

**PENGARUH METODE 3R (*REUSE, REDUCE, RECYCLE*) TERHADAP
KREATIVITAS SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 29 SUNGGAL**

SKRIPSI

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

OLEH

TASYA KAMILA
NPM. 1902090013



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

M E D A N

2 0 2 3

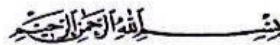


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

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

BERITA ACARA

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 10 Agustus 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Tasya Kamila
NPM : 1902090013
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal.

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsunnita, M.Pd.

Sekretaris

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

ANGGOTA PENGUJI:

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

1.

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

2.

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

3.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Tasya Kamila
NPM : 1902090013
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal

Sudah layak disidangkan.

Medan, 21 Juni 2023

Disetujui oleh:

Pembimbing

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

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

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

Unggul | Cerdas | Terpercaya



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 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 : Tasya Kamila
NPM : 1902090013
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
17/03-2023	Perbaikan Susunan Penulisan		
28/03-2023	Perbaikan Pembahasan Pada Bab IV		
12/04-2023	Perbaikan Abstrak		
19/05-2023	Perbaikan Deskripsi data hasil Penelitian		
12/06-2023	Melengkapi kelengkapan lampiran		
21/06-2023	ACC Sidang		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

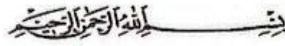
Medan, 21 Juni 2023
Dosen Pembimbing

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



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Tasya Kamila
NPM : 1902090013
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal.


Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal.**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

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

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan




Tasya Kamila
NPM. 1902090013

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Pendidikan adalah wadah yang dapat memberikan pengaruh taraf hidup dan kualitas manusia. Fase pendidikan dasar adalah tahap yang memiliki peranan yang cukup berharga untuk tumbuh kembang anak yang dapat mengubah taraf hidup manusia dimasa depan. Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Metode 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan sampel yaitu *Total Sampling* dan total sampel sebanyak 24 responden. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi untuk melihat tingkat kreativitas siswa. Hasil observasi kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sunggal sebelum menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce dan Recycle*) diterapkan pada pembelajaran memiliki hasil skor kreativitas pada rentang perolehan nilai rata-rata 37,6. Hasil ini memiliki arti bahwa kreativitas siswa termasuk kedalam kategori sangat rendah. Hasil observasi kreativitas siswa setelah diterapkan Metode 3R (*Reuse, Reduce dan Recycle*) adalah seluruh siswa memiliki hasil skor kreativitas pada rentang nilai rata-rata 87,5. Hasil ini memiliki arti bahwa kreativitas siswa termasuk kedalam kategori sangat tinggi. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai sig (2-tailed) yang diperoleh $< 0,05$ sehingga H_1 diterima dan memiliki arti bahwa Metode 3R (*Reuse, Reduce dan Recycle*) memiliki pengaruh terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sunggal. Guru diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan dan memanfaatkan model-model belajar yang bisa menambah kreativitas siswa dan membuat kondisi pembelajaran menjadi menarik.

Kata Kunci : Kreativitas, Siswa, Pembelajaran

ABSTRACT

Education is one means that can affect the quality of human resources. The basic education phase is a very important phase for the development of children which can certainly affect the quality of human resources in the future. This study aims to determine the effect of using the 3R method(Reduce, Reuse, Recycle) Against the Creativity of Grade IV Students at SD Muhammadiyah 29 Sunggal. This research uses quantitative research methods. Sample collection technique vizTotal Sampling and a total sample of 24 respondents. The data collection method uses observation sheets to see the level of student creativity. The results of observations of fourth grade students' creativity at SD Muhammadiyah Sunggal before using the 3R method(Reuse, Reduce and Recycle) applied to learning has a creativity score in the range of obtaining an average value of 37.6. This result means that student creativity is included in the very low category. Results of observations of student creativity after applying the 3R Method(Reuse, Reduce and Recycle) is that all students have a creativity score in the range of an average value of 87.5. This result means that student creativity is included in the very high category. The results of the hypothesis test showed a sig (2-tailed) value of 0.000. The sig (2-tailed) value obtained is <0.05 so that H_1 accepted and means that the 3R Method(Reuse, Reduce and Recycle) has an influence on the creativity of grade IV SD Muhammadiyah Sunggal students. Teachers are expected to increase creativity in developing and utilizing learning models that can increase student creativity and make the learning atmosphere more interesting.

Keywords : Creativity, Student, Learning

KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan yang telah ditetapkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW yang telah menangkat derajat umatnya dari alam kebodohan ke alam yang penuh ilmu.

Adapun proposal yang peneliti susun dengan judul “ **Pengaruh Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal**”.

Peneliti menyadari bahwa penyusun skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ridho yang diberikan oleh Allah SWT serta tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan, dan maupun doa dari berbagai pihak. Dan dengan tulus hati peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Prof. Muhammad Arifin, S.H., M.Hum.**, selaku Wakil Rektor I Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum.**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. 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 serta selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Seluruh Dosen, Staff dan seluruh civitas akademika Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan semangat dan dukungan selama perkuliahan.
8. Ibu **Lasmidah, S.Pd.I.**, selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 29 Sunggal.
9. Ibu **Tuti Khairani, S.Pd.I.**, selaku Guru Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal.
10. Seluruh Guru dan staff SD Muhammadiyah 29 Sunggal yang telah memberikan bantuan moril kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Siswa-siswi kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi.

12. Untuk kedua orang tua saya (**Muhammad Asri** dan **Suyani**) Orang yang hebat yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat, serta dukungan atas kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah saya. Dan untuk adik saya tercinta **Marsha Tsabiita Asri** dan **Alika Athiyah Lubna**. Terimakasih untuk semuanya berkat doa dan dukungan kalian saya bisa berada di titik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi kalian harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup saya. Iloveyou more more more. Dan terimakasih juga untuk saudara-saudara saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
13. Untuk teman-teman saya **Kak Widya Ayu, S.Pd.I., Kak Nahda Harianti, S.Pd., Andini Eka Pratiwi S.Pd., Nasrah Wirani, S.Pd.**, yang selalu mendengarkan keluh kesah, dan memberikan semangat dan dukungan dalam penyusunan skripsi.
14. Untuk Sahabat saya **Mulyana Sari** yang selalu memberi dukungan, semangat dan menjadi pendengar yang baik dalam penyusunan skripsi.
15. Untuk teman-teman seperjuangan **Athira Fadia, Syarifah Zuhroh, Mutiara Azly, dan Jessie** yang selalu memberikan semangat serta membantu dalam penyusunan skripsi.
16. Untuk teman-teman seperjuangan PKM 2022 **Dhea Maya Afifa, M. Khoirul Fahmi, Mahmud Kholil Shofa, Wahyuni, dan Aji Joko** yang memberikan semangat serta membantu dalam penyusunan skripsi.
17. Untuk seseorang yang tidak bisa saya sebutkan namanya tetapi dia telah menjadi rumah kedua untuk berkeluh kesah, menjadi pendengar yang baik,

dan meluangkan waktu, tenaga, pikiran, dan motivasi. Terimakasih telah menjadi bagian perjalananku dalam penyusunan skripsi ini hingga saat ini. Tetaplah nyaman menjadi kamu seperti kamu membuat saya nyaman menjadi saya dengan segala kekurangan. Terimakasih Mas Am.

18. Dan untuk diri saya sendiri, terimakasih anak kuat tidak pernah nyerah dan mau berjuang dan bertahan sampai saat ini sampai mampu berada di titik ini. Ilove myself.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan. Sebagai manusia yang memiliki keterbatasan ilmu pengetahuan tentu jauh dari kesempurnaan dan tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas kebaikan semua.

Medan, Juni 2023

Penulis

Tasya Kamila

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II : KAJIAN TEORITIS	8
A. Kajian Teoritis	8
1. Metode 3R (<i>Reduce, Reuse, Recycle</i>).....	8
a. Pengertian Metode 3R (<i>Reduce, Reuse, Recycle</i>).....	8
b. Langkah-Langkah Metode 3R (<i>Reuse, Reduce, Recycle</i>).....	10
c. Kelebihan Menggunakan Metode 3R (<i>Reuse, Reduce, Recycle</i>).....	13
d. Kekurangan Menggunakan Metode 3R (<i>Reuse, Reduce, Recycle</i>)	14
2. Kreativitas Siswa Sekolah Dasar	16
a. Pengertian Kreativitas	16

b. Fungsi dan Manfaat Kreativitas Bagi Siswa.....	18
c. Indikator Kreativitas Siswa	19
B. Kerangka Konseptual.....	22
C. Hipotesis Penelitian	23
BAB III : METODE PENELITIAN	24
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	24
B. Populasi dan Sampel.....	25
C. Variabel Penelitian.....	26
D. Instrumen Penelitian	27
E. Teknik Analisis Data	30
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Penelitian	33
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian	33
a. Pengamatan Kreativitas Siswa Sebelum Menggunakan Metode 3R (<i>Reuse, Reduce dan Recycle</i>).....	34
b. Pengamatan Kreativitas Siswa Sesudah Menggunakan Metode 3R (<i>Reuse, Reduce dan Recycle</i>).....	37
2. Prasyarat Pengujian.....	41
a. Uji Hipotesis	41
B. Pembahasan Hasil Penelitian	42
1. Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal Sebelum dan Sesudah Menggunakan Metode 3R (<i>Reuse, Reduce dan Recycle</i>)	42

2. Pengaruh Metode 3R (<i>Reuse</i> , <i>Reduce</i> dan <i>Recycle</i>) Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal.....	43
C. Keterbatasan Penelitian.....	45
BAB V : PENUTUP.....	46
A. Kesimpulan	46
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Pengkategorian Hasil Survey Awal	3
Tabel 2.1 Indikator Kreativitas Siswa	21
Tabel 3.1 Rencana Waktu Penelitian	24
Tabel 3.2 Contoh Kisi-Kisi Tes	26
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	28
Tabel 3.4 Bobot Skor Kuisisioner Penelitian.....	29
Tabel 3.5 Pengkategorian Hasil Penelitian	32
Tabel 4.1 Kreativitas Siswa Sebelum Menggunakan Metode 3R (<i>Reuse, Reduce dan Recycle</i>).....	34
Tabel 4.2 Distribusi Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Sunggal Sebelum Menggunakan Metode 3R (<i>Reuse, Reduce dan Recycle</i>).....	36
Tabel 4.3 Kreativitas Siswa Setelah Menggunakan Metode 3R (<i>Reuse, Reduce dan Recycle</i>).....	38
Tabel 4.4 Distribusi Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Sunggal Setelah Menggunakan Metode 3R (<i>Reuse, Reduce dan Recycle</i>).....	39
Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan Metode 3R (<i>Reuse, Reduce, Recycle</i>)	12
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual	23
Gambar 4.1 Diagram Kreativitas Siswa Sebelum Menggunakan Metode 3R (<i>Reuse, Reduce dan Recycle</i>).....	35
Gambar 4.2 Diagram Kreativitas Siswa Setelah Menggunakan Metode 3R (<i>Reuse, Reduce dan Recycle</i>)	39

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu sarana yang dapat mempengaruhi kualitas sumber daya manusia. Fase Pendidikan dasar merupakan fase yang sangat penting bagi perkembangan anak-anak yang tentu dapat mempengaruhi kualitas sumber daya manusia pada masa yang akan datang. Pada masa Pendidikan dasar umumnya siswa memiliki rasa ingin tahu dan memiliki minat terhadap permasalahan dan kompleksitasnya serta fenomena yang sering terjadi. Karakteristik siswa sekolah dasar umumnya tidak lepas dari dunia permainan. Kebiasaan anak bermain dapat menstimulus anak untuk meningkatkan kreativitasnya yang dapat meningkatkan kemampuan anak untuk mengenali dan memecahkan masalah yang dihadapi secara efektif. Untuk itu penekanan pola pikir kreatif penting dilakukan pada tingkat dasar agar siswa dapat berpikir secara kreatif (Muqodas, 2016).

Menurut UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 yang berbunyi “pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. (Undang-Undang Nomor 20, 2003).

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki individu dalam melahirkan dan menghasilkan baik berupa gagasan maupun karya nyata yang

tentunya berbeda dan belum pernah ada sebelumnya. Untuk menghasilkan dibutuhkan rasa keingintahuan dan keterbukaan serta komitmen dalam mewujudkan kreativitas. Kreativitas dapat pula diartikan sebagai kemampuan dalam menciptakan kombinasi yang baru baik berupa fakta, data, informasi maupun wujud nyata seperti benda dan barang yang merupakan wujud pengembangan dari yang sudah pernah ada sebelumnya (Safitri, 2021).

Berdasarkan hasil survey awal yang dilakukan di SD Muhammadiyah 29 Sunggal menggunakan angket yang disebarakan kepada siswa pada 5 Desember 2022, peneliti memberikan soal yang berkaitan dengan kreativitas belajar siswa dan hasil yang didapatkan masih rendahnya hasil yang didapatkan oleh siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket yang menyatakan rendahnya kreativitas siswa yang dihitung berdasarkan skala likert dimana data di kategorisasikan menjadi beberapa kategori sehingga diketahui tingkat kreativitas siswa.

Kreativitas dapat terjadi jika terdapat masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif seperti *Fluency* (Kelancaran), *Flexibility* (Keluwesan), *Originality* (Originalitas), *Elaboration* (Elaborasi), *Sensitivity* (Kepekaan). Ciri-ciri kreativitas dikelompokkan pada dua kategori yaitu kognitif dan non kognitif. Ciri dari kreativitas yang kognitif diantaranya adalah originalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri kreativitas nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif (Relisa, Murdiyaningrum, & Lismayanti, 2019).

Tabel 1.1
Pengkategorian Hasil Survey Awal

No.	Interval	Kategori	Jumlah Siswa
1.	$X > 65$	Sangat Tinggi	0
2.	$55 < X \leq 65$	Tinggi	0
3.	$45 < X \leq 55$	Sedang	0
4.	$35 < X \leq 45$	Rendah	14
5.	$X \leq 35$	Sangat Rendah	10

Berdasarkan hasil sebaran angket pada survey awal didapatkan bahwa terdapat 14 siswa kelas IV yang mendapatkan hasil yang dikategorikan rendah dan terdapat 10 siswa kelas IV yang mendapatkan hasil yang dikategorikan sangat rendah. Hal ini membuktikan tingkat kreativitas siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 29 Sunggal masih rendah sehingga perlu dilakukan peningkatan pembelajaran guna merangsang kreativitas siswa. Selain itu rendahnya hasil yang didapatkan juga diakibatkan oleh kurang aktif dan kreatifnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dan penggunaan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Dalam meningkatkan kreativitas diperlukan pengembangan desain dan sarana belajar selama pembelajaran. Hubungan yang ada antara manusia dan lingkungan mempunyai kaitan yang erat serta berpegang dan mengontrol satu sama lainnya dalam segala aspek kehidupan guna mewujudkan keseimbangan dan kapasitas lingkungan. Lingkungan secara fisik dapat dimanfaatkan dan diupayakan oleh manusia agar memiliki daya guna dan manfaat yang dapat

meningkatkan kemampuan manusia baik dari segi Kreativitas maupun segi ekonomi (Nurhayati, 2014).

Metode 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) digunakan dalam peningkatan kreativitas dikarenakan metode ini dapat membuat anak berkreasi menggunakan barang bekas. Metode 3R merupakan strategi yang dapat digunakan dalam pengadaan media pembelajaran menggunakan barang bekas yang mudah ditemukan dan ada disekitar anak. Metode 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) dapat memberikan pengalaman yang dapat dirasakan secara langsung oleh siswa sehingga pembelajaran dapat memberikan stimulasi kreatif yang lebih bertahan lama pada siswa (Gutiawati et al., 2022).

