

**PENGARUH MEDIA *SCRAPBOOK* TERHADAP KREATIVITAS
PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI 101915 ARAS
KABU**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat

Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh :

DESI SAPITRI

NPM. 1802090125



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

MEDAN

2022



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JL. KaptenMughtarBashri No. 3 Medan 20238Telp. (061) 6619056
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-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diseleggarakan pada hari Rabu, Tanggal 05 Oktober 2022, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Desi Sapitri
NPM : 1802090125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Kreatifitas Peserta DIDIK Kelas III SD Negeri 101915 Aras Kabu

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

Dr. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

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

ANGGOTA PENGUJI :

1. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.

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

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

1.

2.

3.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Desi Sapitri
NPM : 1802090125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Scrapbook* terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas
III SD Negeri 101915 Aras Kabu
Sudah layak disidangkan.

Medan, 30 September 2022

Disetujui oleh:

Pembimbing



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

Diketahui oleh:

Dekan



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi



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

ABSTRAK

Desi Sapitri. NPM. 1802090125. “Pengaruh Media scrapbook Terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas III SD Negeri 101915 Aras Kabu”.Skripsi, Medan: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP. UMSU. 2022

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media video di kelas kontrol terhadap kreativitas peserta didik kelas III-B SD Negeri 101915 Aras Kabu. Untuk mengetahui penggunaan media *scrapbook* di kelas eksperimen terhadap kreativitas peserta didik kelas III-A SD Negeri 101915 Aras kabu dan Untuk mengetahui pengaruh media *scrapbook* terhadap kreativitas peserta didik di kelas III-A SD Negeri 101915 Aras Kabu. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Populasinya adalah siswa kelas III SDN 101915 Aras Kabu yang terdiri dari dua kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan *cluster random sampling*. Variabel adalah media *scrapbook*. Variabel terikat adalah kreativitas. Pengujian hipotesis menggunakan uji t (*independent Sample T-Test*), yang didahului dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil dari penelitian ini dengan menggunakan uji t mendapatkan sig. 2-tailed sebesar 0,001. Berarti $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *scrapbook* terhadap kreativitas peserta didik SD Negeri 101915 Aras Kabu.

Kata Kunci: Media *Scrapbook*, Kreativitas Peserta Didik

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alamin, puji syukur ke hadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya berupa kesehatan, keselamatan, dan kelapangan waktu sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Tiada yang mudah melainkan engkau yang memudahkan ya Rabb. Shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wasallam yang telah membawa kita menuju dari zaman kegelapan hingga zaman yang terang benderang seperti saat ini.

Kerja keras dan kesungguhan menjadi dua hal yang berusaha peneliti pegang dalam hidup, termasuk dalam menulis skripsi ini, karena peneliti yakin akan janji Allah terhadap orang yang bekerja keras dan bersungguh-sungguh untuk-Nya, yakni limpahan kebaikan. Menuntut ilmu adalah ibadah, peneliti berharap agar apa yang peneliti upayakan ini menjadi nilai ibadah di sisi-Nya, sebagai bentuk kesungguhan peneliti dalam menuntut ilmu dan sebagai upaya peneliti untuk menolong agama-Nya dengan ilmu yang telah Ia anugerahkan, sehingga kelak ia akan menolong dan memberikan kebaikan untuk peneliti. Amin. Peneliti menyusun skripsi ini untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Skripsi ini berjudul Pengaruh Media Scrapbook Pada Pembelajaran Kelas III Terhadap Kreativitas Peserta Didik SD Negeri 101915 Aras Kabu.

Penulisan proposal skripsi ini banyak kesulitan karena terbatasnya pengetahuan, pengalaman, dan buku yang relevan. Namun, berkat motivasi dosen, teman-teman, serta keluarga sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebaik mungkin.

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

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum., selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
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 Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

7. Bapak Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan baik motivasi, nasihat, kritik, dan saran yang sangat bermanfaat bagi peneliti hingga terselesaikannya skripsi.
8. Ibu Rinti Febrieny, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 101915 Aras Kabu yang telah mengizinkan peneliti untuk penelitian guna melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat mencapai gelar pendidikan
9. Terima kasih kepada orang tua yang saya sayangi dan saya cintai, yaitu ayahanda Alm H. Suhartono dan ibunda Almh Sakinem yang telah support dan tidak henti-hentinya memberikan doa, dukungan moral dan material.
10. Terima kasih juga kepada sahabat saya Febby Permata Dalila, Lasiyem, May Risa Ariska yang selalu memberikan semangat, doa, canda tawa, dorongan dan hiburan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Dan teman-teman seperjuangan stambuk 2018 Program Studi Guru Sekolah Dasar C pagi.

Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Semoga Allah swt membalas kebaikan kalian semua. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Medan, 23 September 2022

Peneliti,

Desi Sapitri

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	viiv
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikas Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORITIS	8
A. Kerangka Teoritis	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. Media <i>Scrapbook</i>	17
3. Kreativitas	20
B. Kerangka Konseptual.....	23
C. Hipotesis Penelitian	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	26

B. Jenis Penelitian	26
E. Instrumen Penelitian	27
F. Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Analisis Data.....	35
1. Uji Validitas	35
2. Uji Reabilitas	36
3. Rumus Kategori Tingkat Kreativitas Kelas Kontrol.....	36
4. Rumus Kategori Tingkat Kreativitas Kelas Eksperimen.....	37
5. Uji Normalitas.....	39
6. Uji Homogenitas.....	39
7. Uji t.....	40
B. Pembahasan	41
C. Keterbatasan Penelitian	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	47
A. Kesimpulan.....	47
B. Saran.....	47
Daftar Pustaka.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar : 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	9
Gambar : 2.2 Kerangka Konseptual (kerangka Berfikir).....	21
Gambar : 4.1 Tingkat Ketuntasan Kreativitas Belajar Kelas Eksperimen.....	42
Gambar : 4.2 Tingkat Ketuntasan Kreativitas Belajar Kelas Eksperimen.....	43

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Rencana dan Pelaksanaan Penelitian.....	23
Tabel 3.2. Tabel Data Sisw.....	24
Tabel 3.3 desain <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i>	25
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Tes Untuk Peserta Didik.....	27
Tabel 3.5 Kategori Indikator Kreativitas Siswa.....	30
Tabel 4.1 Uji Validitas.....	38
Tabel 4.2 Uji Reabilitas.....	39
Tabel 4.3 Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	39
Tabel 4.4 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	40
Tabel 4.5 Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	41
Tabel 4.6 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	41
Tabel 4.7 Uji Normalitas.....	42
Tabel 4.8 Uji Homogeitas	43
Tabel 4.9 Uji T.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus.....	53
Lampiran 2 Silabus.....	62
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	68
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	73
Lampiran 5 Lembar Observasi Pra Penelitian.....	78
Lampiran 6 Soal Tes Esai.....	80
Lampiran 7 Perolehan Siswa Kelas Kontrol.....	82
Lampiran 8 Perolehan Siswa Kelas Eksperimen.....	83
Lampiran 9 Tabulasi Data.....	84
Lampiran 10 Nilai Siswa.....	96
Lampiran 11 Data SPSS.....	94
Lampiran 12 Dokumentasi.....	98
Lampiran 13 Turnitin.....	100
Lampiran 14 Permohonan Persetujuan Judul Skripsi.....	101
Lampiran 15 Permohonan Persetujuan Proyek Proposal.....	108
Lampiran 16 Pengesahaan Proyek Proposal.....	109
Lampiran 17 Permohonan Perubahan Judul Skripsi.....	110
Lampiran 18 Lembar Pengesahaan Hasil Seminar Proposal.....	111
Lampiran 19 Berita Acara Seminar Proposal.....	112
Lampiran 20 Pengesahaan Proposal.....	114
Lampiran 21 Berita Acara Bimbingan Proposal.....	115
Lampiran 22 Permohonan Izin Riset.....	117
Lampiran 23 Surat Keterangan.....	118
Lampiran 24 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	119
Lampiran 25 Pernyataan Keaslian Skripsi.....	120
Daftar Riwayat Hidup.....	121

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan tengah mendapat sorotan yang tajam, hal ini berkaitan dengan tuntutan untuk menghasilkan SDM yang berkualitas. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah memperbaiki proses belajar mengajar. Komponen pendidikan yang memiliki peran yang sangat penting dalam hal ini adalah pendidik. Maka dari itu seorang pendidik harus menciptakan lingkungan belajar yang efisien dan efektif sehingga tujuan proses belajar mengajar akan tercapai. Keberhasilan tersebut tentu di bantu dengan beberapa faktor, baik itu strategi pembelajaran, model, dan media.

Pada era *millenial* ini banyak yang mempengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga menuntut pendidik untuk mampu menggunakan media yang telah disediakan oleh sekolah dan bahkan membuat media pembelajaran sendiri. Media pembelajaran yang digunakan sebagai alat perantara untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan, serta meningkatkan kreativitas pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Arsyad, 2017)

Kreativitas belajar merupakan suatu hal yang penting dalam suatu proses pembelajaran. Karena, kreativitas belajar dapat melatih siswa untuk tidak

bergantung pada orang lain. Jika seorang itu mempunyai kreativitas yang tinggi cenderung orang tersebut akan lebih kreatif dan menghasilkan suatu sisi positif. Kreativitas seorang siswa dalam belajar sangat akan sangat mempengaruhi siswa siswa tersebut untuk memperoleh suatu keberhasilan. Siswa yang mempunyai kreativitas yang tinggi maka siswa itu akan mempunyai pandangan dalam belajar, sehingga hal tersebut akan berdampak pada tinggi rendahnya mutu pembelajaran siswa, selain itu kreativitas juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang sangat besar (Rahayu, 2013).

Namun, fakta yang terjadi saat ini pendidik ada yang tidak menggunakan media pada saat proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di kelas III SD Negeri 101915 Aras Kabu belum efektif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Beberapa permasalahan pembelajaran yaitu guru masih menggunakan bahan ajar seperti buku tematik dan buku teks untuk menyampaikan suatu pembelajaran kepada peserta didik tanpa mengembangkan suatu media pembelajaran, guru juga masih cenderung melakukan proses pembelajaran secara *teacher center* (berpusat pada guru) yang artinya adalah proses pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah dan belum menggunakan media yang bervariasi. Peserta didik hanya mendengarkan ceramah yang disampaikan oleh guru, kondisi ini mengakibatkan peserta didik kurang tertarik dan cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran karena guru lebih dominan mengajar dengan metode ceramah yang monoton dan berpanduan dengan buku tematik saja, menyebabkan siswa lebih banyak pasif tidak aktif dan tidak kreatif, serta kurangnya perhatian peserta didik terhadap

pelajaran yang diajarkan dianggap sebagai salah satu penyebab kurangnya kreativitas siswa dalam belajar. Rendahnya partisipasi peserta dalam pembelajaran terlihat ketika pelajaran berlangsung seperti berisik, melakukan kegiatan lain diluar agenda pembelajaran seperti mencoret-coret kertras, begitu pula disaat diberikan kesempatan untuk bertanya peserta didik hanya diam. Dari cara belajar seperti ini berdampak pada mutu belajar dan kreativitas siswa yang rendah karena apa yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran tidak diserapi dengan baik oleh peserta didik.

Dampak masalah tersebut yaitu proses pembelajaran belum efektif, siswa merasa jenuh, bosan dan kurang berminat untuk belajar. Selain itu tingkat pemahaman konsep peserta didik juga rendah dan peserta didik belum dapat membangun kreativitasnya dalam pembelajaran.

Kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan menarik, membuat peserta didik kurang aktif. Jika hal ini terus terjadi pembelajaran tanpa media yang kreatif maka akan berdampak buruk bagi peserta didik dalam melatih keterampilan diri, keterampilan berfikir maupun kreativitas peserta didik itu sendiri.

Peneliti menggunakan media gambar yang dikemas dalam bentuk *scrapbook*. Peneliti memilih media *Scrapbook* karena media yang mudah digunakan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini media *scrapbook* didesain secara menarik, dapat mengatasi kebatasan waktu dan ruang, mudah dibuat, dan mudah didapat. *Scrapbook* juga dapat didesain sesuai dengan materi yang akan dibahas dan dipelajari. Media ini merupakan media yang memiliki dua fungsi

sekaligus yaitu media yang dapat membantu guru dalam mengajar dan buku untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar.

Salah satu media yang dapat dipakai dalam proses pembelajaran ialah *scrapbook*. *Scrapbook* merupakan media dua dimensi yang berbentuk sebuah buku dengan tema tertentu yang terdiri dari memorabilia, foto, gambar, catatan, dan lain-lain yang dirangki menjadi sebuah karya kreatif *hand made* atau buatan tangan dengan menggunakan teknik menempel, dan dapat mengasah kreativitas peserta didik.

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan media *scrapbook* antara lain Lukmanulhakim, dkk (2019) yang meneliti Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Keterampilan Menulis Puisi di Kelas Tinggi. Penelitian Muktadir, dkk (2016) yang meneliti Media *Scrapbook* Meningkatkan Kreativitas Siswa. Sedangkan penelitian Syahfitri (2019) yang meneliti Efektivitas Penggunaan Media *Scrapbook* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa. Dalam penelitian terdahulu belum ada dilakukan penelitian media *scrapbook* untuk meningkatkan kreativitas. Dalam penelitian ini peneliti ingin meneliti pengaruh media *scrapbook* terhadap meningkatkan kreativitas siswa.

Dengan demikian peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Scrapbook* Pembelajaran Kelas III Terhadap Kreativitas Peserta Didik SD Negeri 101915 Aras Kabu”

B. Identifikas Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah yaitu :

1. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mengasah kreativitas peserta didik.
2. Kurangnya fasilitas dan sumber belajar yang dapat mendukung pembelajaran agar peserta didik memahami materi dengan mudah.
3. Selama ini guru menjelaskan materi hanya menggunakan buku tematik saja, sehingga siswa mudah bosan dan berkurangnya minat belajar siswa tersebut. Maka perlu menghubungkan dan mengembangkan media kedalam proses belajar mengajar agar siswa tertarik, bersemangat untuk mengikuti pembelajaran dan melatih peserta didik menjadi kreativitas.
4. Kurangnya variasi model pembelajaran yang diberikan oleh guru, karena guru masih menggunakan model atau metode pembelajaran seperti ceramah sehingga membuat peserta didik kurang keaktifan dan kreativitas peserta didik di dalam kelas pada saat pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti membatasi masalah terkait pengaruh media *scrapbook* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, permasalahan yang terjadi bahan kajian dalaam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan video di kelas kontrol terhadap kreativitas peserta didik kelas III-B SD Negeri 101915 Aras kabu?
2. Bagaimana penggunaan media *scrapbook* di kelas eksperimen terhadap kreativitas peserta didik kelas III-A SD Negeri 101915 Aras Kabu?
3. Bagaimana pengaruh media *scrapbook* terhadap kreativitas peserta didik kelas III-A SD Negeri 101915 Aras kabu?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui penggunaan video di kelas kontrol terhadap kreativitas peserta didik kelas III-B SD Negeri 101915 Aras Kabu
2. Untuk mengetahui penggunaan media *scrapbook* di kelas eksperimen terhadap kreativitas peserta didik kelas III-A SD Negeri 101915 Aras kabu
3. Untuk mengetahui pengaruh media *scrapbook* terhadap kreativitas peserta didik di kelas III-A SD Negeri 101915 Aras Kabu

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dirancang guna menghasilkan media *scrapbook* yang dapat membuat siswa keratif dalam belajar dan guna menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Manfaat penelitian ini dapat berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis ini adalah untuk mendukung kreativitas siswa dalam melakukan pembelajaran serta memberi kontribusi media pembelajaran

serta bahan ajar mata pembelajaran lainnya, dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Peneliti bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

a. Bagi Guru

Penggunaan media *scrapbook* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat digunakan sebagai tambahan referensi media pembelajaran.

b. Bagi sekolah

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberi kontribusi untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

c. Peneliti selanjutnya

Sebagai sarana belajar untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dengan terjun langsung sehingga dapat melihat, merasakan, dan menghayati praktik pembelajaran yang dilakukan selama ini sudah efektif dan efisien.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

“Media” berasal dari bahasa Latin yaitu “Medium” secara bahasa memiliki arti yaitu pengantar atau perantara. Makna media adalah segala sesuatu yang bisa menyalurkan informasi dari berbagai sumber informasi kepada penerima informasi. Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian informasi yang terjadi diantara pembelajar, pengajar dan bahan ajar yang akan berlangsung secara optimal dengan adanya media. Menurut Sadiman, dkk (2014:7) media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Daryanto (2013) menyatakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju ke penerima. dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Maksudnya, komunikasi dalam penyampaian pesan dari pengantar ke penerima.

