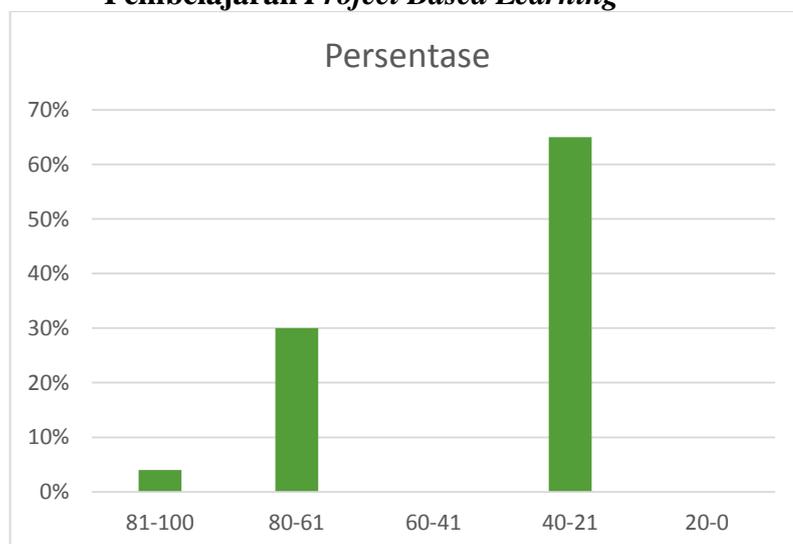
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 12 Medan. Kreativitas belajar siswa selama penerapan model pembelajaran *project based learning* menjadi titik pusat pada penelitian ini. Pengamatan dilakukan untuk menilai kreativitas siswa terhadap pembelajaran matematika pada materi bangun datar. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh diterapkannya model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas belajar siswa.

Adapun pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Sebelum melakukan penelitian, peneliti sudah melakukan uji validitas instrumen di kelas 5. Setelah uji validitas kemudian uji hipotesis.

1. Kreativitas belajar siswa di SD Muhammadiyah 12 Medan sebelum penerapan model pembelajaran *project based learning*

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Siswa Sebelum Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning*



Skor	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
81-100	1	4%	Sangat baik
80-61	7	30%	Baik
60-41	0	0%	Cukup
40-21	15	65%	Rendah
20-1	0	0%	Sangat Rendah
Jumlah	23	100%	

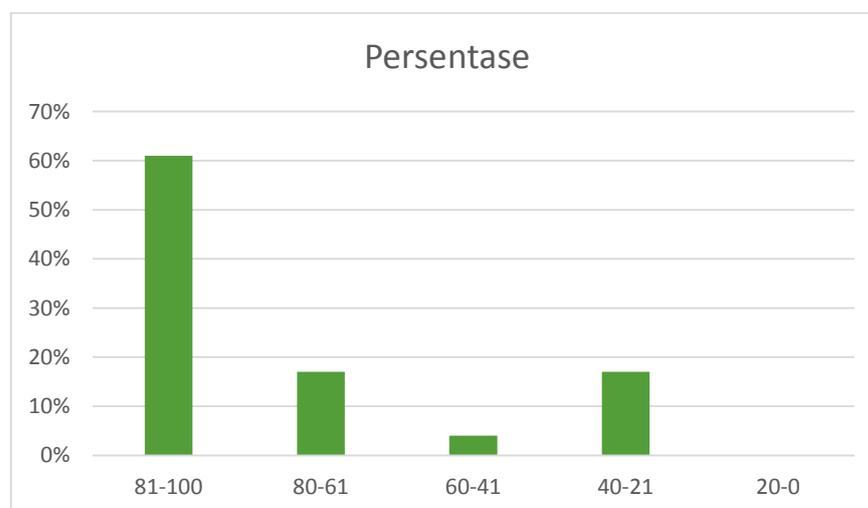
Dari hasil diagram dan tabel diatas menggambarkan persentase kreativitas belajar siswa di kelas IV SD Muhammadiyah 12 Medan sebelum penerapan model *project based learning* dengan jumlah 23 siswa. Dari data yang diperoleh terlihat sebelum penerapan model *project based learning* terlihat hanya sekitar 34% yaitu hanya 8 siswa yang memiliki nilai yang tuntas dan baik. Selanjutnya 65% sekitar 15 siswa berada pada nilai yang belum tuntas kategori rendah.

Dari persentase pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar siswa pada kelas IV SD Muhammadiyah 12 sebelum penerapan model *project based learning* mayoritas siswa berada pada nilai belum tuntas atau kategori rendah yaitu dari nilai 60 ke bawah. Temuan ini menjadi dasar penting untuk melihat pengaruh yang akan ditimbulkan pada saat penerapan model *project based learning* terhadap kreativitas belajar siswa yang mana diharapkan akan terjadi peningkatan kreativitas siswa melalui penerapan model tersebut.