Tingkat Kreativitas siswa SD Muhammadiyah 29 Sunggal masih dianggap kurang kreatif sehingga perlu dilakukan peningkatan kreativitas melalui aktivitas kreatif melalui metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) menggunakan barang yang memiliki nilai ekonomis dan nilai esktetika sehingga Kreativitas siswa dapat terasah dan meningkat. Maka seorang guru harus memiliki kreativitas di dalam memanagemen kelas dan kreativitas dalam pemanfaatan metode pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis tertarik untuk membuat suatu penelitian dengan judul “**Pengaruh Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah yaitu

1. Siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan cenderung pasif dalam menerima pembelajaran
2. Rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran sehingga perlu dilakukan peningkatan pengetahuan dan kreativitas melalui metode pembelajaran kreatif
3. Kurang kreatifnya guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga siswa cenderung tidak aktif dan kurang fokus pada materi yang diajarkan oleh guru.
4. Guru belum pernah menggunakan metode pembelajaran 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) selama mengajar.

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang dibahas dalam penelitian tidak terlalu luas maka diperlukan pembatasan masalah penelitian dan yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang digunakan yaitu Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) dengan materi bertukar dan membayar. Hasil yang diteliti adalah kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana kreativitas siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal sebelum menggunakan Metode 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*)?

2. Bagaimana kreativitas siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal sesudah menggunakan Metode 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*)?
3. Bagaimana Pengaruh Penggunaan Metode 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dijabarkan maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal sebelum menggunakan Metode 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*).
2. Untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal sesudah menggunakan Metode 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*).
3. Untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Metode 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah diungkapkan peneliti, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

Adapun manfaat yang diharapkan adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat dalam mengembangkan metode pembelajaran melalui metode 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) dalam meningkatkan kreativitas siswa. Hasil penelitian ini akan menjadi bahan bacaan dan referensi dalam mengembangkan metode pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah, diharapkan dapat lebih mempertimbangkan pemanfaatan dan mengajarkan pada siswa tentang pengolahan sampah menggunakan metode 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*).
- b. Bagi Guru, diharapkan lebih kreatif dalam menggunakan media dan metode dalam menyampaikan pembelajaran sehingga Kreativitas peserta didik diharapkan dapat meningkat dengan penggunaan media dan metode pembelajaran.
- c. Bagi Masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran mengenai pentingnya pengolahan sampah menggunakan metode 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) yang juga diharapkan dapat diterapkan dan diajarkan dirumah pada anak guna mengajarkan pentingnya kebersihan lingkungan.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk menambah wawasan dan pengetahuan

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*)

a. Pengertian Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*)

Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) merupakan metode pembelajaran yang menerapkan 3 prinsip pengolahan barang bekas yaitu *Reuse, Reduce, dan Recycle*. *Reuse* (Guna Ulang) merupakan penggunaan kembali suatu produk tanpa melalui proses perubahan fisik, kimiawi dan biologis. Dalam hal ini *Reuse* merupakan upaya pemanfaatan fungsi awal suatu benda semaksimal mungkin. Prinsip *Reduce* merupakan tindakan mengurangi pemakaian barang-barang yang tidak perlu dan meningkatkan resiko menghasilkan sampah. Jumlah timbunan barang bekas dapat dikurangi dengan konsep pembatasan pemakaian bahan yang dapat menimbulkan sampah. Prinsip *Recycle* merupakan sebuah cara melestarikan lingkungan dengan cara mendaur ulang kembali barang, contohnya kita dapat mendaur ulang sampah organik yang ada dirumah kita menjadi kompos dan lain-lain (Aulia, 2008).

Menurut Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2008 Tentang Pedoman Pelaksanaan 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*), kegiatan 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) atau batasi sampah, guna ulang barang bekas dan daur ulang barang bekas merupakan kegiatan yang dapat menurunkan apapun yang dapat menimbulkan limbah, aktivitas pemakaian kembali barang bekas yang masih bisa digunakan dengan manfaat yang sama dan aktivitas menjadikan limbah menjadi barang yang baru (Armus et al., 2022).

Menurut Indrawan (2019), Penerapan 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) merupakan salah satu program terbaik dalam rangka pelestarian lingkungan hidup dikarenakan mengedepankan pengolahan barang bekas dari sumbernya. Pola pengolahan barang bekas 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) dilakukan mulai dari pemilahan barang bekas, penggolongan barang bekas organik menjadi kompos serta pengelolaan barang bekas anorganik yang kemudian didaur ulang menjadi barang baru.

Penerapan Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) bertujuan untuk mengurangi pencemaran lingkungan, mengurangi jumlah barang bekas dilingkungan sekolah serta mengembangkan pengetahuan dan kreativitas siswa mengenai pengelolaan barang bekas dan memperdayakan siswa agar lebih mandiri dalam memilah dan memilih barang bekas. Dengan menerapkan metode ini diharapkan siswa dapat memperoleh manfaat secara ekonomi. Barang bekas yang telah didaur ulang melalui pembelajaran menggunakan metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) dapat dijadikan produk yang memiliki nilai jual (Ikhsan, 2016).

Metode pembelajaran menggunakan prinsip 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) merupakan metode pembelajaran dengan prinsip yang menekankan pada pengurangan, pemanfaatan dan pengolahan barang bekas dari berbagai sumber. Upaya penerapan metode pembelajaran 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) dilakukan dengan produksi yang lebih higienis, mengurangi limbah yang dihasilkan dilingkungan sekolah, mengefisienkan proses serta melakukan penghematan energi. Metode Pembelajaran menggunakan konsep 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*)

dianggap dapat mencegah dan mengurangi tingkat polusi akibat sampah (Hartono et al., 2019).

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) merupakan metode pembelajaran yang berfokus pada pengolahan barang yang dapat dimanfaatkan menjadi barang lain yang lebih baru dan mempunyai nilai ekonomis yang dilakukan dengan kegiatan pengumpulan, pemilahan, pemrosesan, pendistribusian dan pembuatan produk baru yang dapat mengasah kreativitas belajar siswa. Penerapan Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) di Indonesia terkhusus disekolah masih membutuhkan upaya dari semua pihak dan penerapan Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) sangat penting dilaksanakan oleh sekolah agar proses pengelolaan dapat terlaksana dengan lebih efektif dan efisien (Armus et al., 2022).

b. Langkah-Langkah Metode 3R (Reuse, Reduce, Recycle)

Menurut Apriana (2021), langkah-langkah model pembelajaran menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) dimulai dengan memilih dan menentukan bahan apa yang akan digunakan sebagai media pembelajaran pada Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*). Selanjutnya guru memastikan jika siswa dapat memanfaatkan bahan dan media pembelajaran melalui Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) secara efisien sehingga kreativitas dan motivasi belajar siswa dapat meningkat melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna bagi siswa. Pada tahap ini dilakukan pengukuran dan evaluasi terhadap beberapa hal pada media pembelajaran pada Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) seperti

kesesuaian tujuan belajar dengan metode pembelajaran, kemenarikan materi pembelajaran yang disampaikan, ketepatan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran dan peningkatan kreativitas pada siswa.

Menurut Muhdy (2022), terdapat beberapa langkah-langkah yang diterapkan dalam Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) yaitu

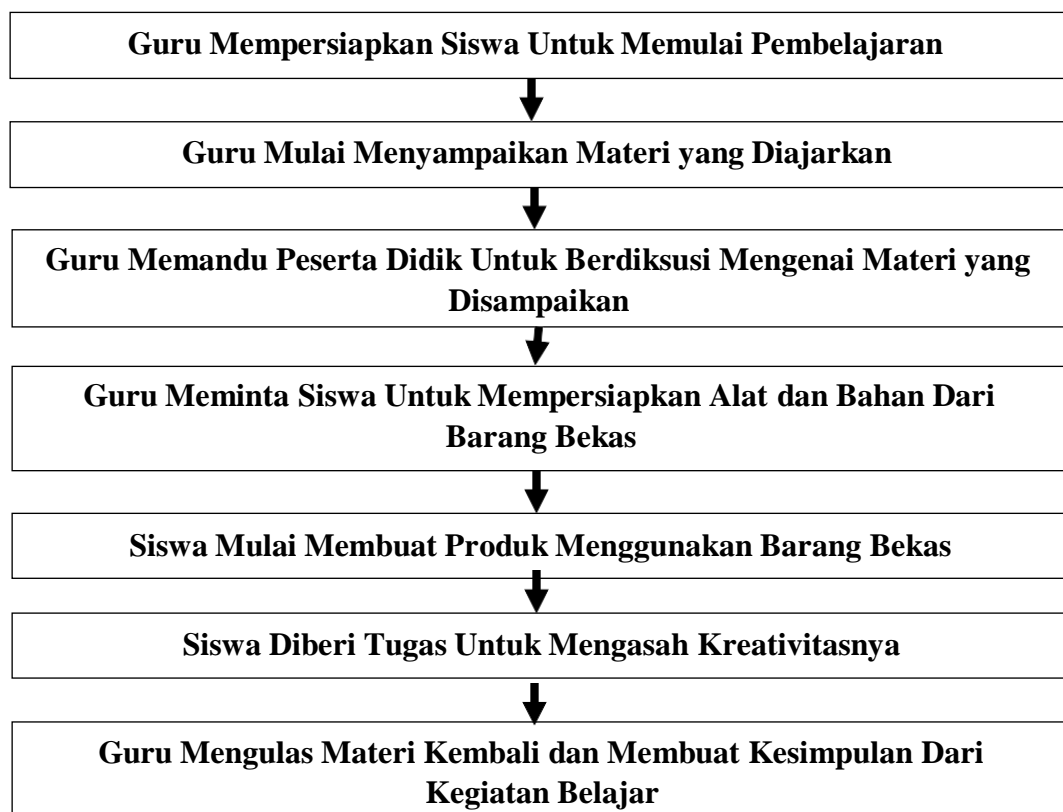
- a. Tahap Persiapan, yaitu tahap dimana persiapan mengenai penentuan alat dan bahan, materi ajar yang akan disampaikan dan metode penyampaian materi pembelajaran
- b. Tahap pembelajaran, yaitu pada tahap ini pembelajaran menggunakan bahan bekas dilakukan dan siswa dapat mengasah kreativitasnya melalui kegiatan membuat barang baru menggunakan bahan bekas.
- c. Tahap penyelesaian, yaitu pada tahap ini siswa mengumpulkan hasil kreativitasnya untuk dinilai

Menurut Mbari & Tukan (2018) terdapat beberapa rencana pembelajaran menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) yaitu

- a. Penjelasan. Siswa memperoleh topik materi pembelajaran melalui penjelasan guru
- b. Diskusi. Siswa dapat belajar untuk menyampaikan pendapat dan ide melalui kegiatan diskusi dengan sesama siswa baik antar individu maupun kelompok
- c. Membuat prakarya. Siswa dapat mengasah kreativitasnya melalui kegiatan membuat prakarya

- d. Kuis. Siswa memperoleh penilaian mengenai tingkat kemampuannya melalui kuis.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat dipahami bahwa pembelajaran menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) merupakan pembelajaran yang memerlukan kreativitas dalam menghasilkan karya sehingga siswa dituntut untuk mengasah kreativitasnya. Secara ringkas langkah-langkah pembelajaran menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) dirincikan pada gambar 2.1 sebagai berikut:



Gambar 2.1 Langkah-Langkah Menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*)

c. Kelebihan Menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*)

Menurut Astuti (2015) terdapat beberapa kelebihan dalam pembelajaran menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) diantaranya

- 1) Siswa dapat menghasilkan produk kreatif yang memiliki makna kreatif dan nilai ekonomis
- 2) Kegiatan pembelajaran mampu mendorong siswa untuk melibatkan diri dalam proses kreatif
- 3) Mendorong siswa untuk lebih menghargai hasil karya dan lingkungan
- 4) Mendorong guru untuk lebih menghargai produk hasil kreativitas siswa dan mulai menerapkan pembelajaran kreatif

Sedangkan menurut Purnami et al. (2016) kelebihan dalam pembelajaran menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) diantaranya

- 1) Mengajarkan siswa mengenai bentuk-bentuk pengolahan sampah
- 2) Perubahan perilaku siswa dalam pengelolaan sampah dilingkungan sekolah
- 3) Menumbuhkan kesadaran dalam diri siswa mengenai pentingnya menemukan strategi yang efektif terkait pengelolaan sampah

Menurut Anggara (2019) terdapat beberapa kelebihan yang dimiliki Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) yaitu

- 1) Meningkatkan kreativitas peserta didik dalam memahami pembelajara dan mengerti budaya, dan mengukur keindahan yang berbentuk karya rupa
- 2) Pendidikan yang menakar keelokan dalam wujud karya yang dapat menjadikan siswa lebih kreatif

- 3) Pengolahan barang bekas dengan prinsip menggunakan ulang, sehingga bisa di gunakan kembali sebagai hasil karya yang diharapkan dapat mengajarkan siswa untuk lebih kreatif dalam mengolah limbah.

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) memiliki banyak kelebihan, yaitu

- 1) Metode ini mengajarkan siswa untuk lebih mengenal mengenai pengolahan barang bekas
- 2) Siswa dapat menghasilkan karya yang memiliki nilai ekonomis
- 3) Siswa dapat meningkatkan kreativitas melalui kegiatan membuat kreasi menggunakan bahan bekas
- 4) Menumbuhkan kesadaran dalam diri siswa mengenai pentingnya menemukan strategi yang efektif terkait pengelolaan barang bekas

d. Kekurangan Menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*)

Menurut Olga & Jayanti (2016) terdapat beberapa kekurangan dalam pembelajaran menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) diantaranya

- 1) Siswa masih banyak yang belum dapat menuangkan ide kreatif dalam pemanfaatan barang bekas
- 2) Karena bentuk dan jenis barang bekas yang banyak, siswa kesulitan untuk mengekspresikan objek apa yang hendak mereka buat
- 3) Penataan warna dan kurang rapinya hasil karya membuat siswa menjadi kurang bersemangat dalam mengerjakan dan melanjutkan pembelajaran

Menurut Sari & Alfian (2020), terdapat beberapa kekurangan dari Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) yaitu

- 1) Metode masih jarang digunakan sehingga guru banyak yang belum memahami dan mempertimbangkan untuk menggunakan metode ini
- 2) Siswa masih kurang memahami materi pemanfaatan barang bekas materi jarang disampaikan guru
- 3) Siswa masih banyak yang lebih memilih menggunakan barang baru dibandingkan barang bekas sehingga penerapan Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) sulit dilaksanakan

Menurut Widiyaningrum (2015) terdapat beberapa kekurangan dalam Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) yaitu

- 1) Siswa yang kurang memahami mengenai pengolahan barang bekas secara geneal
- 2) Siswa belum mampu menuangkan ide-ide kreatif jika pengerjaan karya melibatkan barang-barang bekas
- 3) Guru jarang menjelaskan mengenai pengolahan dan pemanfaatan kembali barang bekas sehingga siswa cenderung tidak memahami mengenai pemanfaatan kembali barang bekas

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat disimpulkan jika kekurangan dari Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) adalah

- 1) Siswa banyak yang belum memahami dan mengerti mengenai pemanfaatan dan pengolahan barang bekas dilingkungan sekolah

- 2) Guru kurang menjelaskan dan memberikan pembelajaran yang memanfaatkan barang bekas dalam proses belajar mengajar
- 3) Siswa tidak mampu menuangkan ide kreatif jika bahan baku yang digunakan menggunakan barang bekas dan lebih memilih menggunakan bahan baru.

2. Kreativitas Siswa Sekolah Dasar

a. Pengertian Kreativitas

Menurut Nurani et al. (2020), kreativitas adalah keterampilan yang dimiliki dalam menghasilkan sesuatu yang baru dan dapat menjadi perpaduan dari beberapa informasi yang didapatkan sebelumnya dan berhasil didapatkan dalam bentuk karya dan gagasan. Kreativitas memiliki hubungan yang sangat dekat dengan divergen yaitu proses berpikir yang dapat menghasilkan berbagai jawaban yang relevan. Kreativitas dapat diartikan sebagai proses upaya manusia untuk membangun dirinya dalam berbagai aspek kehidupannya yang bertujuan untuk menikmati kualitas kehidupan yang lebih baik.