Yudhi (2013:7) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara terencana dari sumber kepada penerima, sehingga penerima dapat melakukan proses belajar secara

efisien dan efektif di dalam lingkungan belajar yang kondusif. Pendapat tersebut menegaskan bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

b. Pengembangan Media Pembelajaran

Pada awal sejarah pendidikan, guru merupakan satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran. Dalam perkembangan selanjutnya, sumber belajar kemudian bertambah dengan adanya buku. Penulisan buku dilandasi oleh suatu konsep dasar bahwa tidak ada sesuatu dalam akal pikiran manusia, tanpa terlebih dahulu melalui penginderaan. Dari istilah para pendidik mulai menyadari perlunya sarana belajar yang dapat memberikan rangsangan dan pengalaman belajar secara menyeluruh bagi peserta didik melalui semua indera, terutama indera pandang dan dengar,

Pada pertengahan abad ke-20 usaha pengembangan sarana atau media pembelajaran sudah semakin maju yaitu ditandai dengan adanya pemanfaatan alat visual yang mulai dilengkapi dengan peralatan audio, maka terciptalah peralatan audio-visual pembelajaran. Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut pengalaman Dale).

Menurut Edgar Dale (1969) dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran sering kali menggunakan prinsip kerucut pengalaman, yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan audio visual.

Gambar : 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale



Sumber : Arif (1994 : 79)

Dari gambar tersebut dapat peneliti lihat rentangan tingkat pengalaman dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, yang merentang dari yang bersifat kongkrit ke abstrak, dan tentunya memberikan implikasi tertentu terhadap pemilihan metode dan bahan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan teknologi pembelajaran.

Pemikiran Edgar Dale tentang kerucut pengalaman (*Cone Of Experience*) ini merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi audiovisual. Kerucut pengalaman Dale telah menyatukan teori pendidikan John Dewey (salah satu tokoh aliran progresivisme) dengan gagasan-gagasan dalam bidang psikologi yang telah populer pada masa itu.

Dalam kerucut pengalaman Dale (*Dale's Cone Experience*) mengatakan hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan jenisnya, bahwa setiap medi pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing. Karakteristik ini biasanya bisa ditinjau melalui berbagai tampilan media yang disediakan, jenis media pembelajaran yang disajikan tersebut untuk mengasah atau membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran.

Menurut Wibowanto (2017) berlandas pada rancangan pembelajaran media pembelajaran terdiri atas berbagai pendekatan. Pada bukunya

menyampaikan bahwasanya jenis-jenis media didasarkan pada indera manusia, beberapa kategori media pembelajaran terdise atas :

1) Media Audio

Melibatkan indera pendengaran, media ini hanya memiliki kemampuan suara. Secara umum pesan yang dikemas pada media audio ini terbentuk pada pesan verbal dan non verbal. Dimana verbal yakni pesan dengan berupa bahasa atau lisan serta non verbal yakni bunyi-bunyian. Beberapa contoh media yang masuk pada kategori ini ialah media semacam *disk recording*, *audio tape*, serta *compact disk*.

2) Media Visual

Media visual biasa melibatkan indera penglihatan atau mata. Beberapa contoh media yang masuk pada kategori ini ialah media cetak – verbal, media – cetak grafis, serta media visual – non cetak.

3) Media Audio Visual

Melibatkan dua indera sekaligus yakni indera pendengaran dan penglihatan. Media ini mnjadikan salah satu media kerap digunakan pada proses pembelajaran dewasa ini. Kombinasi antara audio dan visual ini menjadikan pembelajaran lebih interaktif. Pesan yang disampaikan pada media ini biasa berupa pesan verbal maupun non verbal. Contoh lapangan dari media ini ialah film *documenter*, vidio dan lain-lainya.

4) Multimedia

Media ini secara umum melibatkan banyak indera pada suatu proses pembelajaran. Siswa dituntut aktif dalam menggunakan semua panca inderanya. Pengalaman belajar bermakna yang diberikan dari pengalaman siswa secara langsung dengan materi pelajarannya memberikan dorongan yang sangat kuat bagi pencapaian kompetensi pembelajaran yang utuh. Di lapangan, media pembelajaran multimedia ini kerap ditumpahkan pada pembelajaran dengan penggunaan computer dan internet. Atau juga pengalaman berbuat seperti eksperimen atau uji coba yang mana menuntut siswa untuk terlibat secara aktif dan langsung pada materi.

Menurut Kemp dan Dayton dalam kemendikbud (2013:3)

- Media cetak
- Media yang dipamerkan (displayed media)
- Overhead transparency (OHP)
- Rekaman suara
- Slide suara dan film strip
- Presentasi multi gambar
- Video dan film
- Pembelajaran berbasis komputer (computer based instruction)

Menurut Arief S. Sadiman (2008:28), media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga macam, antara lain:

- Media audio yaitu media yang berkaitan dengan indera pendengaran (radio, piringan laboratorium bahasa, alat perekam pita magnetik).

- Media grafis yaitu media yang berkaitan dengan media visual (gambar, sketsa, diagram, poster, peta, globe, dan grafik).
- Media proyeksi diam yaitu media visual yang memproyeksikan pesan (film bingkai, film rangkai, media transparan, televisi, film).

Jadi dapat disimpulkan dari beberapa pendapat para ahli di atas jenis-jenis media adalah berisi tentang berbagai macam-macam hal yang biasanya dipakai untuk mengirimkan pesan atau informasi kepada penerima pesan, sehingga penerima pesan (siswa) perasaan, pikiran, perhatiannya, dan minat dalam kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

d. Kegunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Arsyad (2017) mengungkapkan bahwa dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau audio)
2. Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik)
3. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik
4. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama)
5. Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektivan biaya

e. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media dalam proses pembelajaran menurut Daryanto (2016: 8) adalah sebagai berikut : 1) Menyaksikan benda dan makhluk hidup yang ada di masa lama, sukar didapat dan sukar diamati secara langsung, 2) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung, 3) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau terjadi di masa lampau, 4) Dengan mudah membandingkan sesuatu, 5) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat, atau sebaliknya, 6) Mengamati alat yang sukar diamati secara langsung , 7) Melihat bagian-bagian tersembunyi dari suatu alat, 8) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serentak, 9) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan tempo masing-masing.

f. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran

1) Media Audio

Kelebihannya:

- a) Dapat memusatkan perhatian dan mempertahankan pemusatan perhatian.
- b) Harga relatif murah
- c) Sifatnya mudah dipindahkan
- d) Bisa mengatasi masalah waktu jika digunakan bersama-sama
- e) Dapat mengembangkan daya imajinasi anak
- f) Dapat merangsang partisipasi aktif
- g) Dapat memusatkan perhatian siswa
- h) Kekurangannya:

- i) Sifat komunikasinya satu arah
- j) Biasanya siaran desentralisasikan sehingga guru tidak dapat mengontrol
- k) Penjadwalan pelajaran dan siaran sering menimbulkan masalah

2) Media Visual

Kelebihannya:

- a) Meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pengajaran.
- b) Memungkinkan terjadinya proses pengajaran yang lebih mudah dan cepat
- c) Memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan
- d) Dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Kekurangannya:

- a) Memerlukan pengamatan yang ekstra hati-hati
- b) Pesan atau informasi yang panjang/rumit mengharuskan untuk membagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami
- c) Perlu adanya keterpaduan yang mengacu kepada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual sehingga ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama

3) Media Audio Visual

Kelebihannya:

- a) Menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa
- b) Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah

- c) Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik karena sua unsur media, yaitu audio dan visual

Kekurangannya:

- a) Terlalu menekankan pada penguasaan materi dari pada proses pengembangannya dan tetap memandangi materi audio visual sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran

2. Media Scrapbook

a. Pengertian Media Scrapbook

Scrapbook merupakan sebuah wadah yang digunakan sebagai tempat menyimpan segala sesuatu yang dianggap penting. *Scrapbook* di Indonesia ini lebih dikenal dengan sebutan buku tempel, karena berbentuk memorabilia album dimana seseorang dapat menyimpan foto lengkap dengan dekorasi, catatan, atau benda-benda lainnya yang dapat dicantumkan didalamnya. “*Scrapbook* atau buku tempel dapat juga dipahami sebagai sekumpulan memorabilia, narasi, puisi, quote, catatan, foto, dll yang dirangkai dalam sebuah album” (Astuti, 2013)

Melalui penggunaan media *scrapbook* yang dikemas dalam bentuk buku dengan memudahkan berbagai potongan gambar juga menjelaskan dapat menarik perhatian dan keaktifan siswa. Dengan begitu siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Sejalan dengan hal tersebut.

b. Karakteristik Scrapbook

Karakteristik *Scrapbook* sebagai berikut :

- 1) Bentuk buku;

- 2) Data-data yang dimasukkan dalam *scrapbook* lebih fokus dan langsung menuju kepada permasalahan yaitu mengidentifikasi perangkat keras komputer;
- 3) Dibuat dengan memanfaatkan barang-barang bekas atau potongan-potongan gambar dari majalah bekas dan hasil print;
- 4) Disusun sesuai kreasi dan kekreatifan peneliti agar menarik sebagai media pembelajaran. Dari beberapa karakteristik *scrapbook* di atas maka diharapkan dapat menjadi gambaran atau acuan dalam pembuatan *scrapbook* agar sesuai dengan tujuan pemanfaat media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu penunjang semangat belajar siswa dan menjadi tolak ukur apakah pembelajaran yg dilakukan dapat berhasil dan sesuai dengan harapan. Oleh karena itu, peneliti memilih salah satu media pembelajaran selain video yaitu *scrapbook* sebagai alat bantu pembelajaran mengidentifikasi perangkat keras komputer dikarenakan media memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan *scrapbook* atau buku tempel antara lain: (1). Mudah dibuat; (2). Lebih menarik untuk siswa mengikuti pembelajaran ; (3). Dapat melatih siswa lebih kreatif; (4). Dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Prosedur yang ditempuh dalam membuat produk media pembelajaran *scrapbook* ini adalah dengan melihat bentuk-bentuk *scrapbook* yang sudah ada dan cara membuat media tersebut. Melihat cara membentuk *scrapbook* dari youtube yang dapat membantu untuk membuat media ini sehingga nantinya bisa menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

Dalam media *scrapbook* ini peserta didik dapat melihat unik dan indah nya buku dengan dikreasikan tidak hanya tulisan tetapi juga gambar dan hiasan yang ditempel di dalam media tersebut. Bentuk media seperti buku yang lembarnya terdiri dari materi yang akan dipelajari. Dalam pembuatan media *scrapbook* digunakan perangkat keras serta alat dan bahan yang digunakan terdapat dalam kehidupan sehari-hari kita, antar lain : kertas karton, gunting, kertas hias, mistar, lem kertas, penjepit, spidol, benang, kertas warna, karton warna.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran *scrapbook* ini adalah sebagai berikut;

1. Menentukan tema yang akan dibuat Agar ide *scrapbook* membuahkan hasil yang menarik
2. Mengumpulkan alat dan bahan cara membuat *scrapbook* berikutnya adalah menyiapkan peralatan dan bahan yang akan digunakan.
3. Menentukan ukuran, menentukan ukuran *scrapbook* akan membantumu menentukan berapa banyak foto dan hiasan yang akan digunakan. Pastikan juga ukuran foto pas dengan *scrapbook*.
4. Siapkan Tulisan, tulisan juga merupakan unsur yang penting dalam pembuatan *scrapbook*. Sebab, dengan menambahkan tulisan, kamu bisa mengungkapkan apa saja yang dirasakan dari foto yang ditempel.
5. Mengumpulkan foto dan hiasan, mencari variasi gambar disetiap lembar kertas dan kontras warna agar mudah dipahami peserta didik.
6. Memasukkan atau menempelkan hiasan dan kertas yang telah digunting ke sampul dan masing-masing lembar buku.

7. Menghias buku secantik dan seunik mungkin agar menarik perhatian peserta didik

3. Kreativitas

a. Pengertian kreativitas

Tirtiana (2013) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan mengimajinasikan, menafsirkan dan mengemukakan gagasan serta usaha yang memiliki daya cipta untuk kombinasi baru dari unsur sebelumnya yang sudah ada sehingga diperoleh peningkatan kualitas siswa dalam pengembangan dirinya. Siswa yang kreatif adalah siswa yang mempunyai rasa ingin tahu.

Rahayu (2013) menyatakan bahwa kreativitas merupakan potensi yang mutlak dimiliki oleh setiap peserta didik untuk mencapai prestasi yang optimal dalam menempuh studi. Kreativitas belajar siswa adalah kemampuan siswa yang menciptakan hal-hal baru dalam pembelajaran baik berupa kemampuan mengembangkan informasi yang diperoleh dari guru dalam proses mengajar yang berupa pengetahuan.

Hawi (2015) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan istimewa seseorang yang didominasi oleh kekuatan imajinasi dan gerak mencipta. Kreativitas bukanlah potensi khusus yang diwariskan secara turun menurun melalui persilangan genetik semata, tetapi kemampuan yang berbentuk atau dibentuk melalui proses pengalaman, pembelajaran, imajinasi, dan berfikir manusia.

Dapat disimpulkan berdasarkan pendapat para ahli di atas bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu hal yang baru, atau

merupakan ide baru yang diperoleh dengan cara menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikannya dengan suatu hal yang baru.

Faktor-faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas yaitu situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan, situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan, situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu, situasi yang menekan inisiatif diri, kemajemukan lingkungan, perhatian dari orangtua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri. Sedangkan faktor yang menghambat kreativitas yaitu adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko, upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui, konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial, kurang berani dalam melakukan eksplorasi.

b. Ciri-ciri Kreativitas

Menurut Tirtania (2010) aspek-aspek kreativitas yang diambil dari ciri-ciri aptitude dan non aptitude dari kreativitas yaitu sebagai berikut:

- 1) Ciri-ciri aptitude, terdiri atas:
 - a) Keterampilan berpikir lancar Kemampuan dalam mencetuskan banyak gagasan, jawabandan penyelesaian masalah.
 - b) Keterampilan berpikir luwes (fleksibel) Keterampilan dalam menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi.
 - c) Keterampilan berpikir orisinal Keterampilan untuk melahirkan ungkapan baru dan unik.