2. Kreativitas belajar siswa di SD Muhammadiyah 12 Medan sesudah penerapan model pembelajaran *project based learning*

Tabel 4.2

Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Siswa Sesudah Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning*



Skor	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
81-100	14	61%	Sangat baik
80-61	4	17%	Baik
60-41	1	4%	Cukup
40-21	4	17%	Rendah
20-1	0	0%	Sangat Rendah
Jumlah	23	100%	

Dari hasil diagram dan tabel diatas menunjukkan persentase siswa setelah penerapan model *project based learning*. Data pada tabel menunjukkan perubahan yang signifikan pada distribusi kreativitas siswa.

Berdasarkan pada tabel tersebut terdapat 18 siswa sekitar (78%) yang mencapai nilai kategori baik yaitu dari rentang nilai 100-60 . dan hanya 21% yaitu

sekitar 5 siswa dari 23 siswa yang memiliki nilai kategori rendah yaitu dari rentang 60 kebawah setelah diterapkannya model *project based learning*. Ini menunjukkan adanya peningkatan yang substansial dibandingkan dengan kondisi sebelum penerapan model tersebut.

Dari jumlah persentase diatas, dapat disimpulkan bahwa model *project based learning* memiliki pengaruh positif terhadap kreativitas belajar siswa di SD Muhammadiyah 12 Medan. Peningkatan jumlah siswa tersebut menunjukkan bahwa model *project based learning* berhasil meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model *project based learning* dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa khususnya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian ini memberikan bukti empiris yang mendukung penggunaan model *project based learning* sebagai pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran.

4.1.1 Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen atau uji validitas konstruk dapat digunakan untuk mengetahui kevalidan instrumen dengan menggunakan pendapat ahli. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini divalidasi dengan lembar uji validator oleh Salman Alfarisi S.P.d.,M.Pd untuk mendapatkan saran dan perbaikan di lembar observasi yang akan digunakan dalam penelitian.

4.1.2 Uji Hipotesis (*Paired Sampel T-Test*)

Untuk menguji hipotesis, peneliti menggunakan analisis T (*T-Test*) *Paired Sampel T-Test*. Analisis yang digunakan untuk menganalisis uji hipotesis adalah dengan bantuan SPSS 25 *for windows*. Tujuan dari uji *Paired Sampel T-Test* ini adalah untuk melihat apakah terdapat perbedaan statistik yang signifikan pada kreativitas belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Dasar pengambilan keputusannya untuk uji *Paired Sampel T-Test* ini yaitu:

- Nilai signifikansi 5%
- Jika $\alpha \leq 0,05$ maka H_a diterima
- Jika $\alpha \geq 0,05$ maka H_0 ditolak

Adapun hasil dari uji *Paired Sampel T-Test* ini yaitu :

Tabel 4.4

Hasil Uji *Paired Sampel T-Test*

Paired Samples Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-23,82609	20,07181	4,18526	-32,50579	-15,14639	-5,693	22	,000

Tabel 4.5
Deskripsi *Paired Sampel T-Test*

Pair 1	Mean	Std. Deviation	T	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Kreativitas Belajar Siswa Sebelum Perlakuan	32,5217	18,81457	-5,693	0,000	Signifikan
Kreativitas Belajar Siswa Setelah Perlakuan	56,3478	16,65863			

Dari tabel 4.5 diatas menunjukkan bahwa rata-rata (*mean*) pada kreativitas belajar siswa sebelum penerapan yaitu 32,521 dengan standar deviasi (*Std Deviation*) 18,814 sedangkan setelah penerapan model *project based learning* rata-rata (*mean*) 56,347 dengan standar deviasi (*Std Deviation*) 16,658. Nilai t yang dihasilkan pada uji *Paired Sampel T-Test* yaitu -5,693 dengan nilai signifikansi Sig. (*2-tailed*) sebesar 0,000. Dengan demikian nilai signifikansi *2-tailed* $0,000 \leq 0,005$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan akhir yang menunjukkan adanya pengaruh terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan kreativitas belajar pada saat sebelum dan sesudah penerapan model *project based learning*.

Keterangan dalam tabel menunjukkan bahwa hasil dari uji ini yaitu signifikan yang berarti hipotesis 0 (H_0) menyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan pada kreativitas belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya

model maka H_0 ditolak, sebaliknya jika hipotesis alternatif (H_a) menyatakan adanya perbedaan yang signifikan maka H_a diterima. Dalam hal ini berarti model *project based learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa analisis ini memberikan bukti yang kuat bahwa model *project based learning* efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Model *project based learning* merupakan pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam pembelajarannya. PjBL adalah model yang menitikberatkan pada siswa dan guru sebagai fasilitator dan pendukung gunakan masalah sebagai langkah utama dalam memperoleh pengetahuan baru berdasarkan pengalaman operasional nyata.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 12 Medan menghasilkan data yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada kreativitas belajar siswa di kelas IV setelah penerapan model pembelajaran *project based learning*. Sebelum penerapan model *project based learning* hanya sekitar 8 siswa yaitu 34% yang memiliki nilai tuntas. Sedangkan setelah penerapan model tersebut siswa yang memiliki nilai tuntas meningkat sekitar 18 siswa yaitu 78% meningkat.