Menurut Prameswara (2018) Kreativitas adalah keterampilan dalam memperhatikan dan menciptakan hal-hal baru yang belum ada sebelumnya dan mencampurkan informasi yang terlihat tidak berkaitan dan menghasilkan pemecahan masalah baru yang mengarah ke kelancaran, kelenturan dan orisinalitas buah pikiran. Kreativitas merupakan keterampilan yang dipunyai seseorang guna menciptakan gagasan baru yang memiliki nilai yang mana buah dari gagasan tersebut diperoleh dari keiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya rangkuman namun mencakup pembentukan pola baru

dan gabungan informasi yang didapatkan dari pengalaman sebelumnya (Sit et al., 2016).

Kreativitas menurut Lestari & Linda Zakiah (2019) apabila dipandang dari segi pendidikan merupakan inovasi dimana dari segi kognitif kreativitas diartikan sebagai kemampuan berpikir yang memiliki kelancaran, keluwesan, keaslian dan perincian. Sedangkan dari segi afektif, kreativitas ditandai dengan motivasi yang kuat, rasa keingintahuan, berani mengambil resiko, rasa ingin tahu, dan sebagainya. Karya atau hasil dari pemikiran kreatif ditandai dengan orisinalitas, memiliki nilai, dan dapat ditransformasikan.

Menurut Nurlaela & Ismayati (2015), kreativitas merupakan keterampilan dalam menguraikan gagasan-gagasan baru dan melihat metode baru dalam menemukan masalah dan peluang. Keterampilan dalam berpikir kreatif dibutuhkan dalam kompetisi siswa agar memiliki daya saing. Siswa harus diyakinkan bahwa pembelajaran yang diajarkan guru menarik dan berguna. Hal ini dapat membantu siswa untuk memahami tentang dunia dan diri sendiri. Proses pembelajaran dapat meningkatkan daya imajinasi, kreativitas dan kemampuan berpikir yang lebih logis.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dimana ide atau gagasannya memiliki nilai guna dan manfaat bagi kehidupan. Kreativitas mampu memadukan hal-hal

yang tidak berhubungan sehingga mampu menciptakan sesuatu yang baru dan belum pernah ada sebelumnya.

b. Fungsi dan Manfaat Kreativitas Bagi Siswa

Menurut Relisa et al. (2019) selama pembelajaran, kreativitas adalah hal yang tidak dapat digantikan dan dihilangkan dari pendidikan. Kontribusi guru bukan hanya mendukung pembelajaran, namun juga termasuk segala bagian dalam pribadi siswa. Secara umum kreativitas, membantu menuntaskan permasalahan secara lebih cepat dan efisien.

Menurut Muqodas (2016), kreativitas memiliki manfaat bagi siswa yaitu sebagai sarana yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kemampuan hidupnya, dimana pada masa sekarang masyarakat dan negara bergantung pada ide, penemuan dan teknologi terbaru yang dapat dicapai dengan kreativitas. Dalam mencapai kesejahteraan dan kejayaan masyarakat perlu dipupuk sejak dini sikap dan perilaku kreatif pada Siswa sehingga Siswa diharapkan tidak hanya menjadi konsumen dari pengetahuan baru namun juga dapat menciptakan dan mengadakan pengetahuan yang baru.

Menurut Sumiarti (2019) terdapat beberapa manfaat kreativitas bagi siswa yang perlu dipupuk yaitu

- 1) Kreativitas dapat membuat siswa berkreasi sehingga dapat melihat perwujudan diri atau aktualisasi diri, yang mana hal ini adalah kebutuhan pokok.
- 2) Kreativitas sebagai keterampilan dalam menemukan segala macam peluang dalam menuntaskan masalah dan wujud gagasan yang belum diperhatikan secara utuh dalam pendidikan
- 3) Kreativitas dapat memberikan kepuasan diri bagi individu
- 4) Kreativitas dapat menjadi sarana dalam meningkatkan dan menambah kualitas diri dan kualitas hidup.

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas memiliki fungsi dan manfaat sebagai sarana dalam menyelesaikan pekerjaan dan meningkatkan kemampuan dan kualitas hidup. Selain itu manfaat kreativitas juga sebagai bentuk dari kemampuan dalam menyelesaikan masalah, kemampuan untuk mengaktualisasi diri dan dapat memberikan kepuasan bagi diri sendiri.

c. Indikator Kreativitas Pada Siswa

Yuliani Nurani (2020) menyatakan bahwa siswa secara alamiah pada dasarnya kreatif, dimana mereka melakukan hal-hal yang bersifat unik dan berguna bagi diri mereka sendiri bahkan bagi orang lain. Siswa dapat mengeksplorasi dunia dengan ide-ide cemerlang dan memakai apa yang mereka lihat untuk mengembangkan ide kreatif secara alami. Kreativitas dapat memberikan kekuatan dan kualitas pada Siswa untuk mengekspresikan diri

mereka dengan cara mereka sendiri. Siswa akan selalu melakukan perubahan yang dapat terjadi hampir setiap saat dan dilakukan oleh diri mereka sendiri. Dalam hal ini orang lain dan lingkungan sekitar hanya perlu memberikan mereka dorongan agar bersikap kreatif. Terdapat beberapa cara agar siswa dapat mengekspresikan kreativitasnya yaitu

- 1) Membantu Siswa dalam menerima perubahan
- 2) Membantu Siswa dalam membangun ketekunan dalam dirinya
- 3) Bantu Siswa dalam menyadari bahwa terdapat beberapa masalah yang tidak mudah untuk dipecahkan
- 4) Membantu Siswa untuk merasa nyaman dalam melaksanakan kegiatan kreatif dan memecahkan masalah
- 5) Membantu Siswa untuk mengenali berbagai masalah itu memiliki solusi
- 6) Membantu Siswa untuk dapat lebih menghargai perbedaan dalam dirinya
- 7) Membantu Siswa untuk belajar mengartikan dan menerima perasaannya
- 8) Memberikan Siswa penghargaan atas hasil kreativitasnya

Guilford dalam Sidiq (2016) mendeskripsikan bahwa terdapat lima ciri kreativitas:

- 1) Kelancaran yaitu keterampilan dalam menciptakan gagasan.
- 2) Keluwesan yaitu keterampilan dalam memberikan alternatif dalam memecahkan masalah.
- 3) Keaslian yaitu keterampilan dalam menghasilkan ide yang baru.
- 4) Penguraian yaitu keterampilan menricikan sesuatu.

- 5) Perumusan Kembali yaitu keterampilan mengulas permasalahan dengan cara yang berbeda dengan yang pernah ada.

Menurut Munandar (2016) terdapat beberapa ciri dan indikator siswa dapat dikatakan kreatif yaitu

- 1) Siswa mempunyai keingintahuan yang besar.
- 2) Siswa mampu mengajukan pertanyaan secara aktif.
- 3) Siswa dapat lebih terbuka dengan pengalaman baru.
- 4) Siswa mampu memberikan ide baru dalam permasalahan.
- 5) Siswa dapat mengungkapkan gagasan secara spontan.
- 6) Siswa dapat memberikan jawaban yang lebih memuaskan.
- 7) Siswa mampu mengikuti pembelajaran secara aktif
- 8) Siswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan.
- 9) Siswa berpikir luas.
- 10) Siswa mampu memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan guru
- 11) Siswa mampu menghasilkan pemikiran yang berbeda dari siswa lainnya.
- 12) Siswa mampu menganalisis situasi
- 13) Siswa mampu membuat kesimpulan dari suatu permasalahan

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat beberapa indikator dalam melihat kreativitas siswa diantaranya

Tabel 2.1

Indikator Kreativitas Siswa

No	Indikator	Penjelasan
1	Kelancaran menurut Guilford	Keahlian menyampaikan tanggapan dan

	dalam Sidiq (2016)	mengutarakan pendapat
2	Kelenturan menurut Yuliani Nurani (2020)	Keahlian menyampaikan cara praktis dalam menyelesaikan masalah
3	Keaslian menurut Guilford dalam Sidiq (2016)	Keahlian menciptakan gagasan melalui pikiran sendiri
4	Elaborasi menurut Munandar (2016)	Keahlian untuk memperluas gagasan dan nilai-nilai yang tidak terlihat orang lain
5	Keuletan dan Kesabaran menurut Yuliani Nurani (2020)	Kemampuan yang harus dimiliki dalam menghadapi situasi yang tidak menentu

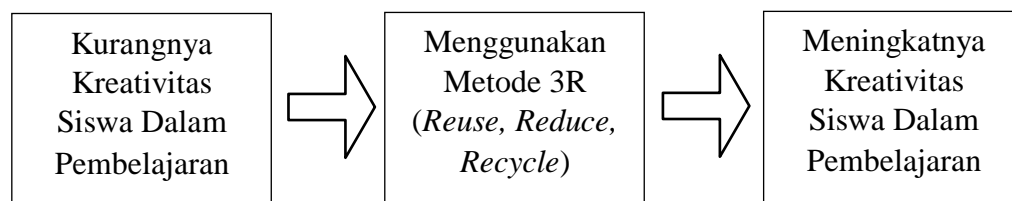
B. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu siswa SD Muhammadiyah 29 Sunggal yang kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan cenderung pasif dalam menerima pembelajaran, kreativitas siswa berada pada kategori rendah dan sangat rendah berdasarkan pengkategorian skala likert dalam pembelajaran sehingga perlu dilakukan peningkatan pengetahuan dan kreativitas melalui metode pembelajaran kreatif, kurang kreatifnya guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga siswa cenderung tidak aktif dan kurang fokus pada materi yang diajarkan oleh guru. Kreativitas siswa perlu diasah dengan pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan kegiatan yang dapat mendorong kreativitas belajar siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran yang memanfaatkan barang bekas dalam pelaksanaannya merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui apakah dengan memanfaatkan barang yang sudah tidak digunakan dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi serta kreativitas siswa dalam proses

belajar mengajar dan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini ingin melihat mengenai adanya pengaruh antara metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 29 Sunggal. Dalam penelitian ini akan dipaparkan mengenai adanya keterkaitan Metode Pembelajaran menggunakan prinsip pengolahan barang bekas 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) dengan Kreativitas siswa. Berdasarkan pada analisis data tersebut, maka kerangka konsep penelitian ini ditunjukkan pada gambar 2.2 berikut



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori-teori diatas maka penelitian ini memiliki hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak Terdapat Pengaruh yang signifikan antara Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) terhadap Kreatifitas Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 29 Sunggal

H_1 : Terdapat Pengaruh yang signifikan antara Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) terhadap Kreatifitas Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 29 Sunggal

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah 29 Sunggal yang beralamat di Jalan Jati No. 178, Sei Mencirim, Kec. Sunggal, Kab. Deli Serdang Prov. Sumatera Utara.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2022 sampai dengan bulan April 2023. Untuk perincian lebih jelas mengenai rancangan waktu penelitian dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 3.1
Rencana Waktu Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan/Tahun 2022-2023										
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agus
1	Pengajuan Judul	■										
2	ACC Judul											
3	Penyusunan Proposal		■	■								
4	Bimbingan Penyusunan Proposal				■	■						
5	Seminar Proposal					■						
6	Pelaksanaan Riset						■					
7	Penulisan Skripsi							■	■	■	■	
8	Persetujuan Skripsi									■	■	
9	Sidang Meja Hijau											■

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi berasal dari kata bahasa Inggris *Population*, yang berarti jumlah penduduk. Populasi merupakan wilayah umum yang berupa objek/subjek yang memiliki kualitas dan kriteria tertentu yang telah ditetapkan peneliti yang akan diteliti dan diambil kesimpulan. Populasi juga dapat diartikan sebagai objek/subjek secara menyeluruh yang dapat dijadikan sumber data penelitian seperti orang, benda, kejadian, waktu dan tempat yang memiliki sifat dan karakteristik yang serupa (Siyoto & Sodik, 2015). Sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi adalah objek atau subjek yang ada di suatu daerah dan sesuai syarat yang menyangkut masalah penelitian. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal yang berjumlah 24 siswa.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang mempunyai karakteristik yang serupa dengan objek yang menjadi sumber data. Sampel harus dapat memvisualisasikan kondisi populasi secara umum. Pemakaian sampel merupakan cara peneliti guna mengurangi total populasi yang banyak untuk menghemat dan mengefektifkan waktu penelitian (Hikmawati, 2020). Pada penelitian ini, teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah teknik total sampling. Teknik total sampling adalah teknik pengambilan sampel di mana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi. Maka sesuai data sampel

pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari :

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

Siswa Kelas IV	Jumlah Siswa
Laki-Laki	11
Perempuan	13
Total	24

C. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas atau independen (X) adalah variabel yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi variabel lainnya. Sedangkan variabel terikat atau dependen (Y) merupakan variabel yang secara keilmuan dapat menjadi penyebab adanya perubahan variabel lainnya. Untuk variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*). Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) adalah segala bentuk kegiatan yang dapat mengurangi segala sesuatu yang dapat menimbulkan limbah, kegiatan pemakaian ulang limbah yang masih bisa digunakan untuk manfaat yang sama atau manfaat lainnya dan aktivitas mengolah limbah menjadi barang baru. Adapun indikator dari Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) adalah Pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, proses komunikasi, respon siswa terhadap materi pembelajaran, dan aktifitas belajar.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Tingkat Kreativitas Siswa. Tingkat Kreativitas Siswa adalah keterampilan dalam menyadari dan merencanakan ide-ide baru yang tidak biasa dan menyesuaikan keterangan yang tidak bersinggungan dan mencetuskan solusi-solusi baru yang menandakan kelancaran, kelenturan dan orisinal dalam berpikir . Adapun indikator dari tingkat kreativitas siswa adalah Kelancaran dalam memberikan gagasan baru, Kelancaran dalam menghasilkan gagasan dengan cepat dan produktif, Kemampuan dalam menghasilkan gagasan kreatif, Kemampuan dalam mengembangkan gagasan, Kemampuan dalam menciptakan produk baru, dan Kemampuan memotivasi belajar. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain Penelitian Eksperimental dengan menggunakan metode korelasional dimana penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua buah variabel atau lebih.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah media yang dipakai peneliti untuk menghimpun data guna mempermudah pengerjaan penelitian dan mendapat hasil yang lebih baik, cermat, lengkap dan sistematis sehingga mempermudah pengolahan data (Masturoh & T., 2018). Instrumen dalam penelitian ini adalah angket tes yang merupakan metode pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan lebaran berupa pertanyaan dan pernyataan yang sejalan dengan penelitian dan responden mengisi berdasarkan kesesuaian diri sendiri dan dilengkapi dengan preferensi jawaban dan responden hanya menjawab pertanyaan dengan memilah jawaban yang diinginkan dengan cara menchecklist jawaban yang akan dipilih

Tabel 3.3
Contoh Kisi-Kisi Tes Kreativitas Siswa

No	Indikator	Deskripsi	Skor
1	Kelancaran	1. Siswa mampu menjawab pertanyaan guru dengan lancar	5
		2. Mampu mengutarakan pendapat	5
2	Kelenturan	1. Siswa mampu mengemukakan dan mencari berbagai alternatif dalam memecahkan masalah	5
		2. Siswa mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pola belajar yang diterapkan	5
3	Keaslian	1. Siswa mampu menghasilkan berbagai ide dan karya melalui pemikiran sendiri	5
		2. Siswa dapat menuntaskan masalah dengan jalan berbeda	5

4	Elaborasi	1. Siswa mampu memperluas ide dan aspek yang tidak dapat dilihat orang lain	5
		2. Siswa tidak merasa cepat puas dengan pencapaiannya	5
5	Keuletan dan Kesabaran	1. Siswa mampu menghadapi situasi yang tidak dapat diprediksi atau tidak menentu	5
		2. Siswa mampu menyelesaikan permasalahan secara lebih tertata dan dan sistematis	5
Total Skor			50