- d) Keterampilan memperinci (mengelaborasi) Keterampilan dalam memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan serta menambahkan atau memperinci suatu objek.
 - e) Keterampilan menilai (mengevaluasi) Kemampuan individu dalam menentukan patokan penilaian diri sendiri.
- 2) Ciri-ciri non aptitude, terdiri atas:
- a) Rasa ingin tahu Suatu rasa dimana individu selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak.
 - b) Bersifat imajinatif kemampuan untuk membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi.
 - c) Merasa tertantang oleh kemajemukan Suatu rasa dimana individu terdorong untuk mengatasi masalah atau tugas yang sulit.
 - d) Berani mengambil resiko Individu berani memberikan jawaban, tidak takut gagal, tidak takut mendapatkan kritik.
 - e) Sifat menghargai Individu dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup serta menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang

c. Meningkatkan Kreativitas

Guru mempunyai tanggung jawab terhadap pemahaman siswa dan guru hendaknya mengusahakan suatu lingkungan belajar dengan kemampuan-kemampuan siswa, selain itu guru juga harus melatih siswa untuk menumbuhkan kreativitas dalam diri siswa, karena hal tersebut sangat bermanfaat bagi kehidupan mereka untuk bersaing meraih prestasi di sekolah dan tentunya untuk meraih kesuksesan ketika sudah memasuki dunia kerja.

Menurut Muktadir (2016) mengembangkan kreativitas siswa guru perlu menyediakan kondisi-kondisi belajar yang memungkinkan terjadi penambahan aspek keluwesan, keaslian, dan kuantitas dari kreativitas siswa yaitu : (1) mengklasifikasikan jenis-jenis masalah yang akan disajikan kepada siswa; (2) mengembangkan dan menggunakan ketrampilan-ketrampilan pemecahan masalah; dan (3) memberikan ganjaran bagi prestasi belajar yang kreatif. Langkah-langkah tersebut merupakan cara untuk mempermudah siswa agar mampu mengembangkan kreativitasnya.

Menurut Tajalan (2013) menjelaskan bahwa kreatifitas guru dalam pembelajaran merupakan bagian suatu sistem yang tidak terpisahkan dengan terdidik dan pendidikan. Peranan kreativitas guru tidak sekedar membantu satu aspek dalam diri manusia saja, akan tetapi mencakup aspek-aspek lainnya yaitu kognitif, psikomotorik, efektif

Menurut Guntur (2015) dalam mengembangkan kreativitas, seorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan dapat mematikan kreativitasnya.

Dapat disimpulkan berdasarkan para ahli di atas meningkatkan kreativitas siswa guru perlu menyediakan atau membuat media yang menarik sehingga dapat memancing siswa untuk menuangkan kreasi yang ada pada diri siswa tersebut sehingga dapat terlihat kreativitas setiap siswa.

B. Kerangka Konseptual

Pemilihan media pembelajaran akan mempengaruhi aktivitas belajar siswa agar pembelajaran tidak monoton dan tercapainya tujuan pembelajaran, sehingga

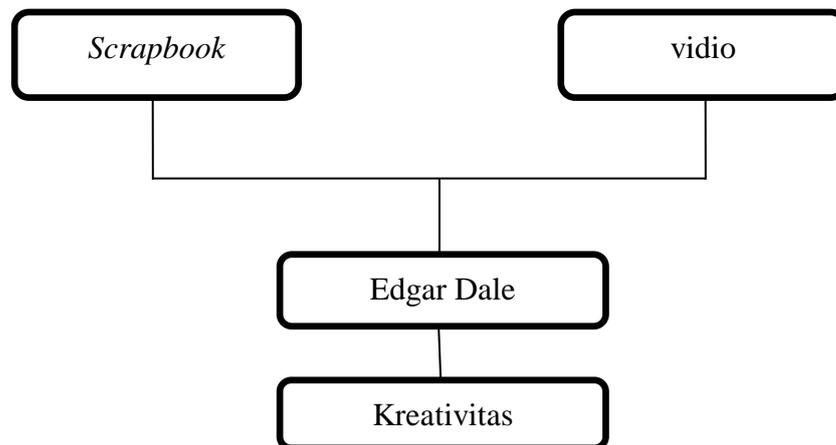
keberhasilan dalam proses pembelajaran pada peserta didik ditentukan oleh guru dalam pemilihan media dan pengelolaan kelas. Maka dari itu, peneliti menggunakan media *scrapbook* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

Media *scrapbook* adalah media pembelajaran dua dimensi yang berbentuk buku dapat dibuka tutup dan dimodifikasikan dengan gambar serta bahan pembelajaran yang direncanakan semenarik mungkin untuk bahan menyampaikan pembelajaran guru kepada peserta didik.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu hal yang baru, atau merupakan ide baru yang diperoleh dengan cara menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikannya dengan suatu hal yang baru. Kreativitas seorang peserta didik dalam belajar akan sangat mempengaruhi peserta didik tersebut untuk memperoleh suatu keberhasilan. Peserta didik yang mempunyai kreativitas yang tinggi maka peserta didik itu akan mempunyai pandangan yang luas dalam belajar. Sehingga hal tersebut akan berdampak tinggi rendahnya mutu pembelajaran peserta didik, maka kreativitas juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik yang sangat besar.

Adapun kerangka konseptual dari media *scrapbook* dan kreativitas peserta didik kelas III SD Negeri 101915 Aras Kabu dapat dilihat dari gambar dibawah ini :

Gambar 2.2 Kerangka Konseptual (kerangka Berfikir)



Media *scrapbook* adalah media pembelajaran dua dimensi yang di bentuk buku dan didesain secara menarik untuk suatu bahan penyampaian pembelajaran kepada peserta didik. Teori Edgar Dale mengatakan bahwa hasil belajar diperoleh melalui pengalaman langsung kemudian melalui benda tiruan yang dapat memudahkan peserta didik untuk memahami suatu pembelajaran. Kreativitas suatu kemampuan untuk menciptakan suatu hal yang baru atau berupa ide yang baru diperoleh oleh peserta didik. Media *scrapbook* didesain dengan menarik agar siswa lebih meningkatkan minat belajar peserta didik, dengan menggunakan media tersebut dapat memancing keterampilan peserta didik, memotivasi peserta didik dan mampu mengekspresikan kekreativitas yang dimiliki, media *scrapbook* juga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik karena dengan media tersebut peserta didik dapat ikut serta dalam merancang media tersebut.

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar-gambar yang dapat dilihat dan dengar. Teori Edgar Dale mengatakan bahwa hasil belajar siswadiperoleh melalui pengalaman langsung kemudian melalui benda tiruan yang dapat nenudahkan peserta didik untuk memahami suatu

pembelajaran. Media audio visual ini hanya dapat di lihat, diperhatikan dan di dengar oleh peserta didik, dengan media ini peserta didik hanya bisa menyimpulkan dari suatu vidio dan itu hanya mengasah suatu berfikir kritis mereka. Dari vidio visual itu juga dapat meningkatkan suatu minat untuk belajar peserta didik jika vidio tersebut dibuat dengan menarik.

C. Hipotesis Penelitian

Maka hipotesis dalam penelitian adalah :

1. Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan di kelas kontrol dengan menggunakan media vidio terhadap kreativitas peserta didik kelas IIIBSD Negeri 101915 Aras Kabu.
Ho :Tidak terdapat pengaruh yang signifikan di kelas kontrol dengan menggunakan media vidio terhadap kreativitas peserta didik kelas IIIBSD Negeri 101915 Aras Kabu.
2. Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan di kelas eksperimen dengan menggunakan media *scrapbook* terhadap kreativitas peserta didik kelas IIIA SD Negeri 101915 Aras Kabu
Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan di kelas eksperimen dengan menggunakan media *scrapbook* terhadap kreativitas peserta didik kelas IIIA SD Negeri 101915 Aras Kabu
3. Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan di kelas eksperimen dengan menggunakan media *scrapbook* terhadap klreatvitas peserta didik kelas III SD Negeri 101915 Aras Kabu

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan di kelas eksperimen dengan menggunakan media *scrapbook* terhadap kreativitas peserta didik kelas III SD Negeri 101915 Aras Kabu

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101915 Aras kabu. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan November 2021 hingga Januari 2022.

Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian

NO	Kegiatan	Bulan												
		Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt	Sep
1	Observasi Awal	■												
2	Perencanaan	■												
3	Pengumpulan Data	■												
4	Pengajuan Judul	■												
5	ACC Judul	■												
6	Penyusunan Proposal	■	■	■	■									
7	ACC Seminar Proposal				■									
8	Seminar Proposal				■									
9	Penelitian								■					
10	Penyusunan Skripsi								■	■	■	■	■	■
11.	ACC Sidang													
12	Sidang Skripsi													■

B. Jenis Penelitian

1) Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu, yang ditetapikan oleh peneliti untuk dipelajari dan disimpulkan. Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas III SD Negeri 101915 Aras Kabu, seluruh

peserta didik berjumlah 40 peserta didik. Adapun jumlah peserta didik laki-laki adalah 17 orang, sedangkan jumlah peserta didik perempuan adalah 23 orang.

2) Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Cluster random sampling* adalah teknik sampling yang diterapkan ketika pada populasi didapati kelompok-kelompok yang nampak seragam namun secara internal tetap berlainan. Sampel pada penelitian ini menggunakan 2 kelas yaitu kelas III A sebagai kelas eksperimen, dan kelas III B sebagai kelas kontrol. Sampel penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.2 data siswa

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	III A	9	11	20 siswa
2.	III B	8	12	20 siswa
Jumlah				40 siswa

C. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang bermanfaat untuk menjawab permasalahan penelitian, instrumen sebagai alat pada waktu penelitian yang menggunakan suatu metode. Dalam penelitian instrumen penelitian ini menggunakan instrumen tes (berupa soal berfikir kreatif) dan non tes (berupa dokumentasi)

1) Tes

Instrumen tes dalam penelitian iniyaitu tes soal. Test dilakukan guna untuk mengukur kreativitas belajar peserta didiksebelum dan sesudah pemberian

perlakuan. Jenis tes yang digunakan yaitu esai, disusun mengikuti langkah-langkah penyusunan soal. Langkah yang dimaksud adalah : (1). Penyusunan kisi-kisi. (2). Uji coba instrumen. (3). Uji validitas dan realibilitas.

Kisi-kisi disusun berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini disusun kisi-kisi sebagai berikut :

Tabel 3.4 kisi-kisi instrumen tes untuk peserta didik

No	Indikator kreativitas	Tujuan Pembelajaran	No Soal
1.	Mampu mengelompokkan benda berdasarkan jenis-jenisnya	Peserta didik dapat mengelompokkan benda berdasarkan jenis-jenisnya	1, 2, 9, 20, 23
2.	Mampu mengelompokkan dan mengidentifikasi sifat fisik benda	Peserta didik dapat mengelompokkan dan mengidentifikasi sifat fisik benda	4, 5, 14, 22
3.	Mampu menjelaskan kelemahan suatu benda	Peserta didik dapat menjelaskan kelemahan suatu benda	3, 6, 8, 21
4.	Mampu menghitung suatu ukuran dari sifat fisik benda	Peserta didik mampu menghitung suatu ukuran dari sifat fisik benda	7, 11, 13, 24
5.	Mampu menganalisis perubahan lingkungan sekitar	Peserta didik mampu menganalisis perubahan lingkungan sekitar	10, 12, 15, 25

2) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan meneliti bahan dokumentasi yang ada dan mempunyai relevan dengan tujuan penelitian. Jadi dalam melaksanakan dokumentasi penelitian menyelidiki sumber-sumber tertulis seperti buku, dokumen, catatan harian dan sebagainya.

Metode ini dilakukan untuk mengambil data hasil siswa kelas III SD Negeri 101915 Aras Kabu dan metode dokumentasi ini merupakan penunjang

untuk kesempurnaan yang digunakan untuk memperoleh profil, sejarah maupun data SD Negeri 101915 Aras Kabu.

G. F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian. Adapun data yang diperoleh dari tes akan di uji sebagai berikut :

1) Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat validitas atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto, 2010:2011).

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui seberapa jumlah instrumen penelitian mampu mencerminkan isi sesuai dengan hal dan sifat yang diukur. Artinya, setiap butir instrumen telah benar-benar menggambarkan keseluruhan isi atau sifat bangun konsep yang menjadi dasar penyusunan instrumen. Pengujian menggunakan teknik analisis *product moment* guna menghitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

R_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

N = Jumlah sampel

$\sum xy$ = Jumlah perkalian antara variabel x dan y

$\sum x^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai x

$\sum y^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai y

$(\sum x)^2$ = Jumlah nilai x kemudian dikuadratkan

$(\sum y)^2$ = Jumlah nilai y kemudian dikuadratkan

2) Uji Reabilitas

Yusuf (2014) menyatakan bahwa uji reabilitas digunakan untuk menguji sejauh mana instrumen ukur dapat dipercaya untuk menjelaskan kondisi yang ada, pengujian tersebut dilakukan dengan uji *Kuder-Richardson 20* (KR-20), karena uji KR-20 cocok untuk bentuk data yang didapat dari hasil tes yang merupakan data dikotomi, yaitu terdiri dari dua nilai saja. Dasar pengambilan keputusan antara lain bila nilai koefisien reabilitas $> 0,7$ maka dianggap reliabel. Berikut rumus perhitungan KR-20:

$$KR_{20} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \frac{SD^2 - \Sigma pq}{SD^2}$$

Keterangan :

KR_{20} = Koefisien reabilitas

n = Jumlah item soal

SD = Standar deviasi

P = Proporsi responden yang menjawab benar

Q = proporsi responden yang menjawab salah (1-p)

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus 2 (Lampiran 4) didapat nilai

koefisien sebesar $0,973 > 0,700$ maka instrumen tes dianggap reabilitas.

3) Rumus Kategori Tingkat Kreativitas Siswa

Rata-rata setiap aspek kreativitas siswa dapat dihitung dengan mengadaptasikan penghitungan rata-rata. Menurut Arikunto (2008) rumus sebagai berikut :

$$Presentase \text{ rata-rata} = \frac{\Sigma x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

Σx = perolehan nilai keseluruhan siswa

n = jumlah siswa

Tabel 3.5 Kategori Indikator Kreativitas Siswa

Tingkat Penguasaan	Bobot	Predikat
86-100%	4	Sangat Baik
76-85%	3	Baik
60-75%	2	Cukup
55-59%	1	Kurang
< 54 %	0	Kurang Sekali

Sumber : Purwanto (2017:103)

4) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal.

Menurut Sudjana (1996: 446) uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors (L_0) dilakukan dengan langkah-langkah berikut.

Diawali dengan penentuan taraf signifikansi, yaitu pada taraf signifikansi 5% (0,05) dengan hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : Sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Dengan kriteria pengujian :

Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ terima H_0 , dan

Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ tolak H_0

Adapun langkah-langkah pengujian normalitas adalah :

1. Data pengamatan $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ dijadikan bilangan baku $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ dengan menggunakan rumus $\frac{x_i - \bar{x}}{s}$ (dengan \bar{x} dan s masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku)

2. Untuk setiap bilangan baku ini dengan menggunakan aftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(z_i) = P(z < z_i)$.
3. Selanjutnya dihitung proporsi $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan z_1 . Jika proporsi itu dinyatakan oleh $S(z_i)$ maka :

$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$$

4. Hitung selisih $F(z_i) - (z_i)$, kemudian tentukan harga mutlaknya.
5. Ambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut, misalnya harga tersebut L_0 .

Untuk menerima atau menolak hipotesis nol (H_0), dilakukan dengan cara membandingkan L_0 ini dengan nilai kritis L yang terdapat dalam tabel untuk taraf nyata yang dipilih.

5) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data itu homogen atau tidak. Menurut Sugiyono (2012) pengujian homogenitas dilakukan uji F dengan rumus berikut :

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Untuk pengambilan keputusan, F_{hitung} dibandingkan dengan F tabel dengan df pembilang = (n-1) dan df penyebut = (n-1) serta taraf signifikannya adalah 5%. Jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, maka varians homogen, sebaliknya jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$, maka varians tidak homogen.

6) Uji t

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan kreativitas siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen dari aspek kognitif, efektif dan psikomotorik. Pengujian ini dilakukan pada dua kelompok sampel yang saling berhubungan dan independen. Uji t (*independent Sample T-Test*) bertujuan untuk mencari perbedaan rata-rata kedua kelompok yang saling berbeda.