Untuk menentukan apakah peningkatan ini signifikan maka dilakukan uji *paired sampel t test*. Uji ini menghasilkan nilai t sebesar -5,693 yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan model *project based learning*. Adapun nilai signifikansi yang dihasilkan adalah

0,000 yang jauh lebih kecil dari batas signifikansi umumnya yaitu 0,005. Dengan demikian hasil uji t ini menolak hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan model pada kreativitas belajar siswa dan menerima hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya perbedaan yang signifikan.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model *project based learning* efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa di kelas IV SD Muhammadiyah 12 Medan. Peningkatan ini penting karena dapat memotivasi dan membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

4.3 Penelitian yang relevan

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yaitu :

1. Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ardianti dkk (2017) menyatakan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) sangat mendukung kreativitas peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat bahwa sebanyak 88,9% peserta didik kelompok eksperimen memiliki inisiatif dalam pembuatan produk yang berdampak positif terhadap peningkatan kreativitas peserta didik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Hapsari dkk (2018) mengemukakan bahwa motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika dapat ditingkatkan dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL). Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil angket yang menunjukkan pada persentase pada siklus 1 sebesar 75% dan mengalami peningkatan pada siklus dua menjadi 83%.

3. Penelitian Dari (Fitri et al., 2021) Yang Berjudul Pengaruh Model *Project Based Learning* (Pjbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Sdn Kampung Bulak 02 Pada Materi Siklus Air. Tujuan penulisan ini untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa memiliki Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) sebesar 82.61, sedangkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 55.24. Dengan demikian, penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti tentang pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas belajar siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 12 Medan, maka merumuskan kesimpulan sebagai berikut :

1. Kreativitas belajar siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 12 Medan setelah diterapkannya model *project based learning* menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dalam distribusi frekuensi kreativitas belajar siswa berdasarkan tabel 4.2 bahwa terdapat 18 siswa yaitu sekitar 78% yang mencapai nilai tuntas dari rentang nilai 80 sampai 100 setelah penerapan model *project based learning*. Ini menunjukkan adanya peningkatan yang substansial dibandingkan kondisi sebelum penerapan model dimana hanya sekitar 8 siswa (34%) yang tuntas. Dari persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa model *project based learning* memiliki pengaruh yang positif terhadap kreativitas belajar siswa di SD Muhammadiyah 12 Medan. Peningkatan dari jumlah siswa yang tuntas menunjukkan bahwa model ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, memotivasi mendorong siswa untuk aktif dan kreatif. Penelitian ini juga dibuktikan dengan hasil uji *paired sampel t test* uji ini menghasilkan nilai t sebesar -5,693 yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan model *project based learning* . Adapun nilai signifikansi yang dihasilkan

adalah 0,000 yang jauh lebih kecil dari batas signifikansi umumnya yaitu 0,005. Dengan demikian hasil uji t ini menolak hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan model pada kreativitas belajar siswa dan menerima hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya perbedaan yang signifikan.

2. Kreativitas belajar siswa di kelas IV SD Muhammadiyah 12 sebelum penerapan model *project based learning* hanya ada 8 dari 23 siswa yang tuntas yaitu sekitar (34%) yang belum tuntas ada 15 siswa (60%). Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diterapkannya model *project based learning* sebagian besar siswa kreativitas belajarnya masih tergolong rendah dan belum terlihat ada perubahan dibandingkan dengan setelah penerapan model *project based learning*.
3. Setelah penerapan model *project based learning* terdapat pengaruh yang signifikan pada kreativitas belajar siswa di kelas IV SD Muhammadiyah 12 Medan. Peningkatan ini dapat dilihat pada persentase jumlah siswa yang tuntas setelah penerapan model *project based learning* yaitu ada 18 siswa yang tuntas, sementara sebelum penerapan model *project based learning* hanya ada 8 siswa yang tuntas dari 23 siswa sekitar 34%. Hasil ini menunjukkan bahwa model *project based learning* memberi pengaruh untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka peneliti memberi saran sebagai berikut :

1. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *project based learning* dalam semua mata pelajaran untuk memudahkan guru dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa.
2. Siswa, dengan adanya model pembelajaran ini membuat siswa termotivasi untuk lebih aktif dan kreatif.
3. Peneliti, memberi pengalaman yang menarik dan berkesan selama melaksanakan penelitian ini dan menjadikan penelitian ini sebagai pelajaran untuk kedepannya