Angket yang akan disebar kepada responden merupakan angket yang berisi 4 (empat) butir jawaban, yang dengan secara alternatif jawaban sangat setuju, setuju, netral, kurang setuju, dan tidak setuju. Selanjutnya data tersebut akan diolah secara analisis deskriptif. Agar mudah dalam tabulasi maka data tersebut akan diubah secara kuantitatif dengan memberi skor pada setiap butir soal tes yang diberikan. Pemberian skor tes yang digunakan adalah 5,4,3,2,1. Berikut merupakan skala sebagai berikut :

Tabel 3.4
Bobot Skor Kuisisioner Penelitian

Kategori	Bobot Skor
----------	------------

Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

E. Teknik Analisis Data

1. Validasi

Validasi merupakan suatu tolak ukur yang menandakan taraf kevalidan atau keshahihan suatu instrumen (Pratama, 2021). Ketika suatu instrumen kurang valid atau tidak valid berarti memiliki validasi rendah. Validasi ini dilakukan guna mengetahui apakah instrumen dapat memperkirakan yang akan diukur. Proses pengujian validitas mengimplikasikan pandangan ahli sesuai keahliannya. Berdasarkan keterangan, penelitian ini memakai validitas kontrak (*Construct Validity*). Setelah butir instrumen disusun kemudian meminta pertimbangan (*judgment expert*) dari para ahli guna dikoreksi dan di beri penilaian secara sistematis pada poin-poin yang hendak diteliti. Ahli dimintai pendapatnya mengenai instrumen yang telah disusun. Kriteria penilaian *judgment expert* dalam penelitian ini adalah seorang yang ahli dibidangnya. Ahli yang dimintai pendapatnya untuk memvalidasi lembar observasi yang akan divalidasi adalah Ibu Enny Rahayu, S.Pd.,M.Hum

2. Uji Prasyarat

Uji Hipotesis

Uji-t yang digunakan pada penelitian ini adalah uji-t berpasangan (*paired sample t-test*), yaitu uji yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel (dua kelompok) yang berpasangan atau berhubungan. Hipotesis yang diuji berbentuk

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

$\mu_1 = \mu_2$ Tidak ada perbedaan signifikan pada hasil belajar antara pretest dengan post test

$\mu_1 > \mu_2$ Ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar antara pretest dengan post test

Pada akhir penelitian, data yang terkumpul kemudian diolah dan dianalisis dengan teknik statistik yang sesuai. Ketika semua data sudah terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik kesimpulannya. Untuk memperjelas proses analisis maka dilakukan pengkategorian. Pengkategorian dilakukan untuk Memperoleh nilai dengan perhitungan yang dapat menggunakan rumus penilaian dengan persen. Menurut Purwanto (2017) rumus penilaian sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP : Nilai persen yang di cari atau di harapkan

R : Skor mentah yang diperoleh peserta didik

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 : Bilangan genap

Menurut Purwanto (2017) untuk mengetahui kualitas hasil perhitungan persentase angket tersebut, maka digunakan tolak ukur kategori kualitas persentase sebagai berikut:

Tabel 3.5.

Tolak Ukur Kategori Hasil Penilaian

Tingkat Penguasaan	Predikat
81 – 100%	Sangat Kreatif
61 – 80%	Kreatif
41 – 60%	Cukup Kreatif
21 – 40%	Kurang Kreatif
$\leq 20\%$	Tidak Kreatif

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini berbentuk penelitian kuantitatif yang dilakukan di SD Muhammadiyah 9 Sunggal pada siswa kelas IV. Untuk mendapatkan data yang valid dan akurat, maka digunakan instrumen non tes berupa lembar observasi dan dokumentasi. Kemudian untuk mengetahui kreativitas siswa dilakukan observasi setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce* dan *Recycle*).

Instrumen penelitian sebelum digunakan dalam penelitian perlu dilakukan uji validasi terlebih dahulu. Dalam penelitian ini, instrumen observasi kreativitas belajar siswa yang terdiri atas 5 indikator dan 10 poin pengamatan. Instrumen ini kemudian divalidasi oleh *expert*, yaitu dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dari Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Prodi PGSD yaitu Ibu Enny Rahayu, S.Pd.,M.Hum. Adapun hasil validasi *expert* menunjukkan bahwa format observasi dan instrumen memiliki nilai yang sangat baik. Hasil penilaian dari validasi yang dilakukan oleh *expert* sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{5+4+5+5+5+4+4+5+5}{45} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{42}{45} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = 93\%$$

Hasil akhir yang didapatkan menunjukkan bahwa instrumen penelitian dapat digunakan namun mendapat sedikit revisi dan perlu diperbaiki secara bahasa dan penyampaian.

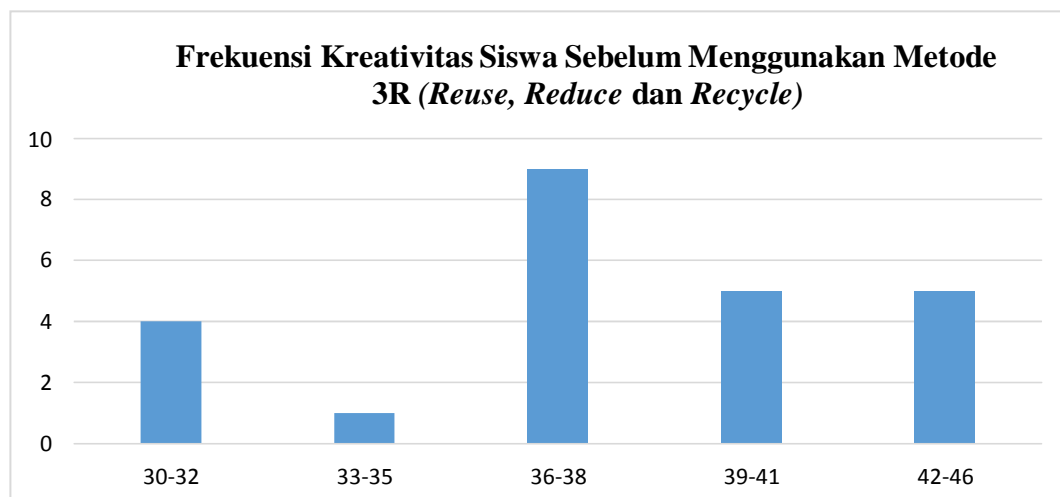
a. Pengamatan Hasil *Pre-Test* Kreativitas Siswa Sebelum Menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce dan Recycle*)

Pre-Test dilakukan untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sunggal sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce dan Recycle*) yang dapat terlihat melalui kegiatan belajar mengajar. Siswa yang menjadi bagian dalam penelitian ini berjumlah 24 orang. Untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa dilakukan pengamatan selama pembelajaran menggunakan lembar observasi yang telah divalidasi sebelumnya. Adapun hasil pengamatan yang didapatkan pada tahap *Pre-test* dapat diketahui melalui tabel 4.1 berikut

Tabel 4.1
Kreativitas Siswa Sebelum Menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce dan Recycle*)

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	30-32	4	16,6%
2	33-35	1	4,2%
3	36-38	9	37,5%
4	39-41	5	20,8%
5	42-46	5	20,8%
Jumlah		24	100%

Pada tabel 4.1 dapat dilihat bahwa kreativitas siswa sebelum diterapkan Metode 3R (*Reuse, Reduce dan Recycle*) belum memenuhi syarat ketuntasan minat belajar, yaitu sebanyak 4 siswa mendapatkan nilai dengan rentang 30-32, 1 siswa mendapat nilai dengan rentang 33-35, 9 siswa mendapat nilai dengan rentang 36-38, 5 siswa mendapat nilai dengan rentang 39-41, dan 5 siswa mendapat nilai dengan rentang 42-46. Frekuensi terbanyak berada pada rentang nilai 36-38 sebanyak 9 siswa (37,5%). Adapun rata-rata kreativitas siswa pada pretest adalah 37,6 dengan kategori kreativitas sangat rendah. Grafik dari penyajian data tabel 4.1 dapat dilihat pada gambar 4.1



Gambar 4.1 Diagram Kreativitas Siswa Sebelum Menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce dan Recycle*)

Adapun distribusi nilai kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sunggal sebelum menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce dan Recycle*) dapat dilihat pada tabel 4.2

Tabel 4.2

Distribusi Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Sunggal Sebelum Menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce dan Recycle*)

No. Item	Alternatif Jawaban									
	SB		B		N		KB		TB	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	0	0	0	0	0	0	24	100	0	0
2	0	0	0	0	0	0	22	91,7	2	8,3
3	0	0	0	0	0	0	17	70,8	7	29,2
4	0	0	0	0	9	37,5	11	45,8	4	16,7
5	0	0	0	0	9	37,5	15	62,5	0	0
6	0	0	0	0	2	8,3	19	79,2	3	12,5
7	0	0	0	0	3	12,5	17	70,8	4	16,7
8	0	0	0	0	0	0	22	91,7	2	8,3
9	0	0	0	0	0	0	10	41,7	14	58,3
10	0	0	0	0	0	0	9	37,5	15	62,5

Dari tabel 4.2 dapat dirincikan data sebagai berikut :

- 1) Penilaian indikator kelancaran memiliki dua kriteria yaitu, mampu memberikan jawaban terhadap pertanyaan guru dan mampu mengutarakan pendapat. Pada kriteria pertama (item 1) siswa mendapatkan skor kurang baik sebanyak 24 orang (100%) dan skor kurang baik pada kriteria kedua (item 2) sebanyak 22 orang (91,7%).
- 2) Penilaian indikator kelenturan memiliki dua kriteria yaitu, mampu mengemukakan dan mencari alternatif pemecahan masalah dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan. Pada kriteria pertama (item 3) sebagian besar mendapatkan skor kurang baik sebanyak 17 orang (70,8%) dan skor kurang baik pada kriteria kedua (item 4) sebanyak 11 orang (45,8%).

- 3) Penilaian indikator keaslian memiliki dua kriteria yaitu, mampu menghasilkan ide dan karya dan mampu menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri. Pada kriteria pertama (item 5) didapatkan skor kurang baik sebanyak 15 orang (62,5%) dan skor kurang baik pada kriteria kedua (item 6) sebanyak 19 orang (79,3%).
- 4) Penilaian indikator elaborasi memiliki dua kriteria yaitu, mampu memperluas ide dan tidak merasa cepat puas dengan pencapaiannya. Pada kriteria pertama (item 7) didapatkan skor kurang baik sebanyak 17 orang (70,8%) dan skor kurang baik pada kriteria kedua (item 8) sebanyak 22 orang (91,7%).
- 5) Penilaian indikator keuletan dan kesabaran memiliki dua kriteria yaitu, mampu menghadapi situasi yang tidak terduga dan mampu menyelesaikan masalah secara sistematis. Pada kriteria pertama (item 9) didapatkan skor tidak baik sebanyak 14 orang (58,3%) dan skor tidak baik pada kriteria kedua (item 10) sebanyak 15 orang (62,5%).

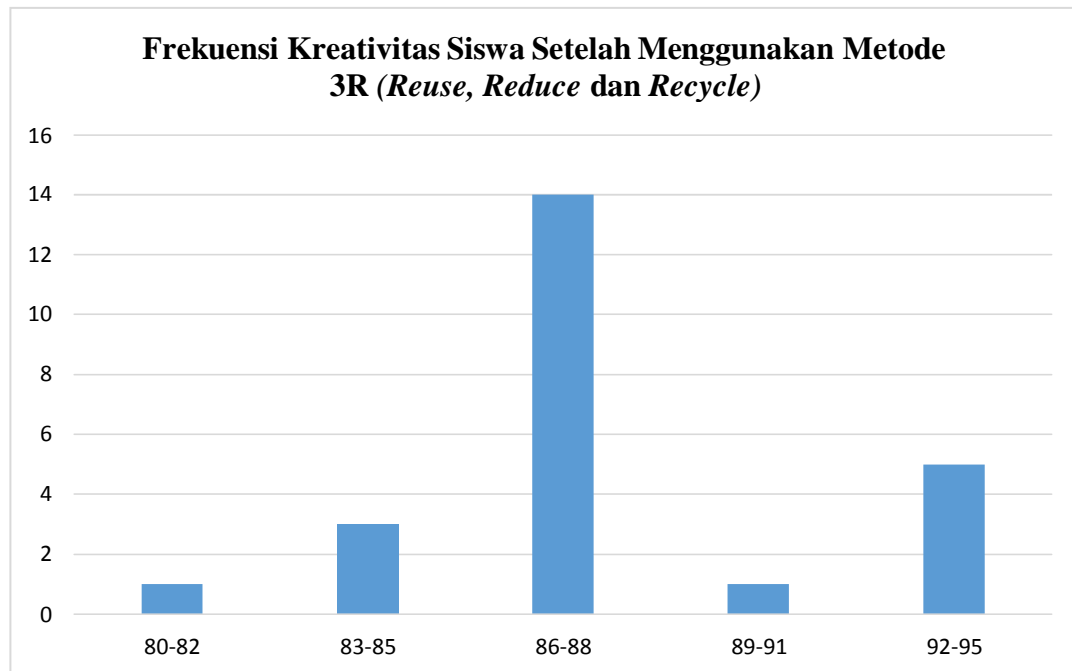
b. Pengamatan Hasil *Post-Test* Kreativitas Siswa Sesudah Menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce dan Recycle*)

Pembelajaran menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce dan Recycle*) dilaksanakan dan diterapkan setelah dilaksanakannya pre test. Setelah diberikan perlakuan dilakukan pemantauan dan observasi kembali. Post test dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sunggal setelah belajar menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce dan Recycle*). Adapun hasil yang didapatkan setelah pengamatan pada tahanan pretest dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3
Kreativitas Siswa Setelah Menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce* dan *Recycle*)

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	80-82	1	4,2%
2	83-85	3	12,5%
3	86-88	14	58,4%
4	89-91	1	4,2%
5	92-95	5	20,8%
Jumlah		24	100%

Pada tabel 4.3 dapat diketahui bahwa kreativitas siswa setelah diterapkan Metode 3R (*Reuse, Reduce* dan *Recycle*). Adapun data yang didapatkan adalah seluruh siswa yang belum memenuhi syarat ketuntasan kreativitas, yaitu sebanyak 1 orang mendapatkan nilai dengan rentang 80-82, 3 orang mendapatkan nilai dengan rentang 83-85, 14 orang mendapatkan nilai dengan rentang 86-88, 1 orang mendapatkan nilai dengan rentang 89-91, dan 5 orang mendapatkan nilai dengan rentang 92-95. Frekuensi terbanyak berada pada rentang nilai 86-89 yang berjumlah 14 siswa (58,4%). Adapun rata-rata skor kreativitas siswa pada tahap post test adalah 87,5 dengan kategori kreativitas sangat tinggi. Grafik dari penyajian data tabel 4.3 dapat dilihat pada gambar 4.2



Gambar 4.2 Diagram Kreativitas Siswa Setelah Menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce dan Recycle*)

Adapun distribusi nilai kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sunggal setelah menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce dan Recycle*) dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4.4

Distribusi Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Sunggal Setelah Menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce dan Recycle*)

No. Item	Alternatif Jawaban									
	SB		B		N		KB		TB	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	18	75	6	25	0	0	0	0	0	0
2	11	45,8	13	54,2	0	0	0	0	0	0
3	2	8,3	22	91,7	0	0	0	0	0	0
4	10	41,7	14	58,3	0	0	0	0	0	0
5	24	100	0	0	0	0	0	0	0	0
6	21	87,5	3	12,5	0	0	0	0	0	0

7	18	75	6	25	0	0	0	0	0	0
8	1	4,2	23	95,8	0	0	0	0	0	0
9	4	16,7	19	79,2	1	4,2	0	0	0	0
10	0	0	7	29,2	17	70,8	0	0	0	0

Dari tabel 4.4 dapat dirincikan data sebagai berikut :

- 1) Penilaian indikator kelancaran memiliki dua kriteria yaitu, mampu memberikan jawaban terhadap pertanyaan guru dan mampu mengutarakan pendapat. Pada kriteria pertama (item 1) siswa mendapatkan skor sangat baik sebanyak 18 orang (75%) dan skor baik pada kriteria kedua (item 2) sebanyak 13 orang (54,2%).
- 2) Penilaian indikator kelenturan memiliki dua kriteria yaitu, mampu mengemukakan dan mencari alternatif pemecahan masalah dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan. Pada kriteria pertama (item 3) sebagian besar mendapatkan skor baik sebanyak 22 orang (91,7%) dan skor baik pada kriteria kedua (item 4) sebanyak 14 orang (58,3%).
- 3) Penilaian indikator keaslian memiliki dua kriteria yaitu, mampu menghasilkan ide dan karya dan mampu menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri. Pada kriteria pertama (item 5) didapatkan skor sangat baik sebanyak 24 orang (100%) dan skor sangat baik pada kriteria kedua (item 6) sebanyak 21 orang (87,5%).
- 4) Penilaian indikator elaborasi memiliki dua kriteria yaitu, mampu memperluas ide dan tidak merasa cepat puas dengan pencapaiannya. Pada kriteria pertama (item 7) didapatkan skor sangat baik sebanyak 18 orang (75%) dan skor baik pada kriteria kedua (item 8) sebanyak 22 orang (95,8%).