Rumus independent sample t-test :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

keterangan :

- \bar{x}_1 = nilai rata-rata hitung kelompok 1
- \bar{x}_2 = nilai rata-rata rata kelompok 2
- n_1 = jumlah kelompok 1
- n_2 = jumlah kelompok 2
- s_1^2 = varians kelompok 1
- s_2^2 = varians kelompok 2

Pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikan pada tabel coefficients. Biasanya dasar pengujian hasil regresi dilakukan dengan tingkat kepercayaan sebesar 95% atau dengan taraf signifikan nya sebesar 5% ($\alpha = 0,05$). Adapun kriteria dari uji t (Ghozali,2016) :

1. Jika nilai signifikan uji t $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
Artinya tidak ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen

2. Jika nanti signifikan uji $t < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data

1) Uji Validitas

Uji validitas untuk mengetahui validitas berdasarkan tabulasi data, maka berikut akan dilakukan pengujian validitas terhadap butir butir soal.

Tabel 4.1 Uji Validitas

No	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	r_{tabel}	Kesimpulan
1	0.397	0.444	Tidak Valid
2	0.087	0.444	Tidak valid
3	0.020	0.444	Tidak Valid
4	0.466	0.444	Valid
5	0.091	0.444	Tidak valid
6	0.217	0.444	Tidak Valid
7	0.017	0.444	Tidak Valid
8	0.628	0.444	Valid
9	0.217	0.444	Tidak valid
10	0.452	0.444	Valid
11	0.107	0.444	Tidak valid
12	0.315	0.444	Tidak valid
13	0.656	0.444	Valid
14	0.447	0.444	Valid
15	0.510	0.444	Valid
16	0.491	0.444	Valid
17	0.008	0.444	Tidak Valid
18	0.489	0.444	Valid
19	0.474	0.444	Valid
20	0.447	0.444	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan Data (SPSS 22)

Dari hasil pengolahan data diatas data tersebut menunjukkan butir pernyataan dari 20 butir pernyataan ada 10 butir pernyataan yang memiliki lebu

kecil ataupun kurang dari dari yaitu nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 17 sehingga nomor tersebut dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan dalam penelitian.

2) Uji Reabilitas

Tabel 4.2

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.735	10

Sumber : Hasil Pengolahan Data (SPSS 22)

Dari hasil pengolahan data didapatkan nilai Cronbach's alpha > dari 0.60, maka konstruk pernyataan dalam soal dinyatakan reliabel karena seluruh nilai alpha Cronbach's > 0.60 yakni 0.735

3) Rumus Kategori Tingkat Kreativitas

a) Deskripsi Hasil Penelitian pada Kelas Kontrol

Tabel 4.3
Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Kontrol Pretest

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Kelas Kontrol	20	50.00	100.00	76.5000	2.36476	10.57554	111.842
Valid N (listwise)	20						

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS (22)

Standar deviasi (simpangan baku sebesar 10,57554 dan nilai variance sebesar 111,842 serta jumlah siswa yang tuntas kreativitas belajar pada kelas control.

Tabel 4.4
Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Kontrol Posttest
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Kelas Kontrol Valid N (listwise)	20 20	50.00	100.00	78.0000	3.29274	14.72556	216.842

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS (22)

Standar deviasi (simpangan baku sebesar 14,72556 dan nilai variance sebesar 216,842 serta jumlah siswa yang tuntas kreativitas belajar pada kelas kontrol sebanyak 12 orang siswa (60%), tidak tuntas sebanyak 8 orang (40%).

Tabel 4.5
Kriterit Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Kontrol

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	12	60%
2	Tidak Tuntas	8	40%
		20	100%

Berdasarkan tabel diatas, dilihat bahwa siswa yang tuntas pada kreativitas belajar siswa pada kelas kontrol sebanyak 12 orang siswa (60%), tidak tuntas sebanyak 8 orang (40%).

Tingkat Ketuntasan Kreativitas Belajar
Kelas Kontrol



Gambar 4.1 Tingkat Ketuntasan Kreativitas Belajar Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel dan diagram tingkat ketuntasan belajar siswa pada kelas kontrol dapat dilihat bahwa kreativitas belajar siswa pada pelajaran tematik dari 20 orang siswa yang menjadi subjek penelitian pada kelas kontrol hanya sebanyak 12 siswa (60%) siswa yang mencapai KKM. Dan yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 8 orang (40%).

b) Deskripsi Hasil Penelitian pada Kelas Eksperimen

Tabel 4.6
Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Eksperimen Pretest

Descriptive Statistics							
	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Kelas Eksperimen	20	50.00	100.00	80.8000	2.86228	12.80049	163.853
Valid N (listwise)	20						

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS (22)

Standar deviasi (simpangan baku) sebesar 12,80049 dan nilai varian sebesar 163,853 serta jumlah siswa yang tuntas kreativitas belajar pada kelas eksperimen.

Tabel 4.7
Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Eksperimen Posttest

Descriptive Statistics							
	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Kelas Eksperimen	20	55.00	100.00	89.5000	2.85390	12.76302	162.895
Valid N (listwise)	20						

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS (22)

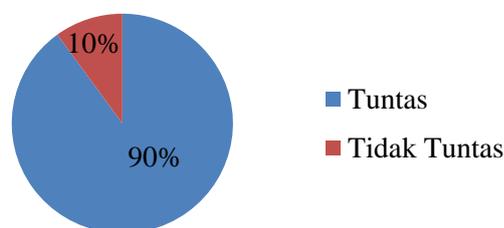
Standar deviasi (simpangan baku) sebesar 12,76302 dan nilai varian sebesar 162,895 serta jumlah siswa yang tuntas kreativitas belajar pada kelas eksperimen sebanyak 18 orang siswa (90%), tidak tuntas sebanyak 2 orang (10%).

Tabel 4.8
Kriteri Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Ekperimen

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	18	90%
2	Tidak Tuntas	2	10%
		20	100%

Berdasarkan tabel diatas, dilihat bahwa siswa yang tuntas pada kreativitas belajar siswa pada kelas eksperimen sebanyak 10 orang siswa (90%), tidak tuntas sebanyak 2 orang (10%).

Tingkat Ketuntasan Kreativitas Belajar
Kelas Eksperimen



Gambar 4.2 Tingkat Ketuntasan Kreativitas Belajar Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel dan diagram tingkat ketuntasan belajar siswa pada kelas eksperimen dengan media *scrapbook* dapat dilihat bahwa kreativitas belajar siswa pada pelajaran Tematik dari 20 orang siswa yang menjadi subjek penelitian pada kelas eksperimen sebanyak 90% siswa yang mencapai KKM. Dan yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 2 orang (10%).

4) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui dua sampel yang diambil dari populasi apakah berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan yaitu *kolmogorov-smirnov*, dalam melakukan perhitungan uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kreativitas	Kelas Eksperimen (Scrapbook)	.180	20	.090	.931	20	.159
	Kelas Kontrol (Video)	.178	20	.099	.916	20	.083

a. Lilliefors Significance Correction

Uji n

ormalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah nilai yang berdistribusi normal. Dimana dasar pengambilan keputusannya adalah jika nilai signifikan > 0.05 , maka nilai residual berdistribusi normal. Dari data di atas diketahui bahwa nilai signifikan sebesar $0,083 >$ dari $0,05$ maka nilai residual terdistribusi dengan normal.

5) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Berikut ini hasil uji homogenitas:

Tabel 4.8 Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

Kreativitas			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.012	1	38	.915

Dari data di atas diketahui bahwa nilai signifikan uji homogenitas sebesar 0.167. hal ini berarti bahwa jika nilai signifikan $0,915 > 0.05$ maka distribusi data adalah homogen.

6) Uji t

Untuk mengetahui ada atau tidaknya Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas III SD Negeri 101915 Aras Kabu Tahun Ajaran 2021-2022, maka dapat dilakukan uji t dengan rumus sebagai berikut:

Tabel 4.9 Uji t
Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Kreativitas	.012	.915	3.444	38	.001	8.000	2.323	3.298	12.702
Equal variances assumed									
Equal variances not assumed			3.444	37.967	.001	8.000	2.323	3.298	12.702

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari peningkatan hasil skor siswa kelas eksperimen ($M= 83,50$, $SD= 7,452$) dan kelas kontrol ($M= 75,50$, $SD= 7,37$), t_{hitung} 3,444, sig (2-tailed)= 0,001 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan demikian terdapat pengaruh media *scrapbook* terhadap kreativitas siswa.

B. Pembahasan

Menurut Edgar Dale (1969) dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran sering kali menggunakan prinsip kerucut pengalaman, yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan audio visual.

Scrapbook merupakan sebuah wadah yang digunakan sebagai tempat menyimpan segala sesuatu yang dianggap penting, dan disebut sebagai buku tempel, karena berbentuk memorabilia album dimana seseorang dapat menyimpan foto lengkap dengan dekorasi, catatan, atau benda-benda lainnya yang dapat dicantumkan didalamnya.

Jika dihubungkan dengan pengertian keduanya media *scrapbook* lebih memudahkan siswa dalam memahani pembelajaran yang disampaikan oleh guru, karena media *scrapbook* didesain dengan menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa lebih tinggi sehingga dapat memancing kreativitas siswa dalam menggunakan media *scrapbook*.

Penelitian ini merujuk pada penelitian yang lain beberapa penelitian yang berhubungan dengan topik penelitian ini, yaitu yang dilaksanakan oleh lukmanulhakim, dkk (2019) yang meneliti tentang Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Keterampilan Menulis Puisi di Kelas Tinggi. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil akhir dari siswa yang belajar tanpa menggunakan media *scrapbook*, siswa yang belajar dengan menggunakan media *scrapbook* memiliki hasil yang tinggi yang dapat dilihat dari perolehan hasil *posttest* kelas eksperimen yaitu 80,52, sedangkan perolehan hasil *posttest* kelas

kontrol yaitu 70,17. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t dua sampel independen diperoleh nilai yang sig, 0,000. Nilai sig tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil *posttest* antara 2 kelas, dan dapat dikatakan bahwa media *scrapbook* memberikan pengaruh terhadap keterampilan menulis puisi di kelas tinggi.

Peneliti Syahfitri (2019) yang meneliti tentang Efektivitas Penggunaan Media *Scrapbook* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat perubahan dan peningkatan aktivitas belajar siswa ketika sesudah dan sebelum menerapkan media *scrapbook* dalam proses pembelajaran, nilai rata-rata pre test yaitu 21,8846 sedangkan *posttest* yaitu 42,4231. Hal ini dapat dilihat dari uji *paired sample t tes* pada lembar observasi aktivitas belajar siswa, dan dapat dikanyatakan bahwa penerapan media *scrapbook* mempengaruhi aktivitas belajar siswa.

Metode ceramah merupakan salah satu metode yang biasa dipakai oleh guru dalam sebuah pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan media video digunakan sebagai kelas kontrol. Penelitian pada kelas kontrol dilakukan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama penelitian membuka pelajaran kemudian memberikan apersepsi tentang pelajaran yang akan disampaikan. Selanjutnya siswa diberi soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

Setelah pemberian soal tes peneliti memandu siswa untuk menonton video pelajaran, kemudian peneliti menerangkan materi pelajaran. Tahap selanjutnya adalah peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apakah ada materi yang belum dipahami, terdapat beberapa siswa yang mengajukan

pernyataan kepada peneliti dan peneliti memberikan tanggapan. Untuk mengetahui seberapa dalam pengetahuan yang telah didapatkan siswa. Peneliti meminta siswa untuk menutup seluruh buku pelajaran, kemudian peneliti melontarkan pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Tahap terakhir siswa membuat kesimpulan tentang pembelajaran hari ini dan peneliti menutup pelajaran dengan salam.

Berdasarkan hasil penelitian dilihat bahwa total nilai siswa kelas kontrol sebanyak 1560 dengan rata-rata 78, nilai minimum sebesar 50, nilai maksimum sebesar 100, standar deviasi (simpangan baku sebesar 14,72 dan nilai variance sebesar 216,84 serta jumlah siswa yang tuntas kreativitas belajar pada kelas kontrol sebanyak 12 orang siswa (60%), tidak tuntas sebanyak 8 orang (40%).

Sehingga dapat diketahui dengan video yang dilakukan pada kelas kontrol masih banyak siswa yang belum memenuhi nilai KKM. Berdasarkan tingkat ketuntasan belajar siswa pada kelas kontrol dapat dilihat bahwa kreativitas belajar siswa pada pelajaran tematik dari 20 orang siswa yang menjadi subjek penelitian pada kelas kontrol hanya sebanyak 60% siswa yang mencapai KKM. Dan yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 8 orang (40%).

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa total nilai siswa kelas eksperimen sebanyak 1790 dengan rata-rata 90 dengan nilai minimum sebesar 55, nilai maksimum sebesar 100, standar deviasi (simpangan baku) sebesar 12,76 dan nilai varian sebesar 162,895 serta jumlah siswa yang tuntas kreativitas belajar pada kelas eksperimen sebanyak 18 orang siswa (90%), tidak tuntas sebanyak 2 orang (10%).

Dari data hasil penelitian nilai kreativitas belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan skor hasil belajar siswa secara signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hal yang menyebabkan kelas eksperimen dengan media *scrapbook* memiliki rata-rata dan peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan media video, dikarenakan media *scrapbook* lebih membawa siswa aktif dan mudah untuk di pahami dalam pembelajaran. Meskipun diberikan materi yang sama dengan waktu yang sama pula, namun di dalam media *scrapbook* siswa diberikan contoh-contoh kasus, di mana siswa dilatih untuk mencari dan menemukan masalah yang ada dan merangsang kemampuan yang ada pada diri mereka masing-masing, Sedangkan pada media video siswa hanya terpaku pada penjelasan dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan tidak membuat siswa lebih kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari peningkatan hasil skor siswa kelas eksperimen ($M= 83,50$, $SD= 7,452$) dan kelas kontrol ($M= 75,50$, $SD= 7,37$), $t_{hitung} 3,4444$, $sig (2-tailed)= 0,001$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan demikian terdapat pengaruh media *scrapbook* terhadap kreativitas siswa.

Dalam mata pelajaran tematik identik dengan pembelajaran yang di dalamnya memuat adanya percobaan atau eksperimen secara langsung media yang dapat digunakan yaitu Penggunaan media *scrapbook*. Dalam Media *Scrapbook* siswa akan dilatih untuk dapat mengkreasikan yang ada pada diri

mereka, keterampilan dan menuangkan kemampuan mereka yang menjadi sebuah kekreativan, dengan cara melakukan sebuah percobaan atau praktek langsung. Dalam menyelesaikan percobaan ini siswa diberi kesempatan untuk dapat membuat sebuah kreasi yang kreatif dengan cara mereka sendiri, hal ini yang dapat menimbulkan kreativitas siswa muncul secara spontan. Antara siswa laki-laki dan perempuan mempunyai perbedaan cara dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Kreativitas ini tidak hanya dilihat selama proses pembelajaran berlangsung akan tetapi, kreativitas ini dilihat juga nanti setelah diadakan evaluasi berdasarkan pada percobaan yang dilakukan. Kreativitas ini dirumuskan dengan gender yaitu siswa laki-laki dan perempuan serta media pembelajaran yaitu penggunaan video dan media *scrapbook*.

Oleh sebab itu penggunaan media *scrapbook* dalam pelajaran tematik saat ini semakin membuat siswa berkembang dalam hal cara berpikir, siswa mampu menemukan pembelajaran yang bermakna dari aktivitas yang dilakukannya sendiri, sehingga kreativitas siswa dan cara berpikir juga berkembang. Kaitannya dengan kreativitas yaitu siswa diberi kesempatan untuk bisa menemukan sesuatu yang berbeda dari percobaan yang dilakukan berdasarkan materi yang diberikan oleh peneliti. Sehingga dapat diketahui dengan menggunakan Media *scrapbook* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas III SD Negeri 101915 Aras Kabu.