DAFTAR PUSTAKA

- Adony Natty, R., Kristin, F., Anugraheni, I., Kristen Satya Wacana, U., & Tengah, J. (2019). *PENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING PADA SISWA SEKOLAH DASAR* (Vol. 3, Issue 4). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Ahsan, N. (2020). Penggunaan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan penguasaan kosa kata. *Prodising Semnasbama IV UM Jilid 1, 1*, 130–141.
- Almuzhir, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX Semester Ganjil pada Bimbingan TIK tentang Penggunaan Dasar Internet atau Intranet di SMP Negeri 1 Marisa Tahun Pelajaran 2021/2022. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 2(2), 425. <https://doi.org/10.37905/dikmas.2.2.425-436.2022>
- Azzahra, U., Arsih, F., & Alberida, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning (Pjbl) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi : Literature Review. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 3(1), 49–60.
- Fahrezi, I., Taufiq, M., & Guru Sekolah Dasar, P. (2020). *Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar*. 3(3). <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3>
- Hasim, E. (2020). *Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Perguruan Tinggi Masa Pandame Covid-19*. 68–74.
- Henniwati. (2021). EFEKTIFITAS METODE PROBLEM BASED LEARNING² UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA POKC BAHASAN DETERMINAN DAN INVERS MATRIKS PADA SISW KELAS X MM1 SMK NEGERI 1 KABANJAHE DI SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2019/2020. *Journal Serunai Ilmu Pendidikan* , 7(1), 83–88.
- Iksan, farida, Wondal, R., & Arfa, U. (2020). Cahaya Paud PERAN KEGIATAN MENGECAP DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 139–149.

- Indriajati, R., & Ngazizah, N. (2018). Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kreativitas dan Pemahaman Siswa SD Muhammadiyah Purworejo 1. *Jurnal Dialektika PGSD*, 8(2), 11.
- Jasmine, N., & Supriatna, N. (2022). MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI VIDEO DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH. *Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 11(1), 1–8. <https://doi.org/10.17509/factum.v11i1.45894>
- Ketut Widiastini, L., & Kunci, K. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Direct Instruction Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS. In *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pedidikan* (Vol. 4, Issue 1).
- Oktaviyanti, I., Nurhasanah, N., Syahrul Jiwandono, I., Khair, B. N., Ratnadi, R., & Affandi, L. H. (2020). Worksop Penyusunan Rancangan Pembelajaran Model Mind Mapping Untuk Sd Negeri 3 Midang. *Jurnal PEPADU*, 1(3), 298–306. <https://doi.org/10.29303/jurnalpepadu.v1i3.113>
- Okti Sudarti, D., & Untuk Korespondensi, P. (2020). *Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habitiasi dalam Keluarga* (Vol. 5, Issue 3).
- Pangesti, W. A., Fanani, A., & Prastyo, D. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30s), 27–32. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30s.a2753>
- Puspita, A. M., Utomo, E., & Purwanto, A. (2022). Model Pembelajaran Berbasis Proyek Mata Pelajaran IPA Kelas III Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 55–65. <https://doi.org/10.33084/tunas.v7i2.3194>
- Rahmaniati, R., Clara Septiana, M., & Setyawan, D. (2022). Kreativitas Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Matematika Kelas IV Te Creativity in Use of Learning Media Mathematics Class IV. *Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 2022–2023. <http://journal.umpalangkaraya.ac.id/index.php/>
- Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). Model pembelajaran berbasis proyek, kreativitas dan hasil belajar mahasiswa [Project-based learning model, creativity and student learning outcomes]. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 60–71.
- Raudhah, J., Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2018). *Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik* (Vol. 06, Issue 01). <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>

- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Mipta, R. A., Janah, M., Thifana, A. R., Susanti, R., & Marini, F. P. (2022). Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning pada Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 3678–3684.
- Susilowati, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembentukan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal Of Science Education*, 1(1). <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun->
- Tanjung, R., Dalimunthe, E. M., Ramadhini, F., & Sari, D. M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kepedulian Siswa terhadap Lingkungan pada Pembelajaran IPS Kelas IV B MI Panyabungan. *ITTIHAD-Jurnal Pendidikan*, 5(1), 93–97.
- Tontonan, D., Youtube, V., Perkembangan, P., Anak, K., Dini, U., Mastanora, R., & Batusangkar, I. (2018). Dampak Tontonan Video Youtube Pada Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini. In *Refika Mastanora: Vol. I* (Issue 2). <http://e-journal.ikhac.ac.id/index.php/aulada>
- Wulandari, A. S., Suardana, I. N., & Devi, N. L. P. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa Smp Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v2i1.17222>
- Ahmad, M. Y., & Mawarni, I. (2021). Kreativitas Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Pengaruh Lingkungan Sekolah dalam Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(2), 222–243. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(2\).7382](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(2).7382)
- Alhayat, A., Mukhidin, M., Utami, T., & Yustikarini, R. (2023). The Relevance of the Project-Based Learning (PjBL) Learning Model with “Kurikulum Merdeka Belajar.” *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 105. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.69363>
- Asni, W., Vita, I., & Dadang, A. (2018). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Project Based Learning pada Siswa Kelas V SDIT LHI. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1430–1440.
- Dinda, N. U., & Sukma, E. (2021). Analisis Langkah-Langkah Model Project Based Learning (PjBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli (Studi Literatur). *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 44–62.