5) Penilaian indikator keuletan dan kesabaran memiliki dua kriteria yaitu, mampu menghadapi situasi yang tidak terduga dan mampu menyelesaikan masalah secara sistematis. Pada kriteria pertama (item 9) didapatkan skor baik sebanyak 19 orang (79,2%) dan skor netral pada kriteria kedua (item 10) sebanyak 17 orang (70,8%).

2. Prasyarat Pengujian

a. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk melihat apakah terdapat pengaruh Metode 3R (*Reuse, Reduce* dan *Recycle*) terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sunggal. Adapun hasil uji hipotesis menggunakan SPSS dengan uji *Paired Sample Test* dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4.5

Hasil Uji Hipotesis

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Post_Test – Pre_Test	49.91667	5.60990	1.14512	47.54781	52.28552	43.591	23	.000

Berdasarkan tabel 4.5, diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000. Dasar pengambilan keputusan dalam *Paired Sample Test* ini adalah apabila nilai signifikansi $\alpha < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dalam hal ini, nilai sig (2-tailed) yang diperoleh $< 0,05$ sehingga memiliki arti bahwa Metode 3R (*Reuse,*

Reduce dan *Recycle*) memiliki pengaruh terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sunggal.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal Sebelum dan Sesudah Menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce* dan *Recycle*)

Hasil pengujian terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sunggal sebelum menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce* dan *Recycle*) diterapkan pada pembelajaran memiliki hasil skor kreativitas pada rentang perolehan nilai rata-rata 37,6. Hasil ini memiliki arti bahwa kreativitas siswa termasuk kedalam kategori sangat rendah. Sedangkan hasil kreativitas siswa setelah diterapkan Metode 3R (*Reuse, Reduce* dan *Recycle*) adalah seluruh siswa memiliki hasil skor kreativitas pada rentang nilai rata-rata 87,5. Hasil ini memiliki arti bahwa kreativitas siswa termasuk kedalam kategori sangat tinggi. Perbedaan hasil skor kreativitas siswa tersebut didapatkan karena penerapan Metode 3R (*Reuse, Reduce* dan *Recycle*) pada proses pembelajaran pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sunggal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati (2014), yang menyatakan bahwa menerapkan pembelajaran berbasis lingkungan dapat meningkatkan kreativitas siswa.. Kreativitas siswa meningkat dalam setiap siklusnya. Pada siklus awal didapatkan skor 2.42, lalu pada siklus kedua sebesar 2.92, serta pada siklus ketiga sebesar 3.45 yang termasuk pada kategori baik.

Menerapkan model pembelajaran berbasis lingkungan memberikan dampak yang positif. Siswa yang sebelum diterapkan model pembelajaran ini lebih pasif dapat berubah menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa juga terstimulasi kreativitasnya terutama dalam mengerjakan pelatihan dan praktikum yang diberi oleh guru.

2. Pengaruh Metode 3R (*Reuse, Reduce dan Recycle*) Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal

Pengaruh penerapan Metode 3R (*Reuse, Reduce dan Recycle*) terhadap kreativitas siswa dapat diketahui melalui uji hipotesis. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan didapatkan hasil nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai sig (2-tailed) yang diperoleh $< 0,05$ sehingga H_1 diterima. Hal ini berarti Metode 3R (*Reuse, Reduce dan Recycle*) memiliki pengaruh terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sunggal. Dalam uji hipotesis yang dilakukan, data yang dipakai adalah data hasil observasi kreativitas siswa. Lembar observasi yang dipakai sebelumnya telah divalidasi oleh expert yang bertujuan agar instrumen yang digunakan telah lulus validasi dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Adapun dalam lembar observasi instrumen yang digunakan terdiri atas kelancaran, kelenturan, keaslian, elaboras dan keuletan serta kesabaran.

Sebelum dilaksanakan tindakan kelas menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce dan Recycle*), siswa terlebih dahulu diuji kreativitasnya melalui pretest. Hasil rata-rata nilai yang didapatkan pada pretest adalah 37,6 dengan kategori

keaktivitas sangat rendah. Setelah diukur kemampuan awal dan kreativitas siswa sebelum diberi pembelajaran, maka selanjutnya kelas dimulai dan Metode 3R (*Reuse, Reduce* dan *Recycle*) mulai diterapkan dikelas. Setelah diberi pembelajaran menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce* dan *Recycle*), siswa kemudian diuji lagi setelahnya guna mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan serta kreativitas. Hasil yang didapatkan adalah terdapat peningkatan dengan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 87,5 dengan kategori kreativitas sangat tinggi. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kreativitas pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sunggal setelah diberi pembelajaran menggunakan Metode 3R (*Reuse, Reduce* dan *Recycle*).

Menurut Nurhayati (2014), menerapkan pembelajaran yang berbasis lingkungan mampu menambah kreativitas siswa. Menerapkan pembelajaran yang berbasis lingkungan memberikan pengaruh positif bagi siswa. Siswa yang sebelum diterapkan model pembelajaran ini lebih pasif dapat berubah menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

Dalam penelitian Ratnasari (2021) menyatakan bahwa menerapkan pembelajaran dengan menggunakan teknik pemodelan kinestetik produktif dan media “*3R activities*” pada pembelajaran IPS materi Peran Iptek dalam Kegiatan Ekonomi dan Peran Kewirausahaan dalam Membangun Ekonomi Indonesia, dapat menambah kreativitas siswa, yang mencapai nilai baik berjumlah 25 siswa atau 78.225% dari 32 peserta didik. Penelitian ini berguna untuk menambah kreativitas dalam belajar dan menambah keahlian berpikir analisis sintesis, serta menambah kemampuan mengelola limbah melalui *reduce, reuse* dan *recycle*.

Menurut Olga & Jayanti (2016), penggunaan limbah organik dan anorganik pada kelas seni rupa, membuat siswa lebih kreatif dalam meningkatkan keterampilan dan menggunakan limbah, ini dapat dilihat melalui hasil kreativitas karya seni siswa yang mendapatkan nilai 70 pada siklus I yang mencapai 60% dan pada siklus II mencapai 85%, berdasarkan hasil didapatkan bahwa terdapat peningkatan hasil penelitian dari siklus I ke siklus II sebesar 25%. Penerapan dan pemanfaatan limbah organik dan anorganik sebagai bahan pembuatan karya dapat meningkatkan keaktifan siswa, kreativitas dapat menghasilkan karya yang original dengan bahan yang berasal dari lingkungan sekitar.

Kelebihan yang diberikan Metode 3R (*Reuse, Reduce dan Recycle*) dapat mendukung kreativitas siswa melalui berbagai aspek. Selain itu pemanfaatan barang bekas dalam pembelajaran juga dapat membantu siswa menanamkan kesadaran akan kebersihan lingkungan dengan tidak membuang sampah sembarangan dan belajar berfikir kreatif dalam memanfaatkan sampah agar dapat menjadi karya yang memiliki nilai guna dan manfaat.

C. Keterbatasan Penelitian

Selama penelitian ini dilaksanakan terdapat keterbatasan yang menjadi hambatan dalam pelaksanaan penelitian yaitu, Keterbatasan Waktu Pelaksanaan Penelitian. Penelitian dilakukan dalam waktu yang cukup terbatas dan dilakukan selama beberapa hari sehingga cukup mempengaruhi hasil dari penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Hasil observasi kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sunggal sebelum menggunakan Metode 3R (*Reuse*, *Reduce* dan *Recycle*) diterapkan pada pembelajaran memiliki hasil skor kreativitas pada rentang perolehan nilai rata-rata 37,6. Hasil ini memiliki arti bahwa kreativitas siswa termasuk kedalam kategori sangat rendah.
2. Hasil observasi kreativitas siswa setelah diterapkan Metode 3R (*Reuse*, *Reduce* dan *Recycle*) adalah seluruh siswa memiliki hasil skor kreativitas pada rentang nilai rata-rata 87,5. Hasil ini memiliki arti bahwa kreativitas siswa termasuk kedalam kategori sangat tinggi.
3. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai sig (2-tailed) yang diperoleh $< 0,05$ sehingga H_1 diterima dan memiliki arti bahwa Metode 3R (*Reuse*, *Reduce* dan *Recycle*) memiliki pengaruh terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sunggal.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang akan diberikan adalah

1. Guru diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan dan memanfaatkan metode-metode pembelajaran yang dapat

meningkatkan kreativitas siswa dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik.

2. Sekolah diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran kreatif yang hendak diterapkan guru sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih menyenangkan.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian menjadi lebih baik menggunakan kelas kontrol sebagai pembandingan hasil penelitian sehingga hasil yang didapatkan akan lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, Y. (2019). Efektivitas Penggunaan Buku Saku Pengolahan Limbah Plastik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 11(2), 231–240. <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/156>
- Apriana, D., Zohrani, Z., & Hudri, M. U. (2021). Pengolahan Sampah Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Abdi ...*, 02(1), 31–37. <http://www.e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/abdipopulika/article/view/3100>
- Armus, R., Mukrim, M. I., Makbul, R., Bachtiar, E., Tangio, J. S., Sitorus, E., Mahyati, Gala, S., Tanri, c. selry, Fatma, F., Chaerul, M., Sari, M., Mohamad, E., & Marzuki, I. (2022). *Pengelolaan Sampah Padat*. Yayasan Kita Menulis.
- Astuti, R. (2015). Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pengolahan Limbah Menjadi Trash Fashion Melalui PjBL. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 37. <https://doi.org/10.20961/bioedukasi-uns.v8i2.3872>
- Aulia. (2008). *Prinsip-Prinsip Pengelolaan Sampah*.
- Gutiawati, T. A., Kristina, D., & Setyowahyudi, R. (2022). Penerapan Metode 3R (Reduce, Reuse, Recycle) Untuk Menstimulasi Kreativitas Pada Anak Usia Dini di Kelompok A. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), 46–55.
- Hartono, D. M., Priadi, C. R., Ombasta, O., & Islami, B. B. (2019). *Sampahku Tanggung Jawabku*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Kementerian Koordinator Bidang Kemaritiman dan Investasi.
- Hikmawati, F. (2020). *Metode Penelitian*. Rajawali Pers.
- Ikhsan, M. F. (2016). *Implementasi Program 3R Melalui Bank Sampah (Studi Kasus Bank Sampah Bukit Hijau Berlian Kecamatan Tampan) Kota Pekanbaru*. http://repository.uin-suska.ac.id/56897/1/GABUNGAN_SKRIPSI_KECUALI_BAB_V.pdf
- Indrawan, A. S. (2019). Pengelolaan Sampah Secara Reduce, Reuse dan Recycle (3R) Pada Masyarakat di Fukuoka Seibu Palaza, Jepang. *Skripsi Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin*, 1–68.
- Lestari, I. &, & Linda Zakiah. (2019). *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*.
- Masturoh, I., & T., N. A. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Mbari, M. A. F., & Tukan, A. L. (2018). Pengaruh Penerapan Prinsip Reduce, Reuse, Recycle (3R) Terhadap Pembuatan Gambar Melalui Teknik Kolase Pada Peserta Didik Di Kelas IV SDK 093 MAumere IV Tahun Ajaran 2017/2018. *Academia.Edu*, 1(2). https://www.academia.edu/download/57202770/Artikel_LIN_DAN_LESTI.pdf

- Muhydy, A. A., Mantasiah, Massikki, Muhaemin, M., Lugis, M. M., Pratiwi, A. Z., Ishak, A. M. F., Momang, A. M., M., N., Avika, N., Fajriyanti, N., Samiran, R., & Fitri, R. (2022). Lampion Limbah Plastik Sebagai Implementasi 3R (Reduce, Reuse, Recycle). *Jurnal Lepa-Lepa Open*, 1(5), 979–987.
- Munandar, U. (2016). *Pedoman Diagnostik Potensi Peserta Didik*.
- Muqodas, I. (2016). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik : Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 25–33.
- Nurani, Y., Hartati, S., & Sihadi. (2020). *Memacu Kreatifitas Melalui Bermain*. Bumi Aksara.
- Nurhayati, L. (2014). *Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas XI SMK Negeri IV Cilegon Tahun Pelajaran 2013/2014*. Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Nurlaela, L., & Ismayati, E. (2015). *Strategi Belajar Berpikir Kreatif* (pp. 1–85). [http://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2018-09-27_Strategi Belajar Berpikir Kreatif.pdf](http://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2018-09-27_Strategi%20Belajar%20Berpikir%20Kreatif.pdf)
- Olga, & Jayanti, M. D. (2016). Peningkatan Kreativitas Melalui Kerajinan Tangan Dengan Pemanfaatan Sampah Organik dan Anorganik Pada Siswa Kelas IV SDN Wanasari 08 Cibitung-Bekasi. *Jurnal Ilmiah PGSD*, X(02), 29–38. [http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/10947/Mi%C3%B1ano Guevara%20Karen Anali.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3346/DIVERSIDAD MACROINVERTEBRADOS ACU%C3%81TICOS Y SU.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/10947/Mi%C3%B1ano%20Guevara%20Karen%20Anali.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3346/DIVERSIDAD%20MACROINVERTEBRADOS%20ACU%C3%81TICOS%20Y%20SU.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Prameswara, A. P. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Macromedia Flash dalam meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Muhammadiyah 2 Kalirejo Lampung Tengah. In *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Pratama, B. (2021). KREATIVITAS GURU PJOK DALAM PEMBELAJARAN PENJAS PADA MASA PANDEMI DI SMP SE-KECAMATAN DEPOK. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.
- Purnami, W., Utama, W. G., & Madu, F. J. (2016). Internalisasi Kesadaran Ekologis Melalui Pengelolaan Sampah di Lingkungan sekolah. *Seminar Nasional Pendidikan Sains*, 487–491.
- Purwanto. (2017). Metode Penelitian. In *Metode Penelitian Kuantitatif* (p. 103).
- Ratnasari, A. (2021). Meningkatkan Kreativitas, Hasil Belajar, dan Antusiasme melalui Teknik Pemodelan Kinestetik Produktif Berbantuan Media “3R Activity” pada Mata Pelajaran IPS. *Paedagogie*, 16(1), 21–28.