C. Keterbatasan Penelitian

Pada umumnya yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini adalah sampel, instrumen, saran dan prasarana yang akan digunakan dalam penelitian kali ini. Sebagai peneliti, peneliti tidak terlepas dari kesalahan yang disebabkan oleh keterbatasan yang peneliti hadapi baik secara koral dan material. Dalam penyelesaian sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini tepat waktu.

Di samping itu juga, keterbatasan literatur, waktu, ruang dan keterbatasan pemahaman yang dimiliki peneliti. Peneliti masih banyak merasakan keterbatasan dalam menyelesaikan skripsi ini jauh dari kata sempurna karena masih adanya kendala dan keterbatasan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat disimpulkn bahwa :

1. Pada kelas kontrol yang menggunakan video mendapatkan nilai rata-rata mengalami kenaikan yang sedang
2. Pada kelas eksperimen yang menggunakan media *scrapbook* mendapatkan nilai rata-rata mengalami kenaikan yang tinggi
3. Pada analisis uji hpotesis dimana dengan menggunakan uji t (*independent sampel t test*) dengan cara membandingkan data kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh kesimpulan bahwanpenerapan media *scrapbook* terdapat pengaruh terhadap kreativitas siswa kelas III-A

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, saran yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru, dapat menjadikan media pembelajaran *scrapbook* sebgai salah satu alternatif dalam memilih media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar dan dapat menjadikan siswa untuk lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti suatu pembelajara
2. Bagi Sekolah, disarankan agar dapat memperhatikan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar, seperti perpustakaan, buku – buku yang bermutu dan lain-lainnya, karena dengan sarana dan prasarana yang

mencukupi maka kegiatan belajar ,mengajar dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan sehingga dapat memotivasi siswa lebih aktif lagi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya, agar membaca lebih banyak referensi agar dapat membuat peta konsep yang bagus, agar penelitian berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Muri Yusuf. 2014. "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*", Jakarta : prenadamedia group.
- Ali, Muhammad. 2000. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung : Angkasa
- Antika, Cicilia Rindi. 2019. *Tingkat Kreativitas Siswa dan Implikasinya Terhadap Program Pengembangan Kreativitas*.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2008. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktis*. Edisi Revisi, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta
- Astuti, Arum Puji. 2013. *Peningkatan Keterampilan Menulis Poster Dengan Pendekatan Kontekstual Menggunakan Media Scrapbook*. Skripsi Universitas Negeri Malang
- Azhar, Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Agustika, Jesifa Lili. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Mutan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Jatisari Mijen Kota Semarang*
- Craswell, John W. 2016. *Research Design : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Edisi keempat (Cetakan Kesatu). Yogyakarta : Pustaka pelajar
- Daryanto, 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yirma Widya.
- Daryanto, 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fitrahardi, Purnama. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pembelajaran PPkn*. Universitas Sriwijaya
- Ghozali, Imaam . 2013. *Aplikasi analisis Multivariete Dengan Program (IBM SPSS)*. Edisi 8, Badan Penerbit Iniversitas Diponegoro. Semarang
- Hawi, Akmal. 2013. *Kompetensi Guru Agama Islam*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada)

- Lukmanulhakim, Luky, (dkk). 2019. *Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Keterampilan Menulis Puisi di Kelas Tinggi*. PGSD Universitas muhammadiyah sukabumi.
- Muktadir, Abdul, (dkk). 2016. *Media Scrapbook dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kota Bengkulu*. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kretivitas Anak Berbakat*. Jakarta:Rineka Cipta
- Novitasari, Karisma. 2019. *Pengmbangan Media Pembelajaran Berbasis Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran SKI Kelas V MI AL-HIDAYATUL ISLAMIIYAH*. Malang : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rahayu, Puji. 2013. *Pengaruh Kreativitas Terhadap Pembelajaran*.
- Tirtania, Candra Puji. 2010. *“Pengaruh Kreativitas Belajar Penggunaan Media Pembelajaran Power Point dan Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Siswa*. UNNES.ISSN : 2252-6544.
- Sitepu, Yulia Putri. 2019. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Scrapbook Pada Tema 3 Kelas IV Mis Lamgugob Banda Aceh*. Banda Aceh: Uin
- Sudjana. 1996. *Teknik Analisis Regresi dan Kolerasi Bagi Peneliti*. Bandung. Tarsito
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung:Alfabeta
- Suharman. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi
- Syafitri, Inda Wulan. 2019. *Keefektifan Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran AkidahAkhlak di Madrasah Aliyah Swasta Muhammadiyah 01 Medan*. Medan: Umsu
- Wibowanto, W. 2017. *Desain dan Program Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.

Widodo, S. A. 2018. *Selection Of Learning Media Mathematics For Junior School Students* . 17(1), 154-160

Yudhi, Munadi. 2013. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan*. UMJ

LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS TEMATIK KELAS III

Tema 3 : BENDA DI SEKITARKU

Subtema 2 : WUJUD BENDA

KOMPETENSI INTI :

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah	1.1.1 Meyakini arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah	<ul style="list-style-type: none">• Mengetahui makna gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”	<ul style="list-style-type: none">• Menceritakan pengalaman menolong teman di depan kelas.• Menuliskan arti penting	Sikap: <ul style="list-style-type: none">• Jujur• Disiplin• Tanggung Jawab• Santun• Peduli• Percaya diri	24 JP	<ul style="list-style-type: none">• Buku Guru• Buku Siswa• Media <i>Srapbook</i>• Lingkungan

	<p>Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.</p> <p>3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.</p> <p>4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.</p>	<p>Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.1.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.</p> <p>3.1.1 Mengetahui makna simbol sila-sila Pancasila dengan benar.</p> <p>3.1.2 Memahami pentingnya menghargai pendapat orang lain dengan tepat.</p> <p>4.1.1 Men menuliskan pengalaman melakukan musyawarah.</p> <p>4.1.2 Menceritakan pengalamannya bermusyawarah secara tertulis dengan rinci.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila” 	<p>sikap tolong menolong.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok untuk membahas topik gotong royong. • Menuliskan contoh kegiatan gotong royong. • Menentukan sikap tentang gotong royong • Menuliskan pendapat tentang hidup sederhana. • Menyimak cerita teman. • Membuat 	<ul style="list-style-type: none"> • Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah 		
--	--	--	---	--	---	--	--

				refleksi diri tentang hidup sederhana.	Pengetahuan Tes tertulis		
Bahasa Indonesia	<p>3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.</p> <p>4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.</p>	<p>3.1.1 Memahami informasi terkait bahan pembentuk benda dengan tepat.</p> <p>3.1.2 Mengidentifikasi kata/istilah pembentuk benda dengan tepat.</p> <p>4.1.1 Menyusun menyusun informasi terkait bahan pembentuk benda dengan tepat.</p> <p>4.1.2 Melakukan penelitian terhadap bahan terbaik untuk benda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui informasi terkait konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari • Melakukan pengamatan terhadap konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari- 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca wacana terkait wujud benda. • Melakukan pengamatan terhadap wujud benda. • Menjawab pertanyaan berdasarkan pengamatan • Melakukan percobaan untuk mencari informasi tentang volume. • Menuliskan kata/istilah 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi wujud benda melalui bacaan dan pengamatan. • Mengidentifikasi gerak lambat kaki. • Melakukan konversi panjang. • Mengetahui ciri dari benda. • Perbedaan gerakan melempar dan memantul. • Memahami pentingnya sikap saling tolong menolong di 		

			hari	<p>khusus dari teksinstruksi percobaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat prediksi sifat benda padat. • Melakukan percobaan untuk mengetahui sifat benda padat, cair, gas • Menceritakan tentang sifat benda cair. • Menuliskan teks informatif tentang sifat benda gas. • Membuat teka-teki silang untuk mengetahui kosakata 	<p>antara teman.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui sifat dari benda padat,cair dan gas • Mengidentifikasi gerakan melempar dan memantulkan. • Mengetahui arti penting gotong royong. • Mengetahui jenis timbangan yang tepat untuk menimbang berat. • Mengetahui kosakata yang terkait dengan wujud benda. • Melakukan konversi 		
--	--	--	------	---	---	--	--

				<ul style="list-style-type: none"> baru. Mengelompokkan benda berdasarkan wujudnya. 	satuan berat. <ul style="list-style-type: none"> Menuliskan pendapat tentang hidup sederhana. 		
Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	3.3 Memahami kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional. 4.3 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	3.3.1 Menjelaskan kombinasi gerak dasar manipulatif yang berhubungan dengan bentuk permainan. 3.3.2 Mengetahui teknik dalam melempar dan menangkap bola dengan tepat. 4.3.1 Menyebutkan kombinasi gerak dasar manipulatif yang berhubungan dengan bentuk permainan. 4.3.2 Mempraktikkan langsung melempar dan menangkap bola dengan tepat.	<ul style="list-style-type: none"> Memahami kombinasi gerak dasar manipulatif dalam berbagai bentuk permainan sederhana Memahami kombinasi gerak dasar manipulatif dalam berbagai bentuk permainan tradisional 	<ul style="list-style-type: none"> Berlatih melempar dan memantulkan bola. Mempraktikkan gerakan melempar dan memantulkan bola. 	Keterampilan Praktik/Kinerja <ul style="list-style-type: none"> Menulis informasi hasil pengamatan Memeragakan gerak lemah dan kuat kaki dalam tarian. Memecahkan masalah 		

Matematika	<p>3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>3.7.1 Menjelaskan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.7.2 Mengetahui konvensi satuan berat (cm, m).</p> <p>4.7.1 Mengukur benda dengan alat yang tepat.</p> <p>4.7.2 mempraktikkan pengkonversian satuan m ke cm dengan tepat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkonversi satuan berat cm,m 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan soal mengkonversikan satuan km ke m. • Menyelesaikan soal cerita. • Memecahkan soal cerita yang terkait dengan jarak. • Menentukan satuan berat dari timbangan. • Menentukan timbangan yang sesuai dengan benda yang diukur. • Membaca timbangan. • Memasang 	<p>sehari-hari yang terkait konversi satuan panjang.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan percobaan sesuai dengan instruksi. • Melakukan gerakan melempar dan memantulkan bola. • Bercerita pengalaman menolong teman. • Melakukan percobaan sesuai dengan 		
------------	---	---	--	--	--	--	--

				<p>an satuan berat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengkonversi satuan berat. • Menimbang berat badan. 	<p>instruksi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencari arti kosakata di kamus. • Memecakan masalah sehari-hari yang terkait jarak. • Memeragakan gerakan lambat kaki dalam tarian. • Menceritakan kembali sifat benda cair berdasarkan percobaan. • Menuliskan kegiatan bergotong 		
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.</p> <p>4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.</p>	<p>3.2.1 Memahami bentuk pola irama sederhana pada sebuah lagu.</p> <p>3.2.2 Mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana pada sebuah lagu.</p> <p>4.2.1 Memperagakan pola irama sederhana.</p> <p>4.2.2 Mempraktikkan pola irama lagu dengan tepukan yang tepat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami pola irama sederhana pada sebuah lagu 	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan gerakan lemah dan kuat kaki dalam tarian • Mempraktikkan gerakan cepat dan lambat kaki pada tarian dengan iringan lagu. • Melengkapi peta konsep. 			

					royong. • Membaca timbangan. • Menimbang berat. • Mendengar kan cerita teman.		
--	--	--	--	--	---	--	--

Mengetahui

Kepala Sekolah SD Negeri 101916 Aras Kabu



Kurni Febriny, S.Pd

Aras Kabu, 22 April 2022

Guru Kelas 3

Sri Murni, S.Pd

Lampiran 2

SILABUS TEMATIK KELAS III

Tema 3 : BENDA DI SEKITARKU

Subtema 2 : WUJUD BENDA

KOMPETENSI INTI :

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

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara	1.1.1 Meyakini arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara	<ul style="list-style-type: none">• Mengetahui makna gambar pada lambang negara	<ul style="list-style-type: none">• Menceritakan pengalaman menolong teman di depan kelas.• Menuliskan	Sikap: <ul style="list-style-type: none">• Jujur• Disiplin• Tanggung Jawab• Santun	24 JP	<ul style="list-style-type: none">• Buku Guru• Buku Siswa• Media <i>Scrapbook</i>• Lingkungan

	<p>“Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.</p> <p>3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.</p> <p>4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.</p>	<p>“Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.1.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.</p> <p>3.1.1 Mengetahui makna simbol sila-sila Pancasila dengan benar.</p> <p>3.1.2 Memahami pentingnya menghargai pendapat orang lain dengan tepat.</p> <p>4.1.1 Men menuliskan pengalaman melakukan musyawarah.</p> <p>4.1.2 Menceritakan pengalamannya bermusyawarah secara tertulis dengan rinci.</p>	<p>“Garuda Pancasila”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila” 	<p>arti penting sikap tolong menolong.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok untuk membahas topik gotong royong. • Menuliskan contoh kegiatan gotong royong. • Menentukan sikap tentang gotong royong • Menuliskan pendapat tentang hidup sederhana. • Menyimak cerita teman. • Membuat refleksi diri tentang hidup sederhana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan 		
--	--	--	---	--	--	--	--

Bahasa Indonesia	<p>3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.</p> <p>4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.</p>	<p>3.1.1 Memahami informasi terkait bahan pembentuk benda dengan tepat.</p> <p>3.1.2 Mengidentifikasi kata/istilah pembentuk benda dengan tepat.</p> <p>4.1.1 Menyusun menyusun informasi terkait bahan pembentuk benda dengan tepat.</p> <p>4.1.2 Melakukan penelitian terhadap bahan terbaik untuk benda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui informasi terkait konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari • Melakukan pengamatan terhadap konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca wacana terkait wujud benda. • Melakukan pengamatan terhadap wujud benda. • Menjawab pertanyaan berdasarkan pengamatan. • Melakukan percobaan untuk mencari informasi tentang volume. • Menuliskan kata/istilah khusus dari teksinstruksi percobaan. • Membuat prediksi sifat benda padat. • Melakukan 	<p>di sekolah</p> <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi wujud benda melalui bacaan dan pengamatan. • Mengidentifikasi gerak lambat kaki. • Melakukan konversi panjang. • Mengetahui ciri dari benda. • Perbedaan gerakan melempar dan memantul. • Memahami pentingnya sikap saling 		
------------------	--	---	---	---	--	--	--

				<p>percobaan untuk mengetahui sifat benda padat, cair, gas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan tentang sifat benda cair. • Menuliskan teks informatif tentang sifat benda gas. • Membuat teka-teki silang untuk mengetahui kosakata baru. • Mengelompokkan benda berdasarkan wujudnya. 	<p>tolong menolong di antara teman.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui sifat dari benda padat, cair dan gas • Mengidentifikasi gerakan melempar dan memantulkan. • Mengetahui arti penting gotong royong. • Mengetahui jenis timbangan yang tepat untuk menimbang berat. • Mengetahui kosakata yang terkait dengan wujud benda. 		
Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	3.3 Memahami kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan	3.3.1 Menjelaskan kombinasi gerak dasar manipulatif yang berhubungan	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami kombinasi gerak 	<ul style="list-style-type: none"> • Berlatih melempar dan memantulkan bola. 			