- Eka Putra, A. S. (2021). Pengaruh Kompetensi Dan Integritas Terhadap Kinerja Perangkat Desa. *JESS (Journal of Education on Social Science)*, 5(1), 24. <https://doi.org/10.24036/jess.v5i1.314>
- Fatmawati, F., Rindiani, G., Oktaviany, N., Syahrial, S., & Noviyanti, S. (2022). Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 34/I Teratai. *As-Sabiqun*, 4(2), 252–264. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i2.1756>
- Fitri, L., Yuliana, D., & Jaya, F. (2021). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi ...*, 4, 39–48.
- Hasanah, M. & H. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII SMP Pada Materi Statistika. *Maju*, 8(1), 233–243.
- Hasibuan, R. W., & Nasution, P. R. (2023). *MATEMATIKA SISWA MELALUI MODEL konsep pelajaran dengan kehidupan siswa* . 3, 15–23.
- Oci, M. (2020). Kreativitas Belajar. *Sanctum Domine: Jurnal Teologi*, 4(2), 55–64. <https://doi.org/10.46495/sdjt.v4i2.26>
- Sari, A. M., Suryana, D., Bentri, A., & Ridwan, R. (2023). Efektifitas Model Project Based Learning (PjBL) dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 432–440. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4390>
- Suciani, T., Lasmanawati, E., & Rahmawati, Y. (2018). Pemahaman Model Pembelajaran Sebagai Kesiapan Praktik Pengalaman Lapangan (Ppl) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga. *Media Pendidikan, Gizi, Dan Kuliner*, 7(1), 76–81.
- Sutrisna, G. B. B., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning Berlandaskan Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 1(2), 84–93. <https://doi.org/10.23887/jabi.v2i2.28898>
- Wiyono, T. (2018). PENGARUH MOTIVASI SISWA DAN KREATIVITAS BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(2), 90. <https://doi.org/10.25273/citizenship.v6i2.3115>
- Zainuddin, A., Harahap, P., & Naldi, W. (2023). Motivasi Guru Menulis Karya Ilmiah; Faktor Penyebab dan Solusi (Studi Kasus Pada Guru Pai Di Sekolah Menengah Atas Negeri Rejang Lebong -Bengkulu). *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(01), 601–614. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i01.3839>

LAMPIRAN

Lampiran 1

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2023 MATEMATIKA SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	MUHAMMAD FADLILILLAH
Institusi	SD MUHAMMADIYAH 12 MEDAN
Tahun Pelajaran	2023/2024
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	Matematika
Fase/Kelas	4 (Empat)
Materi Pokok	Volume Kubus dan Balok
Semester	2 (Genap)
Alokasi Waktu	2 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none">• Mengidentifikasi Panjang sisi balok dan kubus• Mendeksripsikan rumus balok dan kubus• Membuat balok dan kubus menggunakan bahan kerdus/karton	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none">• Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia• Berkebhinekaan global• Bergotong royong• Mandiri• Bernalar Kritis, dan• Kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">• Ruang Kelas• Jaring-jaring kubus dan balok• Meja dan kursi yang ditata dengan rapih dan secara kelompok• Papan tulis dan spidol• Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">• peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.• Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
Jumlah yang disarankan	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
Model Pembelajaran Tatap Muka (TM)	

KOMPETENSI INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu mengidentifikasi Panjang sisi balok dan kubus • Peserta didik mampu menentukan jaring-jaring balok dan kubus • Dengan mengamati jaring-jaring balok dan kubus, siswa mampu membuat jaring-jaring kubus dan menentukan volume kubus dan balok.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi kemampuan siswa bisa mengidentifikasiki jaring-jaring balok dan kubus, memahami dari masing-masing bagian balok dan kubus.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ul style="list-style-type: none"> • Ada berapa sisi balok dan kubus? • Bagaimana cara mencari volume balok dan kubus?
D. PERSIAPAN BELAJAR
<ul style="list-style-type: none"> • Mulailah persiapan belajar dengan melakukan kegiatan seperti ini: <ol style="list-style-type: none"> a. Memulai dengan bertanya kepada peserta didik tentang rumus kubus dan balok
E. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN
<p>Langkah-Langkah Pembelajaran</p> <p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran) 2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan tentang kehadiran siswa 3. Melakukan <i>ice breaking</i> untuk membangkitkan semangat peserta didik diawal pembelajaran. 4. Guru menanyakan pembelajaran minggu lalu dan dikaitkan dnegan pembelajaran hari ini <p>Kegiatan inti</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Fase 1 : Penentuan Proyek <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati gambar jaring-jaring kubus dan balok • Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang materi volume kubus dan balok • Siswa diberikan tugas untuk membuat proyek kubus dan balok b. Fase 2 : Merancang Langkah-langkah Penyelesaian Proyek <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa beberapa kelompok yang terdiri dari 3-4 kelompok • Siswa merancang jaring-jaring kubus dan balok menggunakan karton/kerdus. c. Fase 3 : Menyusun Jadwal <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibantu guru Menyusun jadwal tugas proyek kubus dan balok d. Fase 4 : Menyelesaikan Proyek dan Monitoring <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menggantung pola jaring-jaring kubus dan balok yang sudah dirancang diawal