<https://doi.org/10.31603/paedagogie.v16i1.4824>

- Relisa, Murdiyaningrum, Y., & Lismayanti, S. (2019). *Kreativitas Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Relisa, R., Murdiyaningrum, Y., & Lismaynati, S. (2019). Kreativitas Guru dalam implementasi kurikulum 2013. In *Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Safitri, E. I. (2021). *Pengaruh Model Multipel Representasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Self Efficacy Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Biologi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/15880>
- Sari, P. N., & Alfian, A. R. (2020). Ekoliterasi Siswa Melalui Pengelolaan Sampah Di Sdn 08 Koto Gadang Kecamatan Iv Koto Kabupaten Agam. *Buletin Ilmiah Nagari Membangun*, 3(4), 357–364. <https://doi.org/10.25077/bina.v3i4.266>
- Sidiq, Z. (2016). Konsep dan Pengukuran Kreativitas. *Jurnal Pendidikan Luar Biasa*, 1967, 1–10.
- Sit, M., Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani, Nurhayani, Sitorus, A. S., & Armayanti, R. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori dan Praktik. In *Perdana Publishing*.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Sumiarti. (2019). Strategi Pembelajaran Kreativitas Dalam Pnedidikan. *Educreative: Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak*, 4(9), 175–186.
- Undang-Undang Nomor 20. (2003). *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Widiyaningrum, P., Lisdiana, & Purwantoyo, E. (2015). Evaluasi Partisipasi Siswa Dalam Pengelolaan Sampah Untuk Mendukung Program Sekolah Adiwiyata. *Indonesian Journal of Conservation*, 4(1), 74–82. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/ijc/article/view/5161>
- Yuliani Nurani. (2020). *Kurikulum Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT. Indeks.

LAMPIRAN

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
BAHASA INDONESIA SD KELAS 4

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Tasya Kamila
Instansi	: SD Muhammadiyah 29 Sunggal
Tahun Penyusunan	: Tahun 2023
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	: B / 4
Bab V	: Bertukar dan Membayar
Tema	: Literasi Keuangan
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 menit)

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik dapat memahami tujuan dan pesan yang disampaikan penulis dalam tulisannya;
2. Peserta didik dapat mencari dan menggunakan informasi dari beragam sumber;
3. Peserta didik dapat memahami dan menggunakan tanda baca dalam penulisan angka atau nilai uang; dan
4. Peserta didik dapat memahami dan menulis teks prosedur.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan ada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
2. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok atau proyek.
3. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide dan membuat suatu produk yang berhubungan dengan topic materi.

D. SARANA DAN PRASANA

1. Ruang kelas
2. Buku Siswa
3. Internet
4. Buku bacaan sesuai tema
5. Kardus bekas atau kaleng bekas
6. Kertas origami

7. Alat tulis dan warna
8. Alat warna

E. TARGET PESERTA DIDIK

1. Peserta didik reguler: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), memiliki keterampilan memimpin, dan mampu menuangkan ide ide pikiran yang dapat dibuat menjadi suatu produk.

F. MODEL PEMBELAJARAN

1. Model pembelajaran tatap muka

II. KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran :

1. Melalui kegiatan membaca cerita “Ditukar dengan Apa?” peserta didik mampu mengidentifikasi permasalahan tokoh dengan baik.
2. Dengan membaca “Ditukar dengan Apa?”, peserta didik dapat menyebutkan tujuan penulis dengan tepat.
3. Melalui kegiatan mencari informasi tentang sejarah uang dalam Kehidupan manusia, peserta didik dapat mencari informasi dari berbagai sumber dengan benar.
4. Melalui kegiatan mengamati infografik, peserta didik dapat menemukan, menyimpulkan informasi, serta menceritakan kembali simpulannya dengan tepat.
5. Melalui kegiatan latihan ini, peserta didik dapat menulis nilai uang dalam angka dan huruf menggunakan tanda baca dengan tepat sesuai ketentuan Bahasa Indonesia.
6. Melalui kegiatan menceritakan kembali isi teks, peserta didik dapat menyebutkan ide pokok dan ide pendukung pada teks dengan benar.
7. Melalui kegiatan mendiskusikan teks “Ayo Menabung”, peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam diskusi dan menyampaikan pendapat dengan kalimat yang jelas.
8. Melalui kegiatan menuliskan cara menabung di bank, peserta didik dapat menulis teks prosedur dengan baik.
9. Melalui kegiatan menulis pengalaman menabung, peserta didik dapat menulis kalimat dengan baik sesuai kaidah Bahasa Indonesia.

Capaian Pembelajaran :

1. Mengidentifikasi dan menyebutkan permasalahan yang dihadapi tokoh cerita pada teks narasi
2. Mengenal tujuan penulis dalam menyajikan data untuk mendukung ide pokok pada teks yang sesuai jenjangnya
3. Mencari informasi dalam teks lain (baik cetak maupun digital) menggunakan kata kunci yang relevan dengan topic pada teks yang dibaca.
4. Menemukan informasi yang disampaikan lewat infografik dengan mengidentifikasi perbedaan dalam elemen visual (misalnya foto dan ilustrasi).
5. Mengenali dan memahami fungsi tanda baca titik dan koma, serta mengenali maknanya.
6. Menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung dari sebuah teks yang terus meningkat sesuai jenjangnya
7. Berpartisipasi aktif dalam diskusi dengan menanggapi pernyataan teman diskusi, menggunakan kata kunci yang relevan dan kalimat yang jelas sehingga dipahami oleh teman diskusi.
8. Menulis teks prosedur sederhana.
9. Menuliskan kalimat dengan kombinasi subjek dan predikat, kata depan, dan kombinasi kata benda dan kata sifat yang sesuai dengan konteks topik tertentu.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Meningkatkan kemampuan siswa tentang memahami tujuan dan pesan yang disampaikan penulis dalam tulisannya;
2. Meningkatkan kemampuan siswa tentang mencari dan menggunakan informasi dari beragam sumber;
3. Meningkatkan kemampuan siswa tentang memahami dan menggunakan tanda baca dalam penulisan angka atau nilai uang; dan
4. Meningkatkan kemampuan siswa tentang memahami dan menulis teks prosedur

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apakah yang kalian lihat? Coba ceritakan, ya!
2. Apakah kalian pernah melihat semua uang Indonesia seperti yang ada di atas meja?

3. Tahukah kalian kegunaan benda berbentuk ayam atau rumah yang ada di dalam gambar?
4. Menurut kalian, apakah gunanya uang?

D. PERSIAPAN BELAJAR

1. Guru bisa mengawali bab ini dengan membahas gambar pembuka Bab V dan mengajak peserta didik berdiskusi tentang pengalamannya berurusan dengan uang.
2. Pertanyaan pemantik pada Buku Siswa bisa dikembangkan, misalnya dengan bertanya apakah ada peserta didik yang pernah kehilangan uang, bagaimana perasaan mereka, dan apa yang mereka lakukan sesudahnya.
3. Mereka juga bisa diajak berdiskusi merencanakan sesuatu yang akan dibeli atau yang akan dilakukan seandainya punya uang banyak.
4. Berikan kebebasan kepada mereka untuk berimajinasi

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi waktu
<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll), serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas.2. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.3. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran serta mengondisikan agar peserta didik bisa belajar dengan semangat dengan melakukan ice breaking (pemanasan)4. Guru menyapa peserta didik dan mengajak mereka berbincang sebentar. Guru menanyakan kabar siswa, apakah ada peserta didik yang datang terlambat, dan apa alasannya.5. Guru menjelaskan bahwa peserta didik akan membaca teks “Ditukar dengan Apa” sesuai arahan guru.	10 menit
<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru mempersiapkan siswa untuk memulai pembelajaran2. Guru mulai menyampaikan materi yang akan diajarkan3. Peserta didik membaca teks “Ditukar dengan Apa?” kemudian mendiskusikan masalah yang dialami tokoh bersama teman.4. Peserta didik membaca teks “Ditukar dengan Apa?” dan menjawab pertanyaan tentang tujuan penulis.5. Peserta didik membaca teks “Ditukar dengan Apa?”, mencari informasi dengan	50 menit

<p>topik serupa pada sumber lain (buku atau internet), kemudian menuliskan rangkumannya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru memandu peserta didik untuk berdiskusi mengenai materi yang di sampaikan. 7. Guru meminta peserta didik untuk mempersiapkan alat dan bahan dari barang bekas yang diperlukan dalam pembuatan produk. 8. Peserta didik membuat produk pengolahan barang bekas sesuai dengan perencanaan sebelumnya. 9. Peserta didik diberikan tugas membuat sebuah kreativitas dari barang bekas dengan sesuai pembelajaran hari ini. 10. Guru mengamati peserta didik dalam pembuatan produk. 	
<p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan. 3. Guru dan peserta didik mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini. 4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu anak “Menabung”, berdoa, dan salam. 	10 menit

F. ASESMEN / PENILAIAN

1. Asesmen formatif : Mengembangkan Kreativitas

G. KEGIATAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Kegiatan remedial :

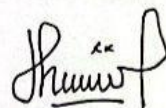
Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

2. Kegiatan pengayaan :

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didiklain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

Medan, Februari 2023

Guru Kelas IV



Tuti Khairani, S.Pd.I



SILABUS FASE B: KELAS 4				
Rasional	<p>Alur Tujuan dan Pembelajaran dalam fase ini memberikan kesempatan pada pelajar untuk mengenal aneka bentuk teks informasi yang beragam, tidak hanya tulisan. Mereka diperkenalkan dengan bentuk teks audio, audio visual, grafis, dan lain sebagainya. Pelajar juga mulai dibekali dengan keterampilan berbicara yang lebih kuat dan komprehensif. Sebagai individu, pelajar diharapkan mampu mengkomunikasikan gagasannya dengan jelas, runut, dan disertai fakta empiris yang mendukung. Kegiatan inti dalam ATP fase ini berpusat pada diskusi, kerja kelompok, dan presentasi. Dari kegiatan tersebut, pelajar berkesempatan untuk melatih keterampilan berbahasa lisannya dengan aneka praktik yang bervariasi.</p>			
	KOMPETENSI			
	MENYIMAK	MEMBACA DAN MEMIRSA	BERBICARA DAN MEMPRESENTASIKAN	MENULIS

<p style="text-align: center;">Capaian Pembelajaran</p>	<p>Pelajar mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. Pelajar mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio.</p>	<p>Pelajar mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Pelajar mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informasional dan mampu menjelaskan permasalahan yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi. Pelajar mampu menambah kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.</p>	<p>Pelajar mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh (<i>gesture</i>) yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks; mengajukan dan menanggapi pertanyaan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan lebih aktif. Pelajar mampu mengungkapkan gagasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan menerapkan tata caranya. Pelajar mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi dengan topik yang beragam.</p>	<p>Pelajar mampu menulis teks narasi, deskripsi, rekon, prosedur, dan eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang lebih rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Pelajar semakin terampil menulis tegak bersambung.</p>
<p style="text-align: center;">Kelas</p>	<p style="text-align: center;">KELAS 4</p>	<p style="text-align: center;">KELAS 4</p>	<p style="text-align: center;">KELAS 4</p>	<p style="text-align: center;">KELAS 4</p>

Alur Tujuan Pembelajaran dalam setiap fase	4.1. Pelajar dapat memahami pesan yang terkandung dalam sebuah iklan televisi atau radio dengan benar.	4.1. Pelajar memahami kata-kata baru dari teks yang dibaca dan didengar serta dapat menggunakannya dalam percakapan lisan dan tulisan yang dibuatnya.	4.1. Pelajar mampu mengemukakan ide dan tanggapannya dengan runut dan jelas.	4.1. Pelajar semakin mahir menulis tegak bersambung dengan benar serta dapat melakukan proses revisi secara mandiri.
	4.2. Pelajar dapat memahami dan memaknai ragam teks fiksi dan non fiksi yang dibacakan langsung atau didengar dari media audio.	4.2. Pelajar mampu menemukan serta membandingkan persamaan dan perbedaan dari 2-3 teks fiksi/non fiksi yang berbeda.	4.2. Pelajar mampu menjadi anggota kelompok yang aktif, sportif, dan bertanggungjawab.	4.2. Pelajar mengenal konsep menyunting sebagai salah satu bagian dalam proses menulis dan dapat melakukannya secara mandiri.
	4.3. Pelajar dapat memahami aturan yang lebih kompleks saat berpartisipasi dalam kegiatan kelompok besar (permainan, tim olahraga, kerja kelompok, cerdas cermat).	4.3. Pelajar dapat memaknai pesan dari sebuah informasi dalam berbagai sudut pandang.	4.3. Pelajar mampu mempertahankan pendapat dan memberikan sanggahan dan berdasarkan data yang relevan.	4.3. Pelajar dapat membuat karangan naratif lengkap dengan bagian pembuka-tengah-penutup serta urutan peristiwa yang runut dan jelas.

Perkiraan jumlah jam pelajaran	4.1. 5 jam pelajaran	4.1. 5 jam pelajaran per minggu, dilakukan selama 1-2 minggu.	4.1. 3-6 jam pelajaran per kuartal. Bentuk kegiatan yang sesuai untuk melatih keterampilan ini adalah diskusi dan presentasi. Dalam satu bulan, setidaknya ada 1-2 kali kegiatan diskusi intensif dan presentasi yang dilakukan, berarti 1-2 jam pelajaran per bulan --> 3-6 jam pelajaran per kuartal.	4.1. 4 jam pelajaran per minggu, dilakukan selama 2 minggu. Minggu pertama untuk latihan dan pengenalan teori, minggu kedua mulai berlatih membuat karangan sendiri.
	4.2. 5 jam pelajaran	4.2. 5 jam pelajaran per minggu, dilakukan selama 1-2 minggu.	4.2. 5 jam pelajaran per bulan. Dalam satu kuartal, minimal ada 2 kali proyek berkelompok. Jumlah kelompok dapat disesuaikan secara bertahap, misal 3 anak per kelompok, lalu 4, dst.	4.2. 3-4 jam pelajaran per minggu, dilakukan selama 2 minggu. Minggu pertama porsi bimbingan guru masih cukup banyak, minggu kedua mulai berlatih menyunting mandiri.