	<p>konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p>4.3 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p>	<p>dengan bentuk permainan.</p> <p>3.3.2 Mengetahui teknik dalam melempar dan menangkap bola dengan tepat.</p> <p>4.3.1 Menyebutkan kombinasi gerak dasar manipulatif yang berhubungan dengan bentuk permainan.</p> <p>4.3.2 Mempraktikkan langsung melempar dan menangkap bola dengan tepat.</p>	<p>dasar manipulatif dalam berbagai bentuk permainan sederhana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami kombinasi gerak dasar manipulatif dalam berbagai bentuk permainan tradisional 	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan gerakan melempar dan memantulkan bola. 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan konversi satuan berat. • Menuliskan pendapat tentang hidup sederhana. <p>Keterampilan</p> <p>Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menulis informasi hasil pengamatan 		
Matematika	<p>3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>3.7.1 Menjelaskan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.7.2 Mengetahui</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkonversi satuan berat cm,m 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan soal mengkonversikan satuan km ke m. • Menyelesaikan soal cerita. • Memecahkan soal cerita yang terkait 	<ul style="list-style-type: none"> • Memeragakan gerakan lemah dan kuat kaki dalam tari. 		

	4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	<p>konvensi satuan berat (cm, m).</p> <p>4.7.1 Mengukur benda dengan alat yang tepat.</p> <p>4.7.2 mempraktikkan pengkonversian satuan m ke cm dengan tepat</p>		<p>dengan jarak.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan satuan berat dari timbangan. • Menentukan timbangan yang sesuai dengan benda yang diukur. • Membaca timbangan. • Memasangka n satuan berat. • Mengkonvers i satuan berat. • Menimbang berat badat. 	<p>Memecahka n masalah sehari-hari yang terkait konversi satuan panjang.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan percobaan sesuai dengan instruksi. • Melakukan gerakan melempar dan memantulka n bola. • Bercerita pengalaman menolong teman. • Melakukan percobaan sesuai 		
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.</p> <p>4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.</p>	<p>3.2.1 Memahami bentuk pola irama sederhana pada sebuah lagu.</p> <p>3.2.2 Mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana pada sebuah lagu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami pola irama sederhana pada sebuah lagu 	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikk an gerak lemah dan kuat kaki dalam tarian • Mempraktikk an gerakan cepat dan lambat kaki 	<ul style="list-style-type: none"> • Bercerita pengalaman menolong teman. • Melakukan percobaan sesuai 		

		<p>4.2.1 Memperagakan pola irama sederhana.</p> <p>4.2.2 Mempraktikkan pola irama lagu dengan tepukan yang tepat.</p>		<p>pada tarian dengan iringan lagu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melengkapi peta konsep. 	<p>dengan instruksi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencari arti kosakata di kamus. • Memecakan masalah sehari-hari yang terkait jarak. • Memeragakan gerakan gerak lambat kaki dalam tarian. • Menceritakan kembali sifat benda cair berdasarkan percobaan. • Menuliskan kegiatan 		
--	--	---	--	---	--	--	--

					bergotong royong. • Membaca timbangan. • Menimbang berat. • Mendengarkan cerita teman.		
--	--	--	--	--	---	--	--

Mengetahui

Kepala Sekolah SD Negeri 101916 Aras Kabu



Kunti Febrieny, S.Pd

Aras Kabu, 22 April 2022

Guru Kelas 3

Nur Baiti, S.Pd

Lampiran 3

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan Pembelajaran : SDN 101915 Aaras Kabu
Kelas/Semester : III-A (Tiga) /2
Tema 3 : Benda di Sekitarku
Sub Tema : Wujud Benda
Pembelajaran : 1 (Satu)
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (6x45 menit)

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.

KI 3 : Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan bertanya) bertanya berdasarkan ingin tahu tentang diri, makhluk ciptaan tuhan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpai dirumah, sekolah maupun tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

1. Bahasa Indonesia

- 1.1 Memiliki perilaku santun dan jujur terhadap perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta permasalahan sosialdi daerah melalui pemanfaatan bahasa Indonesia dan/atau bahasa daerah.
- 1.2 Menggali informasi dari teks bacaan tentang kondisi alam dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.

Indikator

- 1.1.1 Mengidentifikasi teks bacaan bahan ajar
- 1.1.2 Membaca teks bacaan dengan cara membaca intensif

2. IPA

- 2.1. Menyatakan ulang suatu konsep
- 2.2. Mengetahui gerak benda

Indikator

- 2.2.1 Menjelaskan apa saja manfaat gerak benda bagi kehidupan manusia
- 2.2.2 Mengetahui apa saja yang mempengaruhi gerak benda

3. Matematika

- 3.1. Mendeskripsikan dan menemukan hubungan antar satuan baku untuk ukuran dari benda yang ada dilingkungan sekitar

Indikator

- 1.3.1 Mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca materi tentang gerak benda, siswa mampu menjelaskan apa saja manfaat gerak benda bagi kehidupan manusia.
2. Dengan melakukan pengamatan benda siswa mengetahui apa saja yang mempengaruhi gerak benda.
3. Dengan mengerjakan latihan soal, guru dapat mengetahui sampai dimana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkannya.

D. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Buku Guru dan Buku Siswa Tema 3 : Benda di Sekitaku
2. Benda-benda dilingkungan kelas
3. Contoh gambar dan manfaat gerak benda tersebut
4. Bahan ajar *scrapbook*

E. Pendekan Dan Metode

Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mencoba, menakar, dan mengkomunikasikan)

Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan

F. Kegiatan Pembelajaran

a) Pendahuluan

1. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing
2. Setelah berdoa guru menyapa siswa, mengabsen kehadiran siswa, dan menanyakan kabar siswa

3. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi bersama sebelum pembelajaran dimulai, agar siswa lebih ceria dalam mengikuti proses pembelajaran
4. Guru menanyakan kembali pembelajaran minggu lalu kepada siswa, kemudian mengaitkannya dengan materi sekarang.

b) Kegiatan Inti

1. Guru menyuruh siswa untuk membaca teks materi. Setiap siswa mendapat kesempatan membaca satu paragraf. teks dibaca secara bergantian.
2. Menanyakan kepada siswa apa manfaat dari gerak benda bagi kehidupan manusia
3. Menunjukkan bahan ajar *scrapbook* yang berisikan materi pembelajaran
4. Siswa memperhatikan penjelasan dan gambar yang ditunjukkan di depan kelas dengan menggunakan bahan ajar *scrapbook*
5. Memperlihatkan gambar benda serta manfaat benda tersebut
6. Memberikan beberapa pertanyaan, seperti menyebutkan satu contoh benda beserta manfaat bagi kehidupan manusia
7. Mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok dan menyusun tempat duduk sesuai dengan kelompok yang telah dibagikan
8. Mengajak siswa untuk bernyanyi terlebih dahulu, agar siswa lebih semangat
9. Secara berkelompok, siswa diminta untuk menyebutkan 3 nama benda beserta manfaat benda itu bagi kehidupan manusia
10. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi yang telah mereka lakukan, dan memberikan alasannya. Dan kelompok lain boleh menanggapi

11. Memberikan tepukan tangan atau memberikan jempol kepada kelompok yang telah mempresentasikan hasil mereka didepan kelas
12. Memberikan masukan atau saran jika ada yang berbeda pendapat
13. Memberikan soal untuk dikerjakan secara individu oleh siswa
14. Mengumpulkan hasil kerja siswa kedepan kelas

c) Penutup

1. Meminta beberapa siswa untuk menyimpulkan materi pada pembelajaran hari ini
2. Menanyakan perasaan kepada siswa dalam proses pembelajaran
3. Memberikan tugas kepada siswa yang akan dikerjakan dirumah masing-masing
4. Memberikan motivasi dan arahan kepada siswa
5. Mengajak siswa untuk bernyanyi sebelum pulang
6. Mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama

Aras Kabu, 14 Februari 2022

Mengetahui,
Guru Wali Kelas III-A



Sri Murni, S.Pd

Peneliti



Kepala Sekolah SD Negeri 101916 Aras Kabu



Kurni Febrieny, S.Pd

Lampiran 4

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan Pembelajaran : SDN 101915 Aaras Kabu
Kelas/Semester : III-B (Tiga) /2
Tema 3 : Benda di Sekitarku
Sub Tema : Wujud Benda
Pembelajaran : 1 (Satu)
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (6x45 menit)

G. Kompetensi Inti (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.

KI 3 : Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan bertanya) bertanya berdasarkan ingin tahu tentang diri, makhluk ciptaan tuhan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpai dirumah, sekolah maupun tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

H. Kompetensi Dasar (KD)

2. Bahasa Indonesia

- 2.1 Memiliki perilaku santun dan jujur terhadap perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta permasalahan sosialdi daerah melalui pemanfaatan bahasa Indonesia dan/atau bahasa daerah.
- 2.2 Menggali informasi dari teks bacaan tentang kondisi alam dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.

Indikator

- 2.1.1 Mengidentifikasi teks bacaan bahan ajar
- 2.1.2 Membaca teks bacaan dengan cara membaca intensif

3. IPA

- 2.1. Menyatakan ulang suatu konsep
- 2.2. Mengetahui gerak benda

Indikator

- 2.2.1 Menjelaskan apa saja manfaat gerak benda bagi kehidupan manusia
- 2.2.2 Mengetahui apa saja yang mempengaruhi gerak benda

3. Matematika

- 3.1. Mendeskripsikan dan menemukan hubungan antar satuan baku untuk ukuran dari benda yang ada dilingkungan sekitar

Indikator

- 1.3.2 Mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan

I. Tujuan Pembelajaran

4. Dengan membaca materi tentang gerak benda, siswa mampu menjelaskan apa saja manfaat gerak benda bagi kehidupan manusia.
5. Dengan melakukan pengamatan benda siswa mengetahui apa saja yang mempengaruhi gerak benda.
6. Dengan mengerjakan latihan soal, guru dapat mengetahui sampai dimana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkannya.

J. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Buku Guru dan Buku Siswa Tema 3 : Benda di Sekitak
2. Bahan Ajar vidio

K. Pendekan Dan Metode

Pendekatan : Sainifik (mengamati, menanya)

Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan

L. Kegiatan Pembelajaran**d) Pendahuluan**

5. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing
6. Setelah berdoa guru menyapa siswa, mengabsen kehadiran siswa, dan menanyakan kabar siswa
7. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi bersama sebelum pembelajaran dimulai, agar siswa lebih ceria dalam mengikuti proses pembelajaran
8. Guru menanyakan kembali pembelajaran minggu lalu kepada siswa, kemudian mengaitkannya dengan materi sekarang.

e) Kegiatan Inti

15. Guru menyuruh siswa untuk membaca teks materi. Setiap siswa mendapat kesempatan membaca satu paragraf. teks dibaca secara bergantian.
16. Menanyakan kepada siswa apa manfaat dari gerak benda bagi kehidupan manusia
17. Menunjukkan bahan ajar *vidio* yang berisikan materi pembelajaran
18. Siswa memperhatikan penjelasan yang arahkan di depan kelas dengan menggunakan bahan ajar *vidio*
19. Memperlihatkan gambar benda serta manfaat benda tersebut
20. Memberikan beberapa pertanyaan, seperti menyebutkan satu contoh benda beserta manfaat bagi kehidupan manusi
21. Mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok dan menyusun tempat duduk sesuai dengan kelompok yang telah dibagikan
22. Mengajak siswa untuk bernyanyi terlebih dahulu, agar siswa lebih semangat
23. Secara berkelompok, siswa diminta untuk menyebutkan 3 nama benda beserta manfaat benda itu bagi kehidupan manusia
24. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi yang telah mereka lakukan, dan memberikan alasannya. Dan kelompok lain boleh menanggapi
25. Memberikan tepukan tangan atau memberikan jempol kepada kelompok yang telah mempresentasikan hasil mereka didepan kelas
26. Memberikan masukan atau saran jika ada yang berbeda pendapat
27. Memberikan soal untuk dikerjakan secara individu oleh siswa
28. Mengumpulkan hasil kerja siswa kedepan kelas

f) Penutup

7. Meminta beberapa siswa untuk menyimpulkan materi pada pembelajaran hari ini
8. Menanyakan perasaan kepada siswa dalam proses pembelajaran
9. Memberikan tugas kepada siswa yang akan dikerjakan di rumah masing-masing
10. Memberikan motivasi dan arahan kepada siswa
11. Mengajak siswa untuk bernyanyi sebelum pulang
12. Mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama

Aras Kabu, 14 Februari 2022

Mengetahui,

Guru Wali Kelas III-A



Nur Baiti, S.Pd

Peneliti



Desi Sapitri

Kepala Sekolah SD Negeri 101915 Aras Kabu



Kunti Febrieny, S.Pd

Lampiran 5

Lembar Observasi Pra Penelitian

No	Butir Obsevasi	Assesment		Keterangan
		Baik	Kurang	
1.	Aktivitas peserta didik a. Bertanya b. Menemukan gagasan c. Mempertanyakan gagasan orang lain	√ √	√	Peserta didik dalam bertanya kepada guru sangat baik, dan menemukan gagasan dalam pembelajaran dengan baik, tetapi peserta didik dalam mempertanyakan gagasan orang lain kurang baik
2.	Keaktifan peserta didik a. Memahami bacaan b. Menjawab pertanyaan		√ √	Peserta didik dalam memahami bacaan kurang terlihat pada saat guru memberi pertanyaan pada bacaan tersebut peserta didik tidak paham. Menjawab pertanyaan peserta didik masih kurang karena tidak memahami isi bacaan.
3.	Keefektifan siswa a. Menguasai keterampilan yang diperlukan b. Peserta didik lebih sungguh-sungguh dalam kegiatan belajar c. Peserta didik menggunakan waktu sebaik-baiknya dalam belajar	√	√ √	Peserta didik dalam menguasai keterampilan masih kurang. Peserta didik dalam belajar tidak sungguh-sungguh karena guru terlalu monoton dalam menjelaskan pembelajaran
4.	Menyenangkan, pembelajaran membuat peserta didik : a. Berani mencoba	√		Peserta didik berani mencoba membaca baik, karena

	<p>membaca</p> <p>b. Berani bertanya</p> <p>c. Berani mengemukakan pendapat</p> <p>d. Berani mempertanyakan gagasan orang lain.</p>		<p>√</p> <p>√</p> <p>√</p>	<p>peserta didik sudah biasa di arahkan membaca di depan kelas.</p> <p>Berani bertanya, mengemukakan pendapat, mempertanyakan gagasan orang lain peserta didik sangat kurang karena peserta didik kurang paham tentang pembelajaran tersebut</p>
--	---	--	----------------------------	--

Lampiran 6

Soal Tes Esai

1. Jenis-jenis benda ada 2, berikan pendapat kamu tentang pengertian benda mati, dan benda hidup! Dan berikan contohnya!
2. Panjang meja kelas yaitu 150 cm, panjang buku adalah 25 cm dan panjang pensil adalah 15 cm. Maka berapakah panjang ketiga benda tersebut?
3. Penggaris, meteran dan jangka sorong adalah contoh benda yang dapat dikelompokan berdasarkan?
4. Rini mempunyai pita sepanjang 5m lebih 30 cm, sedangkan Dina memiliki pita 4m lebih 45 cm. Hitunglah berapa panjang pita Rini dan Dina jika di gabungkan?
5. Peralatan dapur banyak yang terbuat dari logam seperti wajan dan panci. Hal tersebut karena bahan dari logam bersifat?
6. Sebutkan benda-benda yang dapat menguap Ketika terkena sinar matahari!
7. Rina membeli buah apel sebanyak 3 kg untuk di bawa kerumah nenek, kemudian Ibu Rina membeli buah apel lagi sebanyak 10 kg. Jika di gabungkan buah apel Rina dan ibunya berapa banyak buah apel Rina yang dimiliki?
8. Benda dapat berubah wujud antara lain disebabkan karena adanya?
9. Jika ikan asin di jemur di bawah sinar matahari lama-lama akan menjadi kering, hal ini terjadi karena?