- Siswa bersama kelompok menyatukan jaring-jaring yang sudah digunting dengan cara di lem agar membentuk kubus dan balok
 - Siswa bersama kelompok menentukan volume kubus dan balok yang sudah dibuat sebelumnya.
 - Guru membimbing setiap kelompok dalam melakukan kegiatan diatas
- e. Fase 5 : Penyusunan Laporan dan Presentasi**
- Siswa merumuskan hasil diskusi kelompok yang berupa produk bentuk kubus dan balok
 - Siswa mempresentasikan volume kubus dan balok sesuai dengan kelompoknya
 - Guru dan siswa menyimpulkan materi
- f. Fase 6 : Evaluasi Proyek**
- Guru mengevaluasi proyek yang sudah dibuat siswa berdasarkan kelompok
 - Guru mengoreksi volume kubus dan balok yang kurang tepat

Kegiatan Penutup

1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung
2. Guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran
3. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari

Medan, 29 Juli 2024

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

Yusrizal Nur S.Pd

Yuni Ratna Dewi S.Pd

Penulis

M. Fadlilillah

Lampiran 2

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS BELAJAR

Nama :

Kelas :

Petunjuk :

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

Skala Penilaian :

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Tidak Baik

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung					
2	Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru					
3	Siswa berperan aktif dalam pembelajaran					
4	Siswa memahami materi yang dijelaskan guru					
5	Siswa dapat menjelaskan kembali materi yang sudah disampaikan					
6	Siswa membentuk sebuah kelompok					
7	Siswa bekerja sama membuat proyek					
8	Siswa mengamati Langkah-langkah kerja proyek dan LKPD yang sudah diberikan					
9	Siswa menyiapkan alat dan bahan untuk proyek					
10	Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait rencana proyek yang akan dikerjakan					
11	Siswa mengerjakan proyek dengan waktu yang telah ditentukan					

12	Siswa saling berdiskusi dan bekerjasama dalam membuat proyek dengan kelompoknya					
13	Siswa mempresentasikan hasil proyeknya didepan kelas					
14	Siswa menyimpulkan pembelajaran					
15	Siswa mendengarkan arahan dari guru tentang pembelajaran selanjutnya					

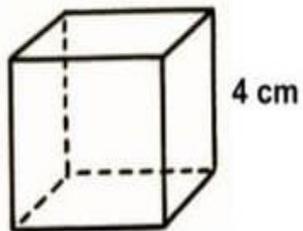
Lampiran 3

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

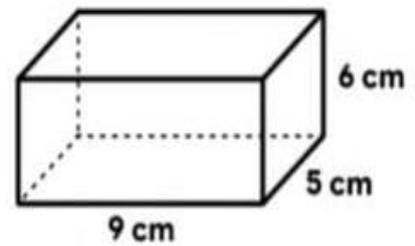
Nama :

Kelas :

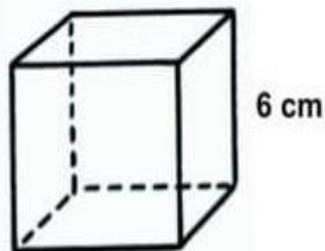
Hitunglah Volume Kubus dan Balok dibawah ini!



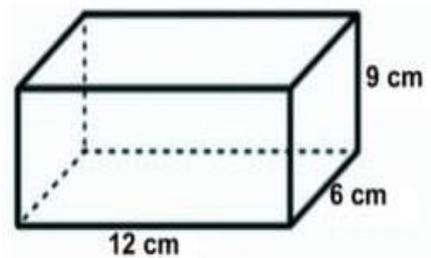
$$V = x \times x = \text{cm}^3$$



$$V = x \times x = \text{cm}^3$$



$$V = x \times x = \text{cm}^3$$



$$V = x \times x = \text{cm}^3$$

Lampiran 4 : Lembar Observasi Sesudah Penerapan

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS BELAJAR SISWA

Nama : *Kurniawan*

Kelas :

Petunjuk :

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

Skala Penilaian :