	4.3. 5 jam pelajaran; Pada praktiknya bisa sepanjang proses belajar di sekolah dan digabungkan dengan mata pelajaran lain (Olahraga, IPAS, Matematika).	4.3. 5 jam pelajaran per minggu, dilakukan selama 1-2 minggu. Fokus pada kegiatan diskusi.	4.3. 3-6 jam pelajaran per kuartal. Bentuk kegiatan yang sesuai untuk melatih keterampilan ini adalah diskusi dan presentasi. Dalam satu bulan, setidaknya ada 1-2 kali kegiatan diskusi intensif dan presentasi yang dilakukan, berarti 1-2jam pelajaran per bulan --> 3-6 jam pelajaran per kuartal.	4.3. 5 jam pelajaran per minggu.
--	---	--	--	----------------------------------

<p style="text-align: center;">Kata/frasa kunci</p>	<p>4.1. Guru perlu memilah dan menyiapkan iklan televisi dan radio yang akan ditunjukkan terlebih dahulu.</p> <p>Perjenjangannya dapat dimulai dari yang pesannya paling tersurat/mudah dipahami.</p>	<p>4.1. Pelajar memperluas pengetahuan berbahasa dan memperkaya jumlah kosakatanya -> tidak lagi terbatas pada hal-hal yang dekat dengannya, pengalamannya, atau yang sedang dipelajari saja.</p> <p>Pelajar mulai dipaparkan dengan isu terkini yang sedang terjadi dan mengenal beberapa kosakata khusus terkait isu tersebut.</p> <p>Guru perlu mengedukasi diri dengan mempelajari terlebih dahulu isu-isu terkini yang akan didiskusikan bersama pelajar.</p>	<p>4.1. Runtut dan jelas: pemilihan kata yang lebih beragam namun tepat, mulai menggunakan kata atau istilah baku, struktur kalimat tepat dan lengkap.</p>	<p>4.1. Pelajar semakin mahir dalam menulis tegak bersambung.</p> <p>Proses revisi tulisan mulai dapat dilakukan secara mandiri, tidak lagi memerlukan banyak bantuan guru.</p>
--	---	---	--	---

	<p>4.2. Guru dapat merekam sendiri suara mereka saat membacakan cerita atau memanfaatkan media sandiwara radio dan podcast.</p> <p>Jenis cerita perlu bervariasi agar pelajar dapat berlatih memahami aneka bentuk cerita dan membandingkannya (fabel, cerita rakyat, fantasi, cerita dengan tema sehari-hari).</p>	<p>4.2. Setelah memahami makna dan dapat mengidentifikasi unsur-unsur instrinsik dalam sebuah teks fiksi, maka keterampilan ini dapat ditarik ke tingkat yang lebih tinggi.</p> <p>Pelajar diminta membandingkan 2-3 teks yang berbeda. Keterampilan ini dapat diajarkan bertahap, mulai dari membandingkan 1 unsur saja terlebih dahulu.</p> <p>Jika pelajar dianggap sudah mampu, dapat ditingkatkan menjadi lebih dari 1 unsur.</p>	<p>4.2. Pelajar dapat menjadi anggota kelompok yang berkontribusi sesuai tugasnya, menunjukkan inisiatif, bersedia menerima masukan, dapat menemukan solusi untuk permasalahan kelompok.</p>	<p>4.2. Proses menyunting tulisan sudah masuk ke dalam proses yang lebih kompleks sekaligus reflektif.</p> <p>Pelajar mulai memaknai tulisannya sebagai produk yang utuh.</p>
--	---	--	---	---

	<p>4.3. Keterampilan ini dapat dilatih melalui aneka kegiatan dan berdampingan dengan mata pelajaran lain.</p> <p>Fokus keterampilan yang disasar adalah kesigapan pelajar saat menghadapi paparan instruksi dan jenis informasi yang beragam.</p>	<p>4.3. Memaknai pesan dari sebuah teks tidak selalu harus dari sudut pandang pesan moral, melainkan bisa apa saja.</p> <p>Teks yang dianggap tidak biasa atau tidak selalu mengandung pesan yang baik juga perlu dibaca oleh guru dan pelajar.</p> <p>Hal ini penting untuk mengasah kemampuan analitis dan berpikir kritis.</p> <p>Guru juga harus siap dan berpikiran terbuka dengan kemungkinan tanggapan yang beragam dari pelajar.</p>	<p>4.3. Data yang relevan dapat berasal dari pengalaman pribadi pelajar, pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, informasi yang baru dibaca/didengar oleh pelajar, atau kombinasi ketiganya.</p> <p>Pendapat yang disampaikan pelajar adalah pendapat yang berdasar dan bukan sekadar meniru atau mengikuti perintah guru.</p>	<p>4.3. Pelajar telah terpapar dengan aneka ragam teks (narasi, deskripsi, rekon, prosedur, dan eksposisi)</p> <p>Perjenjangannya dapat dimulai dari teks narasi, mis: dapat membedakan "bagian pembuka", "bagian tengah", dan "bagian penutup" dan menceritakan urutan peristiwa dengan logis.</p> <p>Dalam teks deskripsi, pelajar dapat memperbanyak penggunaan kata dan istilah untuk menjelaskan topik secara lebih rinci.</p> <p>Ragam pengenalan teks selanjutnya dapat disesuaikan dengan karakteristik kelas dan kemampuan pelajar.</p>
--	--	--	--	--

Profil pelajar Pancasila	<p>Bergotong-royong - Komunikasi: Menyimak dan memahami secara akurat apa yang diucapkan (ungkapan pikiran, perasaan, dan keprihatinan) orang lain, serta menyampaikan pesan menggunakan berbagai simbol dan media kepada orang lain.</p>	<p>Bernalar Kritis - Mengajukan pertanyaan: Mengajukan pertanyaan untuk membandingkan berbagai informasi dan untuk menambah pengetahuannya.</p>	<p>Kreatif - Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal: Menghasilkan karya dan tindakan untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya, mengapresiasi serta mengkritik karya dan tindakan yang dihasilkan diri dan orang lain.</p>	<p>Mandiri - Mengembangkan refleksi diri: Melakukan refleksi terhadap kekuatan, kelemahan, dan prestasi dirinya, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat membantunya dalam mengembangkan diri dan mengatasi kekurangannya berdasarkan umpan balik dari guru.</p>
	<p>Bergotong-royong - Koordinasi: Menerima rangkaian instruksi untuk melakukan kegiatan bersama-sama guna mencapai tujuan bersama.</p>	<p>Bernalar Kritis - Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan: Mengumpulkan, membandingkan, mengklasifikasikan, dan memilih informasi dari berbagai sumber. Mengklarifikasi informasi dengan bimbingan orang dewasa.</p>	<p>Bergotong-royong - Kerja sama: Menampilkan tindakan yang sesuai dengan harapan kelompok di lingkungan sekitar, serta menunjukkan ekspektasi (harapan) positif kepada orang lain dalam rangka mencapai tujuan kelompok.</p>	<p>Mandiri - Menjadi individu yang percaya diri, resilien, dan adaptif: Tetap bertahan mengerjakan tugas ketika dihadapkan dengan tantangan. Menyusun, menyesuaikan, dan mengujicobakan strategi dan cara kerjanya ketika upaya pertama yang dilakukannya tidak berhasil.</p>

<p>Glosarium</p>	<p>Tanda baca: titik, koma, tanya, seru, spasi, jarak, kata, kalimat, alfabet, dsb; Kata hubung yang berhubungan dengan instruksi: lalu, setelah itu, setelah, sesudah, putar, tarik, lipat, atas, bawah, dorong, tulislah, bacalah, gambar, pilih, dsb; Unsur intrinsik: alur, latar, waktu, tempat, tokoh, masalah, solusi, penyelesaian, dsb; Kata sifat (yang berhubungan dengan unsur intrinsik penokohan): rajin, ramah, galak, malas, pemalu, pemarah, penakut, pemberani, dsb. Kata yang lebih</p>	<p>Kata hubung: namun, tetapi, lalu, meskipun, atau, walaupun, sehingga, dan, sedangkan, dsb; Kata tanya: mengapa, bagaimana, apa saja, siapa saja; Kata berhubungan dengan tema: fakta, opini, makna, tersirat, tersurat, bukti, kamus, ilustrasi, ilustrator, simbol, dsb; Kata dengan jumlah suku kata: 3-4; Kata berima.</p>	<p>Kata yang berhubungan dengan tema: konteks, kontak mata, presentasi, lisan, tulisan, bahasa tubuh, volume suara, menghargai, kompromi,</p>	<p>Kata yang berhubungan dengan tema: subjek, predikat, objek, keterangan waktu, keterangan tempat, keterangan orang, keterangan akibat, majemuk setara, majemuk bertingkat, kalimat tunggal, menyunting, penyunting, editor, proofread, dsb.</p>
-------------------------	---	---	--	--

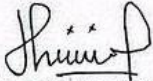
	spesifik (sesuai tema):			
KESIMPULAN FASE B KELAS 4 Tujuan Pembelajaran disusun secara berurutan dari 4.1. sampai 4.12.	4.1. 5 JP - Menyimak: Pelajar dapat memahami dan memaknai ragam teks fiksi dan non fiksi yang dibacakan langsung atau didengar dari media audio.			
	4.2. 5 JP - Membaca dan Memirsa: Pelajar memahami kata-kata baru dari teks yang dibaca dan didengar serta dapat menggunakannya dalam percakapan lisan dan tulisan yang dibuatnya.			
	4.3. 5 JP - Membaca dan Memirsa: Mampu memaknai pesan dari sebuah informasi dalam berbagai sudut pandang. Memaknai pesan dari sebuah teks tidak selalu harus dari sudut pandang pesan moral, melainkan bisa apa saja. Teks yang dianggap tidak biasa atau tidak selalu mengandung pesan yang baik juga perlu dibaca oleh guru dan pelajar. Hal ini penting untuk mengasah kemampuan analitis dan berpikir kritis. Guru juga harus siap dan berpikiran terbuka dengan kemungkinan tanggapan yang beragam dari pelajar.			
	4.4. 3 JP - Berbicara dan Mempresentasikan: Mampu mengemukakan ide dan tanggapannya dengan runtut dan jelas. Runtut dan jelas artinya: pemilihan kata yang lebih beragam namun tepat, mulai menggunakan kata atau istilah baku, struktur kalimat tepat dan lengkap.			

	4.5. 5 JP- Menyimak: Pelajar dapat memahami aturan yang lebih kompleks saat berpartisipasi dalam kegiatan kelompok besar (permainan, tim olahraga, kerja kelompok, cerdas cermat).
	4.6. 5 JP - Membaca dan Memirsa: Pelajar mampu menemukan serta membandingkan persamaan dan perbedaan dari 2-3 teks fiksi/ non fiksi yang berbeda. Setelah memahami makna dan dapat mengidentifikasi unsur-unsur instrinsik dalam sebuah teks fiksi, maka keterampilan ini dapat ditarik ke tingkat yang lebih tinggi. pelajar diminta membandingkan 2-3 teks yang berbeda. Keterampilan ini dapat diajarkan bertahap, mulai dari membandingkan 1 unsur saja terlebih dahulu (misal, tokoh). Jika pelajar dianggap sudah mampu, dapat ditingkatkan menjadi lebih dari 1 unsur.
	4.7. 4 JP - Menulis: Pelajar dapat membuat karangan naratif lengkap dengan bagian pembuka-tengah-penutup serta urutan peristiwa yang runut dan jelas.
	4.8. 5 JP - Menyimak: Pelajar dapat memahami pesan yang terkandung dalam sebuah iklan televisi atau radio dengan benar.
	4.9. 2 JP - Berbicara dan Mempresentasikan: Pelajar mampu menjadi anggota kelompok yang aktif, sportif, dan bertanggungjawab. pelajar dapat menjadi anggota kelompok yang berkontribusi sesuai tugasnya, menunjukkan inisiatif, bersedia menerima masukan, dapat menemukan solusi untuk permasalahan kelompok.
	4.10. 3 JP - Berbicara dan Mempresentasikan: Mampu mempertahankan pendapat dan memberikan sanggahan dan berdasarkan data yang relevan. Data yang relevan dapat berasal dari pengalaman pribadi pelajar, pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, informasi yang baru dibaca/didengar oleh pelajar, atau kombinasi ketiganya. Pendapat yang disampaikan pelajar adalah pendapat yang berdasar dan bukan sekadar meniru atau mengikuti perintah guru.
	4.11. 5 JP - Menulis: Pelajar semakin mahir menulis tegak bersambung dengan benar serta dapat melakukan proses revisi secara mandiri.
	4.1.2. 3 JP - Menulis: Mengenal konsep menyunting sebagai salah satu bagian dalam proses menulis dan dapat melakukannya secara mandiri. Proses menyunting tulisan sudah masuk ke dalam proses yang lebih kompleks sekaligus reflektif. pelajar mulai memaknai tulisannya sebagai produk yang utuh.

Medan, Februari 2023



Guru Kelas IV B


Tuti Khairani S.Pd.I
NIP: -

TABEL HASIL SURVEY AWAL PENELITIAN
TINGKAT KREATIVITAS SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 29 SUNGGAL

Nama Siswa	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	P 11	P 12	P 13	P 14	P 15	P 16	P 17	P 18	P 19	P 20	Total
Andra Davi	2,00	2,00	4,00	2,00	4,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	37,00
Pranaja																					
Andrian Syafari Ramadhan Sitepu	1,00	2,00	3,00	4,00	4,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	38,00
Arya Pratama	2,00	2,00	4,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	39,00
Askhana Sakhli	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	34,00
Cinta Azra	1,00	2,00	4,00	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	37,00
Danang Prastyo	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	3,00	1,00	1,00	30,00
Elmyra Aghnia																					
Shanum	1,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	1,00	37,00
Firmansyah	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	1,00	31,00
Hanifah Zulaika Az-Zahra	2,00	1,00	3,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	1,00	3,00	1,00	33,00
Kayla Putri																					
Kurrohman	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	36,00
Luthfi Mahir																					
Sani	1,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00	2,00	1,00	3,00	2,00	38,00
Maulya Sofi	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00	37,00

ANGKET KREATIVITAS BELAJAR SISWA

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket terdiri atas 20 pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan lalu berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu
2. Berikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan jawabanmu

4 = Selalu	2 = Kadang-Kadang
3 = Sering	1 = Tidak Pernah

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
1	Tugas yang diberikan oleh guru membantu saya belajar setiap hari				
2	Ketika saya mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas, saya akan terus berusaha mencari jawaban				
3	Saya sering merasa ragu dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru kepada saya				
4	Saya lebih senang belajar sendiri dan mencari jawaban sendiri				
5	Saya selalu mencatat hal-hal yang disampaikan oleh guru				
6	Saya selalu aktif didalam kelas				
7	Jika guru mempersilahkan saya untuk berpendapat maka saya akan menyampaikan pendapat sesuai kemampuan saya				
8	Jika ada materi yang tidak saya pahami maka saya akan menanyakannya kepada guru				
9	Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru				
10	Saya tetap belajar dirumah meskipun tidak ada tugas dari guru				
11	Saya senang mencari informasi dari internet				
12	Bila guru berhalangan hadir, saya tetap mempelajari mata pelajaran sendiri				

13	Saya merasa malu dibantu orang lain dalam mengerjakan tugas saya				
14	Jika terdapat permasalahan dikelas, saya akan menyampaikan ide saya untuk menyelesaikannya				
15	Selain kepada guru, saya sering bertanya mengenai mata pelajaran kepada orang tua atau saudara saya dirumah				
16	Saya sering membaca buku diperpustakaan				
17	Jika saya kurang paham dengan materi yang diberikan maka saya akan mengusulkan kepada guru untuk mengulang materi yang disampaikan				
18	Jika terdapat materi yang menarik saya akan bertanya kepada guru untuk menjelaskan sekali lagi				
19	Saya dapat menyelesaikan materi soal yang diberikan oleh guru saat dikelas				
20	Saya senang menyampaikan ide-ide kreatif kepada guru saya				

	mengenai mata pelajaran kepada orang tua atau saudara saya dirumah			✓	
16	Saya sering membaca buku dipustakaaan			✓	
17	Jika saya kurang paham dengan materi yang diberikan maka saya akan mengusulkan kepada guru untuk mengulang materi yang disampaikan			✓	
18	Jika terdapat materi yang menarik saya akan bertanya kepada guru untuk menjelaskan sekali lagi				✓
19	Saya dapat menyelesaikan materi soal yang diberikan oleh guru saat dikelas		✓		
20	Saya senang menyampaikan ide-ide kreatif kepada guru saya			✓	

ANGKET KREATIVITAS BELAJAR SISWA

Nama Siswa : Cahaya Zaki Nst

Kelas : IV

Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket terdiri atas 20 pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan lalu berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu
2. Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawabanmu

4 = Selalu	2 = Kadang-Kadang
3 = Sering	1 = Tidak Pernah

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
1	Tugas yang diberikan oleh guru membantu saya belajar setiap hari			✓	
2	Ketika saya mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas, saya akan terus berusaha mencari jawaban			✓	
3	Saya sering merasa ragu dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru kepada saya		✓		
4	Saya lebih senang belajar sendiri dan mencari jawaban sendiri				✓
5	Saya selalu mencatat hal-hal yang disampaikan oleh guru			✓	
6	Saya selalu aktif didalam kelas		✓		
7	Jika guru mempersilahkan saya untuk berpendapat maka saya akan menyampaikan pendapat sesuai kemampuan saya			✓	
8	Jika ada materi yang tidak saya pahami maka saya akan menanyakannya kepada guru			✓	
9	Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru				✓
10	Saya tetap belajar dirumah meskipun tidak ada tugas dari guru			✓	
11	Saya senang mencari informasi dari internet			✓	
12	Bila guru berhalangan hadir, saya tetap mempelajari mata pelajaran sendiri				✓
13	Saya merasa malu dibantu orang lain dalam mengerjakan tugas saya				✓
14	Jika terdapat permasalahan dikelas, saya akan menyampaikan ide saya untuk menyelesaikannya			✓	
15	Selain kepada guru, saya sering bertanya			✓	

	mengenai mata pelajaran kepada orang tua atau saudara saya dirumah				
16	Saya sering membaca buku dipustaka				✓
17	Jika saya kurang paham dengan materi yang diberikan maka saya akan mengusulkan kepada guru untuk mengulang materi yang disampaikan				✓
18	Jika terdapat materi yang menarik saya akan bertanya kepada guru untuk menjelaskan sekali lagi				✓
19	Saya dapat menyelesaikan materi soal yang diberikan oleh guru saat dikelas			✓	
20	Saya senang menyampaikan ide-ide kreatif kepada guru saya			✓	