10. Jika pohon-pohon di tebangi untuk suatu kebutuhan, maka akan berdampak mengakibatkan tanah longsong. Bagaimana menurut kamu cara kita melestarikan hutan agar tidak terjadi tanah longsor?

Lampiran 7

Perolehan Siswa Kelas Kontrol

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Al Yusni Daffa	40	78
2	Aqila Zufairah	30	70
3	Alfarezy Mubaraq	35	70
4	Citra Costarika	55	90
5	Bima Gentala	35	78
6	Melati Suci	40	65
7	Fajar Irma	45	80
8	Nur Zahra	35	70
9	Farizka Ramadhani	50	90
10	Muhammad Zikry	35	50
11	Rika Putri	40	78
12	Vicky Alfatir	45	70
13	Suhana Gusmi Hayati	60	80
14	Yuda Febriansyah	55	100
15	Zahwa Aqila	45	78
16	Rehan Anugrah	40	85
17	Citra Lestari	55	80
18	Atiqah Khumairah	50	70
19	Bima Gentala	35	78
20	Aisyah Putri	40	70

Lampiran 8

Perolehan Siswa Kelas Eksperimen

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Dinda Triaulia	45	80
2	Muhammad Syakirin	50	95
3	Fariski Andrean	45	85
4	Muhammad Aldi	40	70
5	Oktavia Azzahra	50	85
6	Nur Hayati	55	90
7	Muhammad Raihan	55	95
8	Mawar Suci Ani	55	95
9	Rehan Anugrah	45	80
10	Shermie Novianti	45	85
11	Rindiani	55	90
12	Widya Lestari	40	80
13	Yudi Ramadan	30	75
14	Sera Ayu Syifa	35	80
15	Shinta Yunike	40	85
16	Andreansyah	45	85
17	Arya Pratama	35	75
18	Citra Costarika	35	85
19	Muhammad Akbar	40	70
20	Rike Putri Ayu	55	85

Lampiran 9

No Siswa	ITEM SOAL																				Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	4	3	3	3	2	3	4	3	2	1	3	2	2	1	2	3	3	2	1	1	48
2	3	4	3	3	1	2	2	3	2	1	2	2	1	3	2	3	2	4	2	2	47
3	3	3	4	3	2	3	2	1	2	3	2	1	2	3	4	3	2	1	2	1	47
4	2	3	4	4	2	2	2	2	3	3	2	1	2	3	4	2	1	2	2	4	50
5	3	2	1	2	4	4	3	2	1	2	3	4	2	1	2	3	4	2	1	2	48
6	2	3	2	3	1	2	3	4	3	4	2	3	4	2	1	2	3	4	3	3	54
7	2	3	3	2	4	2	3	4	2	1	2	2	1	3	2	2	4	3	3	3	51
8	3	2	3	4	2	1	2	3	2	1	2	3	2	1	3	3	4	3	3	4	51
9	3	4	2	2	3	4	4	4	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	57
10	3	2	3	2	0	2	4	2	2	3	3	3	2	2	1	1	2	3	2	4	46
11	4	4	1	1	3	4	3	1	2	1	4	0	0	0	0	1	3	0	0	2	34
12	3	3	2	2	2	3	2	1	3	1	1	4	0	1	0	0	3	2	3	1	37
13	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	1	2	4	4	0	1	4	1	2	2	47
14	2	1	4	3	1	1	4	3	3	3	2	4	1	2	4	0	4	3	1	2	48
15	3	3	2	4	1	1	3	3	4	2	2	3	4	2	2	4	3	3	2	3	54
16	2	1	3	2	3	1	2	2	3	3	3	4	2	4	1	2	4	2	4	2	50
17	3	2	0	1	3	4	1	1	4	3	3	4	3	4	0	4	3	1	3	3	50
18	3	3	1	3	4	3	2	2	3	4	2	3	2	3	4	2	2	2	3	4	55

19	1	3	2	4	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	53
20	2	4	3	3	3	2	3	2	3	2	1	2	3	2	2	1	4	3	1	2	48

Lampiran 10

nama: Sermiturni P.
 kelas: AII
 nama: Sermiturni P., kelas: 3A
 Date: 55

1) benda hidup adalah benda yang bisa bergerak
 seperti manusia, hewan dan tumbuhan

2) benda mati: benda yang tidak bisa bergerak
 seperti meja dan kursi, papan tulis

3) logam: senda dan mengkal
 Senda yang logam kebanyakan dapat di tempah, kuat

4) 2 benda cair
 satu warna
 dua wujud
 tiga warna
 empat bentuk

5) meja, buku, lemari

6) buduteropos, dapat disamping raxup

7) $150 + 25 + 15 = 190 \text{ cm}$

Date: 20/10/2021

1) ~~9) Sukunan~~ ~~...~~

9) ~~9) ...~~

9) ~~10) menanamnya kembali~~

9) ~~11) air~~

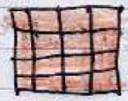
9) ~~12) 30 + 45 + 5 = 80 cm~~

9) ~~13) Kayu~~

9) ~~14) karna bersikat kuat~~

9) ~~15) 3 kg + 10 kg = 13 kg~~

9) ~~16) es batu yang di cairkan~~

9) ~~17)   ~~

9) ~~18) di jemur~~

9) ~~19) menanam pohon~~

9) ~~20) ...~~

9) ~~...~~

9) ~~...~~

9) ~~...~~

9) ~~...~~

9) ~~...~~

Date: _____

 NAMA: AFIQAH KHUMAIRAH

 KIS: III:13

 89,5

 1. Benda hidup adalah: manusia dan hewan yang bisa ber-
 gerak dan berkembang biak

 2. Benda mati adalah: yang tidak bisa bergerak
 seperti kursi, meja, lemari

 2. logam: uang logam, Pisau

 2. kelebihan: logam dapat ditempa
 - kuat

 kaca: cendek, piring, gelas,

 kelebihan: tahan Panas, bahan lama

 Plastik: ember, piring plastik

 kelebihan: kedap air

 3. benda cair

 4. warna, ukuran, ~~berat~~ watakupan, kekuatan, bentuk

 5. ~~meja~~ meja, kursi, buku

Date: _____

 6. dimakan hewan, mudah lapuk.

 7. 190

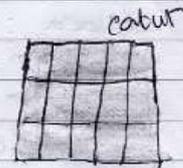
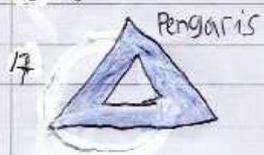
 8. beda bentuk

 9. ukuran

 10. kita harus menanam pohon kembali

 12. 84.

 13. sifatnya: kuat

 15. 13

 17. tidak menebang pohon

Date: _____

 16. es batu yang di cairkan 17. bakar Sampah 18. Logam 19. di jemur 20. berubah

nama : Faiz
 kelas : III

Date :

100

1. benda hidup adalah benda yang bisa bergerak
 seperti manusia dan tumbuhan
- 5
- benda mati adalah yang tidak bisa bergerak
 seperti kursi, meja, lemari
-
2. Logam: yang logam pisau :
 kelebihan bersipat kuat, dapat di tempa
-
- kaca : jendela, piring, gelas
 kelebihan : dapat di daur ulang, tahan lama
-
- Plastik : tahan lama bisa di daur ulang
3. benda cair & padat
-
4. berbagai ukuran, bentuk, kekuatan
-
5. kursi, meja, buku
-
- mudah lapuk, di makan rayap
-
- $150 + 25 + 15 = 190$

B

Date: _____

8. beda-beda bentuk 5

9. ukuran 5

10. kita harus menahannya ke m bali 5

11. menjemur pakaian, pembuatan garam 5

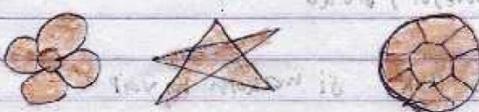
12. $5 + 30 + 4 + 45 = 79$ 5

13. kuat ~~cepat~~ 5

14. surup, susu, air 5

15. $3 + 10 = 13$ 5

16. (5 batu) di dalam air yang semakin 5
 Lama akan mencair

17.  5

B

Lampiran 11

Data SPSS

Correlations

		N1	N2	N3	N4	N5	N6	N7	N8	N9	N10	N11	N12	N13	N14	N15	N16	N17	N18	N19	N20	Total
N1	Pearson Correlation	1	.252	-.312	-.337	-.096	.414	.155	-.343	-.356	-.473*	.516*	-.214	-.261	-.557*	-.200	.164	-.211	-.267	-.282	-.247	-.397
	Sig. (2-tailed)		.284	.181	.147	.686	.070	.513	.139	.123	.035	.020	.364	.267	.011	.398	.491	.372	.255	.228	.293	.083
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N2	Pearson Correlation	.252	1	-.145	.077	.089	.399	.033	.072	-.153	-.364	-.055	-.598**	-.074	-.282	.041	.074	-.375	.084	-.249	-.145	-.087
	Sig. (2-tailed)	.284		.543	.746	.709	.081	.889	.762	.519	.114	.817	.005	.755	.229	.864	.755	.104	.724	.290	.543	.715
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N3	Pearson Correlation	-.312	-.145	1	.469*	-.428	-.641**	.260	.237	-.152	-.033	-.381	-.289	-.078	.140	.440	-.284	-.078	.293	-.065	-.120	.020
	Sig. (2-tailed)	.181	.543		.037	.060	.002	.268	.314	.521	.892	.098	.217	.744	.556	.052	.226	.743	.211	.784	.615	.934
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N4	Pearson Correlation	-.337	.077	.469*	1	-.325	-.529*	-.072	.347	.165	-.115	-.448*	-.072	.227	.005	.678*	.276	-.232	.443	.003	.310	.466*
	Sig. (2-tailed)	.147	.746	.037		.162	.016	.764	.134	.488	.630	.047	.763	.335	.983	.001	.239	.325	.050	.990	.183	.038
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N5	Pearson Correlation	-.096	.089	-.428	-.325	1	.478*	-.262	-.100	-.135	-.049	.074	-.022	-.068	.160	.000	.091	.347	-.454*	.091	-.069	.091
	Sig. (2-tailed)	.686	.709	.060	.162		.033	.264	.676	.570	.836	.758	.925	.777	.500	1.000	.702	.134	.045	.702	.771	.703
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N6	Pearson Correlation	.414	.399	-.641**	-.529*	.478*	1	-.075	-.354	-.293	-.083	.430	-.126	-.168	-.209	-.177	.133	-.195	-.520*	-.221	-.276	-.217
	Sig. (2-tailed)	.070	.081	.002	.016	.033		.752	.126	.211	.729	.058	.598	.480	.377	.455	.575	.410	.019	.350	.239	.357
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N7	Pearson Correlation	.155	.033	-.260	-.072	-.262	-.075	1	.469*	-.355	-.130	.194	-.059	.084	-.442	.043	-.387	.226	.283	-.437	-.183	.017
	Sig. (2-tailed)	.513	.889	.268	.764	.264	.752		.037	.124	.585	.414	.805	.726	.051	.857	.092	.337	.226	.054	.441	.944
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N8	Pearson Correlation	-.343	.072	.237	.347	-.100	-.354	.469*	1	-.098	-.036	-.151	.100	.366	.061	.224	.095	.270	.680**	.195	.184	.625**
	Sig. (2-tailed)	.139	.762	.314	.134	.676	.126	.037		.681	.881	.526	.676	.112	.799	.343	.690	.249	.001	.411	.436	.003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N9	Pearson Correlation	-.356	-.153	-.152	.165	-.135	-.293	-.355	-.098	1	.433	-.355	.258	.407	.458*	-.148	.048	-.047	-.041	.297	.209	.217
	Sig. (2-tailed)	.123	.519	.521	.488	.570	.211	.124	.056		.056	.124	.272	.075	.042	.533	.841	.843	.865	.204	.376	.359
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N10	Pearson Correlation	-.473*	-.364	-.033	.115	-.049	-.083	-.130	-.036	.433	1	-.097	.229	.499*	.552*	.217	-.026	-.247	-.040	.263	.357	.452*
	Sig. (2-tailed)	.035	.114	.892	.630	.836	.729	.585	.881	.056		.683	.331	.025	.012	.359	.912	.293	.868	.262	.122	.045
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N11	Pearson Correlation	.516*	-.055	-.381	-.448*	.074	.430	.194	-.151	-.355	-.097	1	-.074	-.201	-.267	-.142	.258	-.094	-.292	-.186	.033	-.107
	Sig. (2-tailed)	.020	.817	.098	.047	.758	.058	.414	.526	.124	.683		.758	.395	.255	.550	.271	.432	.211	.432	.889	.654
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N12	Pearson Correlation	-.214	-.598**	-.289	-.072	-.022	-.126	-.059	.100	.258	.229	-.074	1	-.147	.127	-.098	.028	.384	.319	.471*	.069	.315
	Sig. (2-tailed)	.364	.005	.217	.763	.925	.598	.805	.676	.272	.331	.758		.536	.593	.680	.907	.095	.171	.036	.771	.176
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N13	Pearson Correlation	-.261	-.074	-.078	.227	-.068	-.168	.084	.366	.407	.499*	-.201	.147	1	.376	-.032	.380	.097	.193	.215	.226	.656**
	Sig. (2-tailed)	.267	.755	.744	.335	.777	.480	.726	.112	.075	.025	.395	.536		.102	.894	.099	.685	.416	.363	.338	.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N14	Pearson Correlation	-.557*	-.282	.140	.005	.160	-.209	-.442	.061	.458*	.552*	-.267	.127	.376	1	.066	.216	-.121	-.036	.524	.187	.447*
	Sig. (2-tailed)	.011	.229	.556	.983	.500	.377	.051	.799	.042	.012	.255	.593	.102		.782	.360	.612	.880	.018	.431	.048
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N15	Pearson Correlation	-.200	.041	.440	.678*	.000	-.177	.043	.224	-.148	.217	-.142	-.098	-.032	.066	1	.160	-.294	.253	-.038	.223	.510*
	Sig. (2-tailed)	.398	.864	.052	.001	1.000	.455	.857	.343	.533	.359	.550	.680	.894	.782		.501	.209	.283	.875	.344	.022
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N16	Pearson Correlation	.164	.074	-.284	.276	.091	.133	-.387	.095	.048	-.026	.258	.028	.380	.216	.160	1	-.158	.018	.169	.181	.491*
	Sig. (2-tailed)	.491	.755	.226	.239	.702	.575	.092	.690	.841	.912	.271	.907	.595	.360	.501		.506	.942	.476	.446	.028
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N17	Pearson Correlation	-.211	-.375	-.078	-.232	-.347	-.195	.226	.270	-.047	-.247	-.094	.384	.097	-.121	-.294	-.158	1	.040	-.009	-.267	-.008
	Sig. (2-tailed)	.372	.104	.743	.325	.134	.410	.337	.249	.843	.293	.692	.095	.685	.612	.209	.506		.866	.970	.255	.973
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N18	Pearson Correlation	-.267	.084	.293	.443	-.454*	-.520*	.283	.680**	-.041	-.040	-.292	.319	.193	-.036	.253	.018	.040	1	.263	.255	.489*
	Sig. (2-tailed)	.255	.724	.211	.050	.045	.019	.226	.001	.865	.868	.211	.171	.416	.880	.283	.942	.866		.262	.277	.029
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N19	Pearson Correlation	-.282	-.249	-.065	.003	.091	-.221	.437	.195	.297	.263	-.186	.471*	.215	.524*	-.038	.169	-.009	.263	1	.293	.474*
	Sig. (2-tailed)	.228	.290	.784	.990	.702	.350	.054	.411	.204	.262	.432	.036	.363	.018	.875	.476	.970	.262		.210	.035
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N20	Pearson Correlation	-.247	-.145	-.120	.310	-.069	-.276	-.183	.184	.209	.357	.033	.069	.226	.187	.223	.181	-.267	.255	.293	1	.447*
	Sig. (2-tailed)	.293	.543	.615	.183	.771	.239	.441														