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Tidak Baik

68 91

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung					✓
2	Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru					✓
3	Siswa berperan aktif dalam pembelajaran					✓
4	Siswa memahami materi yang dijelaskan guru					✓
5	Siswa dapat menjelaskan kembali materi yang sudah disampaikan				✓	
6	Siswa membentuk sebuah kelompok					✓
7	Siswa bekerja sama membuat proyek					✓
8	Siswa mengamati Langkah-langkah kerja proyek dan LKPD yang sudah diberikan					✓
9	Siswa menyiapkan alat dan bahan untuk proyek				✓	
10	Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait rencana proyek yang akan dikerjakan				✓	
11	Siswa mengerjakan proyek dengan waktu yang telah ditentukan				✓	
12	Siswa saling berdiskusi dan bekerjasama dalam membuat proyek dengan kelompoknya				✓	
13	Siswa mempresentasikan hasil proyeknya didepan kelas				✓	
14	Siswa menyimpulkan pembelajaran				✓	
15	Siswa mendengarkan arahan dari guru tentang pembelajaran selanjutnya					✓

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS BELAJAR SISWA

Nama : *Rafa*

Kelas :

Petunjuk :

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

Skala Penilaian :

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Tidak Baik

$\frac{66}{75}$

88

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung					✓
2	Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru				✓	
3	Siswa berperan aktif dalam pembelajaran				✓	
4	Siswa memahami materi yang dijelaskan guru				✓	
5	Siswa dapat menjelaskan kembali materi yang sudah disampaikan				✓	
6	Siswa membentuk sebuah kelompok					✓
7	Siswa bekerja sama membuat proyek					✓
8	Siswa mengamati Langkah-langkah kerja proyek dan LKPD yang sudah diberikan					✓
9	Siswa menyiapkan alat dan bahan untuk proyek					✓
10	Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait rencana proyek yang akan dikerjakan				✓	
11	Siswa mengerjakan proyek dengan waktu yang telah ditentukan				✓	
12	Siswa saling berdiskusi dan bekerjasama dalam membuat proyek dengan kelompoknya				✓	
13	Siswa mempresentasikan hasil proyeknya didepan kelas				✓	
14	Siswa menyimpulkan pembelajaran				✓	
15	Siswa mendengarkan arahan dari guru tentang pembelajaran selanjutnya					✓

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS BELAJAR SISWA

Nama : *Nada*

Kelas :

Petunjuk :

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

Skala Penilaian :

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Tidak Baik

68 91

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung					✓
2	Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru				✓	
3	Siswa berperan aktif dalam pembelajaran					✓
4	Siswa memahami materi yang dijelaskan guru				✓	
5	Siswa dapat menjelaskan kembali materi yang sudah disampaikan					✓
6	Siswa membentuk sebuah kelompok					✓
7	Siswa bekerja sama membuat proyek					✓
8	Siswa mengamati Langkah-langkah kerja proyek dan LKPD yang sudah diberikan				✓	
9	Siswa menyiapkan alat dan bahan untuk proyek					✓
10	Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait rencana proyek yang akan dikerjakan					✓
11	Siswa mengerjakan proyek dengan waktu yang telah ditentukan				✓	
12	Siswa saling berdiskusi dan bekerjasama dalam membuat proyek dengan kelompoknya				✓	
13	Siswa mempresentasikan hasil proyeknya didepan kelas				✓	
14	Siswa menyimpulkan pembelajaran				✓	
15	Siswa mendengarkan arahan dari guru tentang pembelajaran selanjutnya					✓

40
20

Lampiran 5 : Lembar Observasi Sebelum Penerapan

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS BELAJAR SISWA
 Nama : *Rafa*
 Kelas :
 Petunjuk :
 Berilah tanda ceklis (√) pada kolom sesuai terhadap lembar observasi dibawah ini
 Skala Penilaian :
 5 : Sangat Baik
 4 : Baik
 3 : Cukup Baik
 2 : Kurang Baik
 1 : Tidak Baik

$$\frac{28}{75} \times 100 = 37$$

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung			3		
2	Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru		2			
3	Siswa berperan aktif dalam pembelajaran	1				
4	Siswa memahami materi yang dijelaskan guru	1				
5	Siswa dapat menjelaskan kembali materi yang sudah disampaikan	1				
6	Siswa membentuk sebuah kelompok			3		
7	Siswa bekerja sama membuat proyek		2			
8	Siswa mengamati Langkah-langkah kerja proyek dan LKPD yang sudah diberikan	1				
9	Siswa menyiapkan alat dan bahan untuk proyek		2			
10	Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait rencana proyek yang akan dikerjakan			3		
11	Siswa mengerjakan proyek dengan waktu yang telah ditentukan		2			
12	Siswa saling berdiskusi dan bekerjasama dalam membuat proyek dengan kelompoknya		2			
13	Siswa mempresentasikan hasil proyeknya didepan kelas	1				
14	Siswa menyimpulkan pembelajaran	1				
15	Siswa mendengarkan arahan dari guru tentang pembelajaran selanjutnya		2			