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.735	10

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
N4	20.2000	29.221	.515	.698
N8	20.4000	29.726	.420	.710
N10	20.5500	29.839	.390	.714
N13	20.7500	27.987	.482	.699
N14	20.5500	29.313	.385	.715
N15	20.8500	28.345	.329	.730
N16	20.7500	30.197	.292	.730
N18	20.5500	29.839	.390	.714
N19	20.7000	30.326	.367	.718
N20	20.3500	29.503	.441	.707

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kreativitas	Kelas Eksperimen (Scrapbook)	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%
	Kelas Kontrol (Video)	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%

Descriptives

Kelas		Statistic	Std. Error		
Kreativitas	Kelas Eksperimen (Scrapbook)	Mean	83.50	1.666	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	80.01	
			Upper Bound	86.99	
		5% Trimmed Mean	83.61		
		Median	85.00		
		Variance	55.526		
		Std. Deviation	7.452		
		Minimum	70		
		Maximum	95		
		Range	25		
	Interquartile Range	9			
	Skewness	-.167	.512		
	Kurtosis	-.410	.992		
	Kelas Kontrol (Video)	Mean	75.50	1.618	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	72.11	
			Upper Bound	78.89	
		5% Trimmed Mean	75.28		
		Median	75.00		
		Variance	52.368		
		Std. Deviation	7.237		
Minimum		65			
Maximum		90			
Range		25			
Interquartile Range	10				
Skewness	.618	.512			
Kurtosis	-.168	.992			

Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kreativitas	Kelas Eksperimen (Scrapbook)	.180	20	.090	.931	20	.159
	Kelas Kontrol (Video)	.178	20	.099	.916	20	.083

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variances

Kreativitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.012	1	38	.915

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kreativitas	Kelas Eksperimen (Scrapbook)	20	83.50	7.452	1.666
	Kelas Kontrol (Video)	20	75.50	7.237	1.618

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kreativitas	Equal variances assumed	.012	.915	3.444	38	.001	8.000	2.323	3.298	12.702
	Equal variances not assumed			3.444	37.967	.001	8.000	2.323	3.298	12.702

Lampiran 12

Dokumentasi



Menjelaskan materi pelajaran



Memberi pertanyaan kepada siswa



Siswa mengamati video



Suasana siswa menjawab soal

Menjelaskan materi dengan *scrapbook*



Siswa mengamati media scrapbook



Suasana siswa menjawab soal

Lampiran 13

Desi Sapitri : Pengaruh Media scrapbook Terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas III SD Negeri 101915 Aras Kabu

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1**repository.umsu.ac.id**

Internet Source

6%**2****repository.radenintan.ac.id**

Internet Source

1%**3****lib.unnes.ac.id**

Internet Source

1%**4****eprints.ums.ac.id**

Internet Source

1%**5****Submitted to Universitas Islam Negeri Sumatera Utara**

Student Paper

1%**6****repository.uinjambi.ac.id**

Internet Source

1%**7****core.ac.uk**

Internet Source

<1%**8****repositori.umsu.ac.id**

Internet Source

<1%**text-id.123dok.com**

9	Internet Source	<1 %
10	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
11	etd.iain-padangsidempuan.ac.id Internet Source	<1 %
12	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
13	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1 %
14	www.repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
15	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
16	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
17	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
18	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
19	123dok.com Internet Source	<1 %

20	jurnal.ummi.ac.id Internet Source	<1 %
21	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
22	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
23	adoc.pub Internet Source	<1 %
24	id.123dok.com Internet Source	<1 %
25	Submitted to Universitas Nasional Student Paper	<1 %
26	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
27	ooyblog.wordpress.com Internet Source	<1 %
28	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
29	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
30	id.scribd.com Internet Source	<1 %
31	www.powtoon.com Internet Source	<1 %

32	Sofi Purnama Destari, Henny Johan, Andik Purwanto. "PENGEMBANGAN PERFORMANCE ASSESMENT UNTUK MENGUKUR KETERAMPILAN PROSES SAINS SISWA SMA KELAS X MELALUI PRAKTIKUM MOMENTUM DAN IMPULS", Jurnal Kumparan Fisika, 2019 Publication	<1 %
33	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
34	hdl.handle.net Internet Source	<1 %
35	sriindahwahyuningsih17.blogspot.com Internet Source	<1 %
36	Submitted to Linfield Christian School Student Paper	<1 %
37	eprints.umpo.ac.id Internet Source	<1 %
38	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
39	Submitted to Houston Community College Student Paper	<1 %
40	eprints.ummi.ac.id Internet Source	<1 %
41	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %

42	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
43	Submitted to Universitas Negeri Manado Student Paper	<1 %
44	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
45	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
46	Submitted to Great Oak High School Student Paper	<1 %
47	repository.unsri.ac.id Internet Source	<1 %
48	Submitted to Universitas Merdeka Malang Student Paper	<1 %
49	es.scribd.com Internet Source	<1 %
50	repository.unj.ac.id Internet Source	<1 %
51	atiksandrawteacher.blogspot.com Internet Source	<1 %
52	digilib.uns.ac.id Internet Source	<1 %
53	repository.upstegal.ac.id Internet Source	<1 %

54	Rizal Cahyadi, Chusnal Ainy, Achmad Hidayatullah. "MODEL KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH BERBASIS MULTIMEDIA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA", JURNAL MATHEMATIC PAEDAGOGIC, 2019 Publication	<1 %
55	academic-accelerator.com Internet Source	<1 %
56	docplayer.info Internet Source	<1 %
57	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
58	journal.ipts.ac.id Internet Source	<1 %
59	jurnal.uisu.ac.id Internet Source	<1 %
60	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
61	jbasic.org Internet Source	<1 %
62	Devi Setiawati, Bambang Sahono. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE GROUP INVESTIGATION (GI) DAN JIGSAW TERHADAP PRESTASI BELAJAR BIOLOGI DITINJAU DARI MOTIVASI	<1 %

BERPRESTASI SISWA", Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 2022

Publication

63	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
64	moam.info Internet Source	<1 %
65	www.neliti.com Internet Source	<1 %
66	Andreas Juhara. "Meningkatkan Hasil Belajar Lari Sprint Melalui Permainan Hitam Hijau Pada Siswa", JUARA : Jurnal Olahraga, 2016 Publication	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

Lembar 14

FORM K 1



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

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

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Desi Sapitri
 N P M : 1802090125
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119,0

IPK = 3,71

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Kelas 5 SD Negeri 101915 Aras Kabu Tahun Ajaran 2021/2022	
	Hubungan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Kelas 3 terhadap Kreativitas Siswa SD Negeri 101915 Aras Kabu Tahun Ajaran 2021/2022	
	Pengembangan Media PAKAPINDO (Papan Kantong Pinar Doraemon) Pada Pembelajaran Tematik Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Kelas 3 SD Negeri 101915 Aras Kabu Tahun Ajaran 2021/2022	

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

Medan, 06 September 2021

Hormat Pemohon,


 Desi Sapitri

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

Lembar 15

FORM K 2



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

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Desi Sapitri
 NPM : 1802090125
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

“Hubungan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Kelas 3 Terhadap Kreativitas Siswa SD Negeri 101915 Aras Kabu Tahun Ajaran 2021/2022”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 09 September 2021
 Hormat Pemohon,


 Desi Sapitri

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

Lembar 16

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

Nomor : 3213/II.3-AU/UMSU-02/F/2021
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

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

Nama	: Desi Sapitri
NPM	: 1802090125
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian	: Pengaruh Media <i>Scrapbook</i> terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas III SD Negeri 101915 Aras Kabu
Pembimbing	: Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd

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

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 21 Desember 2022

Medan, 16 Jum. Awal 1443 H
21 Desember 2021 M

Wassalam
Dekap


Dra. Hj. Syamsuliyana, M.Pd.
NIDN 0804066701

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Pembimbing
 4. Mahasiswa yang bersangkutan :
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lembar 17



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

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

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Desi Sapitri
 N.P.M : 1802090125
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Hubungan Media *Scrapbook* pada pembelajaran Kelas 3 terhadap Kreativitas Siswa SD Negeri
 101915 Aras Kabu Tahun Ajaran 2021/2022

Menjadi:

Pengaruh Media *Scrapbook* terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas III SD Negeri 101915 Aras
 Kabu Tahun Ajaran 2021/2022

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

Medan, 13 Januari 2022.

Diketahui Oleh :

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd, M.Pd

Hormat Pemohon

Desi Sapitri

Lembar 18



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Desi Sapitri
 N P M : 1802090125
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh media Scrapbook Terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas III SD Negri 101915 Aras Kabu Tahun Ajaran 2021-2022.

Pada hari Kamis, tanggal 30 Desember 2021 sudah layak menjadi proposal skripsi

Medan , 30 Desember 2021

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Dosen Pembimbing


 Suci Perwita Sari, S.Pd.M.Pd


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

Diketahui Oleh :
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar



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

Lembar 19



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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini, Kamis, 30 Desember 2021 diselenggarakan seminar proposal mahasiswa:

Nama : Desi Sapitri
 NPM : 1802090125
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Judul Proposal : Hubungan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran Kelas III Terhadap Kreativitas Siswa SD Negeri 101915 Aras Kabu Tahun Ajaran 2021-2022

Masukan dan saran dari dosen pembahas/pembimbing*:

No	Masukan dan Saran
1.	Sesuaikan judul, rumusan masalah, dan uji hipotesis
2.	Sesuaikan uji reliabilitas dengan jenis soal
3.	Ikuti panduan
4.	perbaiki format arahan
5.	
6.	

Proposal ini dinyatakan layak/tidak layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Medan, 30 Desember 2021

Diketahui oleh

Ketua Program Studi,

Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembahas/ Pembimbing

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

*Coret yang tidak perlu



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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini, Kamis, 30 Desember 2021 diselenggarakan seminar proposal mahasiswa:

Nama : Desi Sapitri
 NPM : 1802090125
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Judul Proposal : Hubungan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran Kelas III Terhadap Kreativitas Siswa SD Negeri 101915 Aras Kabu Tahun Ajaran 2021-2022
 Masukan dan saran dari dosen *pembahas/pembimbing**:

No	Masukan dan Saran
1.	<p>Perbaiki penulisan Teori di per dalam Instrumen belum dapat mengukur variabel X Diperbaiki sesuai saran penglipi</p>
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	

Proposal ini dinyatakan *layak/tidak layak** dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Medan, 30 Desember 2021

Diketahui oleh

Ketua Program Studi,

Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembahas/ Pembimbing

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

*Coret yang tidak perlu

Lembar 20

Lampiran5 (Berita Acara Bimbingan Materi)



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

PENGESAHAN PROPOSAL

Nama : DESI SAPITRI
 NPM : 1802090125
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Hubungan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran Kelas 3 Terhadap
 Kreativitas Siswa SD Negeri 101915 Aras Kabu

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Diketahui Oleh :

Disetujui Oleh:
 Ketuan Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing

Eko Febri Syahputra Siregar S.Pd., M.Pd

Baihaqi Siddik Lubis S Pd.I M.Pd

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lembar 21

(Berita Acara Pembimbingan Materi)

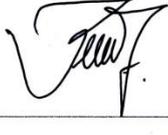


MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No.3 Medan 20238 Telp.061-6622400 Est,22,23,30 Website :
<http://www.fkip.umsu.ac.id> Email: fkip@umsu.ac.id

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Desi Sapitri
 NPM : 1802090122
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : " Hubungan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Kelas 3 Terhadap Kreativitas Siswa SD Negeri 101915 Aras Kabu Tahun Ajaran 2021/2022"
 Nama Pembimbing : Eko Febri S Siregar S.Pd, M.Pd

Tanggal	Bimbingan Proposal	Paraf	Keterangan
15 Oktober 2021	1. Perbaiki latar belakang masalah. 2. Perjelas rumusan dan tujuan.		
22 Oktober 2021	1. Perbaiki pengutipan pada Bab II. 2. Memperbaiki isi bab III		
2 November 2021	1. Memperbaiki rumus yang ada di bab III. 2. Memperbaiki peta konsep kerangka konseptual pada bab III 3. Memperbaiki soal esai		

	4. Memperbaiki kata pengantar		
5 November 2021	1. Memperbaiki peta konsep kerangka konseptual pada bab II 2. Memperbaiki dan menambah soal esai		
20 Desember 2021	1. ACC Proposal		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Eko Febri Syahputra Siregar S.Pd, M.Pd

Medan, 20 Desember 2021

Dosen Pembimbing
Riset Mahasiswa



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

Lembar 22



Unggul! Cerdas! Terpercaya!
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

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

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

Nomor : 104 /II.3-AU/UMSU-02/F/2022 Medan, 09 Jum. Akhir 1443 H
Lamp : --- 13 Januari 2022M
Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 101915 Aras Kabu
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **DESI SAPITRI**
N P M : 1802090125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas III SD Negeri 101915 Aras Kabu Tahun Ajaran 2021/2022.

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

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Pertingga!

Dekan

Dra. Hj. Syamsiyurnita, M.Pd.
NIP : 196706041993032002

Lembar 23



**PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
SD NEGERI 101915 ARAS KABU**

Dusun Amal Desa Aras Kabu, Kode Pos (PT) : 20552

E-mail : sekolahdasar981@yahoo.co.id
NSS : 1010701320001

Website : <http://10200637.siap-sekolah.com>
NPSN : 10200673

SURAT KETERANGAN

No : 422 / 30 / I/SD/ 2022

Bersama dengan ini saya kepala sekolah UPT SPF SD Negeri No. 101915 Aras Kabu, Kecamatan Beringin, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Menerangkan benar bahwasannya Nama Mahasiswi dibawah tersebut yang berasal dari **UNIVERSITAS MUHAMMADIAH SUMATERA UTARA** tersebut telah melakukan Penelitian di sekolah yang saya pimpin terhitung mulai tanggal 22 s/d 31 April 2022 yaitu atas nama :

Nama	: DESI SAPITRI
NPM	: 1802090125
PROGRAM STUDY	: PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Demikian Surat Keterangan ini saya sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen saya Sampaikan Untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya

Kepala Sekolah



Lembar 24



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

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



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Desi Sapitri
NPM : 1802090125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Scrapbook* terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas III SD Negeri 101915 Aras Kabu

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
19-07-2022	Memperbaiki bagian Pembahasan pada bab IV, dan dikaitkan dengan penelitian terdahulu.		
07-08-2022	Memperbaiki pada bab V di bagian Kesimpulan dan saran dan menambahkan implikasi		
12-09-2022	Menambahkan bagian lampiran-lampiran, seperti: daftar nilai, silabus.		
16-09-2022	Memperbaiki pada bagian daftar pustaka.		
21-09-2022	Memperbaiki implikasi pada bab V karena kurang tepat.		
23-09-2022	Acc Sidang skripsi.		

Medan, 30 September 2022

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing


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

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

Lembar 25



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Desi Sapitri
 NPM : 1802090125
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas III SD Negeri 101915 Aras Kabu**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

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

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
 Yang membuat pernyataan,



DESI SAPITRI

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

: Desi Sapitri
NPM : 1802090125
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat Tanggal Lahir : Beringin, 05 Desember 1999
Alamat Asal : Psr V Kebun Kelapa, Dusun Rahayu, Beringin
No. HP : 082273656659
Email : desisapitri051299@gmail.com
Nama Ayah : H. Suhartono
Nama Ibu : Sakinem

Pendidikan Formal

1. SD Negeri 105348 Psr V Kebun Kelapa : Tamat Tahun : 2012
2. SMP Negeri 1 Lubuk Pakam : Tamat Tahun : 2015
3. SMK Negeri 1 Beringin : Tamat Tahun : 2018