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS BELAJAR SISWA

Nama : *Kurniawan*

Kelas :

Petunjuk :

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

Skala Penilaian :

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Tidak Baik

$$\begin{array}{r} 18 \\ \hline 24 \end{array}$$

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung		✓			
2	Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru	✓				
3	Siswa berperan aktif dalam pembelajaran	✓				
4	Siswa memahami materi yang dijelaskan guru	✓				
5	Siswa dapat menjelaskan kembali materi yang sudah disampaikan	✓				
6	Siswa membentuk sebuah kelompok		✓			
7	Siswa bekerja sama membuat proyek	✓				
8	Siswa mengamati Langkah-langkah kerja proyek dan LKPD yang sudah diberikan	✓				
9	Siswa menyiapkan alat dan bahan untuk proyek	✓				
10	Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait rencana proyek yang akan dikerjakan	✓				
11	Siswa mengerjakan proyek dengan waktu yang telah ditentukan	✓				
12	Siswa saling berdiskusi dan bekerjasama dalam membuat proyek dengan kelompoknya	✓				
13	Siswa mempresentasikan hasil proyeknya didepan kelas	✓				
14	Siswa menyimpulkan pembelajaran	✓				
15	Siswa mendengarkan arahan dari guru tentang pembelajaran selanjutnya		✓			

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS BELAJAR SISWA

Nama : *Kayra*

Kelas :

Petunjuk :

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

Skala Penilaian :

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Tidak Baik

$$\frac{19}{75} \times 100$$

25

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung		2			
2	Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru	1				
3	Siswa berperan aktif dalam pembelajaran	1				
4	Siswa memahami materi yang dijelaskan guru	1				
5	Siswa dapat menjelaskan kembali materi yang sudah disampaikan	1				
6	Siswa membentuk sebuah kelompok		2			
7	Siswa bekerja sama membuat proyek	1				
8	Siswa mengamati Langkah-langkah kerja proyek dan LKPD yang sudah diberikan	1				
9	Siswa menyiapkan alat dan bahan untuk proyek		2			
10	Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait rencana proyek yang akan dikerjakan	1				
11	Siswa mengerjakan proyek dengan waktu yang telah ditentukan	1				
12	Siswa saling berdiskusi dan bekerjasama dalam membuat proyek dengan kelompoknya	1				
13	Siswa mempresentasikan hasil proyeknya didepan kelas	1				
14	Siswa menyimpulkan pembelajaran	1				
15	Siswa mendengarkan arahan dari guru tentang pembelajaran selanjutnya	1	2			

Lampiran 6 : Hasil rekap nilai siswa Sesudah Perlakuan

Nama	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	TOTAL
alysa	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	69
andhika	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	20
aprii	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	65
arga	3	2	2	1	1	3	3	2	1	2	1	1	1	1	2	26
aulia	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	71
cantika	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	67
fadia	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	68
farid	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	69
ibrahim	3	2	1	2	3	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	27
imam	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	62
keyra	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	67
kurnia	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	68
m.alkara	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	65
m.azka	4	3	2	1	1	3	3	2	3	2	1	1	2	2	3	33
nafia	5	5	4	3	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	61
rafa	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	66
rafardan	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	68
rangga	5	4	3	3	4	5	5	4	4	4	3	3	4	3	5	59
rania	5	4	3	4	4	5	5	4	3	3	4	4	3	4	5	60
zadhan	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	68
bisma	5	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	5	58
m.faiz	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	51
Aqila	3	2	3	4	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	28

Sebelum Perlakuan

	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	total
Alyssa	5	2	3	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	60
Andhika	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	17
Aprili	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	21
Aqila	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	17
Arga	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	18
Aulia	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	55
Cantika	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	19
Fadya	5	4	3	4	3	4	5	4	4	4	3	4	3	4	4	58
Farid	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	19
Ibrahim	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	18
Imam	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	60
Keyra	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	19
Kurniawar	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	18
M. Alkara	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	17
M. Azka	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	18
Navia	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
Rafa	3	2	1	1	1	3	2	1	2	3	2	2	1	1	2	28
Rafardan	4	3	5	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	5	55
Rangga	2	1	1	1	1	2	3	2	2	1	1	1	1	1	2	22
Rania	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	66
Zadhan	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	5	50
Bisma	5	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	54
M.Faiz	2	2	1	1	1	3	1	2	2	1	1	1	1	1	2	22

Lampiran 7 : Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	32,5217	23	18,81457	3,92311
	POST TEST	56,3478	23	16,65863	3,47356

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	23	,365	,087

Paired Samples Test

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-23,82609	20,07181	-32,50579	-15,14639	-5,69322	22	,000

Lampiran 8 : Dokumentasi Penelitian di Kelas IV