ANGKET KREATIVITAS BELAJAR SISWA

Nama Siswa : M. Aji Baihaqi

Kelas : IV

Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket terdiri atas 20 pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan lalu berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu
2. Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawabanmu

4 = Selalu	2 = Kadang-Kadang
3 = Sering	1 = Tidak Pernah

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
1	Tugas yang diberikan oleh guru membantu saya belajar setiap hari			✓	
2	Ketika saya mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas, saya akan terus berusaha mencari jawaban			✓	
3	Saya sering merasa ragu dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru kepada saya	✓			
4	Saya lebih senang belajar sendiri dan mencari jawaban sendiri			✓	
5	Saya selalu mencatat hal-hal yang disampaikan oleh guru				✓
6	Saya selalu aktif didalam kelas			✓	
7	Jika guru mempersilahkan saya untuk berpendapat maka saya akan menyampaikan pendapat sesuai kemampuan saya			✓	
8	Jika ada materi yang tidak saya pahami maka saya akan menanyakannya kepada guru				✓
9	Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru				✓
10	Saya tetap belajar dirumah meskipun tidak ada tugas dari guru			✓	
11	Saya senang mencari informasi dari internet			✓	
12	Bila guru berhalangan hadir, saya tetap mempelajari mata pelajaran sendiri				✓
13	Saya merasa malu dibantu orang lain dalam mengerjakan tugas saya			✓	
14	Jika terdapat permasalahan dikelas, saya akan menyampaikan ide saya untuk menyelesaikannya			✓	
15	Selain kepada guru, saya sering bertanya			✓	

	mengenai mata pelajaran kepada orang tua atau saudara saya dirumah				
16	Saya sering membaca buku dipustaka				✓
17	Jika saya kurang paham dengan materi yang diberikan maka saya akan mengusulkan kepada guru untuk mengulang materi yang disampaikan			✓	
18	Jika terdapat materi yang menarik saya akan bertanya kepada guru untuk menjelaskan sekali lagi				✓
19	Saya dapat menyelesaikan materi soal yang diberikan oleh guru saat dikelas		✓		
20	Saya senang menyampaikan ide-ide kreatif kepada guru saya				✓

Materi Pembelajaran

Bertukar dan Membayar

1. Membaca Cerita dan Memahami Bacaan

Ditukar dengan Apa?

Seperti biasa, hewan-hewan di Hutan Kelayau saling barter atau bertukar barang di pasar. Mereka menukarkan hasil kebun atau barang yang mereka punya dengan barang yang mereka inginkan. Ka Kancil membawa jagung dari kebunnya. Ia ingin menukar jagung itu dengan kangkung sebab ia ingin makan kangkung siang ini.

Sementara itu, Dak Bebek baru saja memanen kangkungnya. Jumlahnya terlalu banyak untuk dimakan sendiri. Dak Bebek membawa kangkung ke pasar dan berharap bisa menukarkan dengan padi atau jagung. Ka Kancil senang bertemu Dak Bebek. Mereka berdua sama-sama senang karena mendapatkan barang yang mereka inginkan.

Namun, tidak semua hewan dapat bertukar semudah itu. Ela Pelatuk menginginkan bunga untuk menghias rumahnya. Dia sudah membuat sendok kayu sebagai penukar. Namun, Ke Kelinci yang memiliki kebun bunga tidak membutuhkan sendok kayu. Ia sudah punya beberapa sendok hasil bertukar dengan hewan lain.

Hen Ayam tertarik ingin memiliki vas, tetapi Ela tidak memerlukan ubi yang ditawarkan Hen. Ti Tikus perlu ubi, tetapi Hen tidak mau jamur dari Ti Tikus. Tilalu menawarkan jamurnya ke hewan lain.

Begitulah, hewan-hewan itu sering menemukan masalah saat menukar barang mereka. Sering perlu waktu lama untuk mendapatkan barang yang mereka inginkan, atau malah mereka tidak mendapatkannya sama sekali. Lagi pula, sayur atau buah yang terus berpindah-pindah, lama-lama tidak enak lagi.

Ah, memusingkan sekali pertukaran ini. Mungkin akan lebih mudah kalau adasatu barang yang dapat mewakili semua barang lainnya. Salah satu hewan

mengusulkan batu-batu bulat yang cantik. Hewan-hewan setuju karena mereka tidak perlu lagi bertukar barang. Batu-batu bulat akan menjadi alat pembayaran. Mereka menyebutnya uang.

Akan tetapi, batu-batu itu tidak sama besar, tidak sama cantik, dan tidak sama warnanya. Ti Tikus juga berkeberatan menggunakan batu. Batu-batu itu terlalu berat baginya.

Ela Pelatuk kemudian mengusulkan untuk menggunakan alat pembayaran dari kayu. Ela bisa membuatnya berukuran sama. Kepala Desa Beru senang sekali dengan usulan Ela. Ela ditunjuk sebagai penanggung jawab pembuatan uang. Ela membuat uang kayu itu berbentuk bundar supaya lebih nyaman untuk dipegang. Sa Angsa menawarkan diri untuk menggambarinya. Kayu bundar bergambar wortel digunakan sebagai pembayar wortel, uang kayu bergambar tomat sebagai pembayar tomat.

Apakah masalah hewan-hewan itu sudah teratasi? Belum semua. Sistem baru ini masih merepotkan. Ti Tikus menginginkan kacang, tetapi dia hanya punya uang bergambar pisang. Ia harus berusaha menukarkan uang-pisangnya dengan uang-kacang. Lalu, Ka Kancil punya satu uang bergambar wortel yang bisa buat membayar empat wortel, tetapi dia hanya memerlukan dua wortel. Andai saja uang kayu ini boleh dibagi dua

Ya, itu jawabnya! Ela akan membuat uang kayu dengan ukuran berbeda. Sa Angsa juga muncul dengan ide cemerlang. Ia tidak lagi akan membuat gambar tomat, wortel, atau lainnya. Lebih baik ia menuliskan angka pada uang tersebut: 1, 2, 4, atau 5.

Setelah mereka berdiskusi, diputuskan bahwa Ela Pelatuk akan membuat uang kayu dengan 3 ukuran berbeda: kecil, sedang, dan besar. Lalu, Sa Angsa akan menuliskan angka 1, 2, dan 5. Semua senang. Tidak apa kalau Ke Kelinci punya uang besar berangka 5 untuk membayar dua wortel Ka Kancil. Ka Kancil akan memberinya dua wortel serta satu uang kecil berangka 1 dan satu uang sedang berangka 2.

Walaupun uang kayu tidak secepat uang batu, Ela berhasil mengatasinya dengan

hanya memakai kayu dari pohon tertentu yang lebih kuat. Beru juga menetapkan bahwa Kepala Desa akan mengatur penggantian uang kayu yang rusak.

Cermati kembali cerita “Ditukar dengan apa?”

A. Menurut kalian, apa tujuan penulis membuat cerita tersebut? Mana jawaban yang menurut kalian benar?

1. Penulis ingin menceritakan kejadian ajaib yang dilihatnya.
2. Penulis ingin menyampaikan bahwa hewa-hewan juga memakan uang.
3. Penulis ingin menggambarkan kejadian yang dialami manusia terkait asal mula munculnya uang dengan membuat perumpamaan pada hewan.
4. Atau kalian punya pendapat lain? Kemukakan pendapat kalian.

B. Menurut kalian, mengapa penulis memilih tokoh hewan dalam cerita ini ?

2. Mencari Informasi dari Berbagai Sumber

A. Carilah informasi yang dapat menjawab kata-kata Tanya tersebut terkait sejarah uang. Pertanyaan-pertanyaan dibawah dapat kalian jadikan contoh untuk memandu dalam mencari informasi.

1. Kapanakah manusia mulai mengenal konsep uang?
2. Bagaimanakah bentuk uang pada masa itu?
3. Mengapa manusia menciptakan uang?
4. Bagaimana cara manusia memenuhi kebutuhan saat belum ada konsep uang?

B. Buatlah rangkuman dari informasi yang kalian baca. Membuat rangkuman berarti menuliskan hal-hal. Perhatikan bagan





Lihatlah infografik dibawah ini!



Diskusikan pertanyaan di bawah ini bersama teman-teman kalian.

1. Menurut kalian, apa tujuan infografik di atas?
2. Informasi apa sajakah yang kalian dapat dari infografik tersebut?

Sampaikan pendapat kalian secara bergantian. Jika kalian membawa uang, kalian boleh mempraktikkan Dilihat, Diraba, dan Diterawang.



Penulisan Angka dan Nilai Uang

Kalian sudah mengetahui bahwa mata uang Negara kita adalah **Rupiah**. Lambangnya adalah **Rp** dan ditulis di depan angka yang menyatakan nilai uang.

Sekarang perhatikan teks di bawah ini
Ke kelinci baru saja memanen bayam. Seikat bayam untuknya nanti siang.

Empat ikat lagi akan dijualnya di pasar dengan harga **Rp1.000,00** per ikat. Dengan itu dia bisa membeli wortel seharga **dua ribu rupiah** dan sisanya akan ditabung.

Bilangan yang berada di awal kalimat harus ditulis dengan huruf.

Penulisan nilai uang dengan huruf

Penulisan nilai uang dengan angka

Kalian bisa melihat bahwa nilai uang dapat di tuliskan dengan angka atau huruf.

Tabel 5.4 Nilai, Bacaan, dan Posisi Angka

Nilai Angka	Baca	Posisi
1	satu	satuan
10	sepuluh	puluhan
100	seratus	ratusan
1.000	seribu	ribuan
10.000	sepuluh ribu	puluh ribuan
100.000	seratus ribu	ratus ribuan
1.000.000	satu juta	jutaan
10.000.000	sepuluh juta	puluh jutaan
100.000.000	seratus juta	ratus jutaan
1.000.000.000	satu miliar	miliaran
1.000.000.000.000	satu triliun	triliunan



Salin tabel di bawah ini di buku kalian, lalu lengkapilah.

Angka	Huruf
Contoh: Rp 39.400,00	Tiga puluh Sembilan ribu empat ratus rupiah
Rp 5000,00	
	Empat belas ribu tiga ratus rupiah
Rp 83.750,00	
	Seratus sebelas ribu rupiah
Rp 327.050,00	
	Enam ribu lima ratus lima puluh rupiah
Rp 18.600,00	
	Dua puluh satu ribu tiga ratus lima puluh rupiah
Rp 52.299,00	
	Empat ratus sembilan puluh sembilan ribu sembilan ratus sembilan puluh sembilan

Kalian juga dapat menantang diri kalian untuk menuliskan angka yang lebih besar.

Pada bagian ini kalian berlatih menuliskan nilai uang dengan menggunakan angka dan huruf.



Bacalah dengan saksama.

Ceritakan kembali isi teks berikut ini secara singkat kepada teman. Apakah teman kalian mengingat hal yang tidak kalian sampaikan?

Ayo Menabung



Menabung adalah menyisihkan dan menyimpan sebagian uang yang kita miliki. Biasanya orang menabung karena ada sesuatu yang ingin dicapai atau dibelinya. Namun, menabung sebenarnya tidak memerlukan alasan. Semua orang sebaiknya memiliki tabungan. Seperti pepatah “sedia payung sebelum hujan”, lebih baik memilikidana cadangan untuk berjaga-jaga.

Menabung sebaiknya dilakukan secara rutin dan tidak menunggu uang siswa. Ada beberapa pilihan tempat untuk menabung.



1. Di celengan. Kelebihan menabung di celengan adalah bisa dilakukan sewaktu-waktu. Kalian juga bisa memasukkan berapa pun uang yang kalian miliki.



2. Di bank. Saat ini sudah banyak yang menyediakan rekening untuk anak-anak. Kelebihan menabung di bank adalah masalah keamanan. Selain itu, kalian tidak mudah tergoda untuk mengambil tabungan kalian.



3. Di sekolah. Jika sekolah kalian ada koperasi, kalian bisa menabung di sana. Kelebihan menabung di sekolah adalah kalian bisa langsung menyisihkan uang jajan kalian hari itu.

Ada beberapa petunjuk yang bisa kalian lakukan agar tabungan cepat terkumpul.



1. Membawa bekal ke sekolah sehingga tidak perlu jajan.



2. Menahan diri agar tidak mudah tergoda untuk membeli barang.



3. Mendaur ulang barang bekas agar bisa dimanfaatkan dan menghemat uang kalian.



4. Menjual hasil karya kalian atau barang-barang kalian yang masih berkualitas bagus, tetapi sudah tidak terpakai lagi.

Menabung memiliki banyak manfaat, antara lain melatih kesabaran dan kedisiplinan. Selain itu, dengan menabung berarti kita punya dana cadangan yang bisa kita gunakan saat dibutuhkan.

Namun ingat, sebelum mengambil tabungan dan membelanjakannya, jujurlah kepada diri sendiri : Benarkah aku membutuhkannya?

Selamat menabung!

Lembar Kerja Peserta Didik Pre-Test

Lembar Kerja Peserta Didik

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

Saatnya berkreasi!

Membuat Celengan

1. Buatlah celengan dari barang bekas seperti kardus atau kotak makanan.
2. Hiaslah celengan kalian. Kalian bisa membuat gambar dan mewarnainya atau menghiasi dengan tempelan kertas berwarna dan benda lain. Akan tetapi jika kalian memanfaatkan barang bekas yang ada di rumah.
3. Tuliskan di selembar kertas impian atau tujuan yang membuat kalian giat menabung.

Contoh:

- *Aku ingin membeli sepeda.*
- *Aku ingin membelikan ibuku hadiah ulang tahun*

Tuliskan kalimat itu dengan huruf tegak bersambung.

4. Tempelkan kertas tersebut di dekat celengan kalian sebagai penyemangat untuk menabung.
5. Presentasikan hasil karya kalian di dalam kelas.



Lembar Kerja Peserta Didik Post-Test

Lembar Kerja Peserta Didik

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

Saatnya berkreasi!

Membuat Celengan

1. Buatlah celengan dari barang bekas seperti kardus atau kotak makanan.
2. Hiaslah celengan kalian. Kalian bisa membuat bentuk dan menghiasi dengan sumpit dibalut koran dan benda lain.
3. Tuliskan di selembar kertas impian atau tujuan yang membuat kalian giat menabung.

Contoh:

- *Aku ingin membeli sepeda.*
- *Aku ingin membelikan ibuku hadiah ulang tahun*

Tuliskan kalimat itu dengan huruf tegak bersambung.

4. Tempelkan kertas tersebut di dekat celengan kalian sebagai penyemangat untuk menabung.
5. Presentasikan hasil karya kalian di dalam kelas.



LEMBAR VALIDASI OBSERVASI KREATIVITAS BELAJAR SISWA

Petunjuk:

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia berikut makna validasi:
 1. Tidak Baik
 2. Kurang Baik
 3. Cukup Baik
 4. Baik
 5. Sangat Baik
2. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
 - A. Dapat digunakan tanpa revisi
 - B. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
 - C. Dapat digunakan dengan revisi sedang
 - D. Dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
 - E. Tidak dapat digunakan


No	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
1.	Format Observasi - Format jelas sehingga memudahkan melakukan penilaian			✓		
2.	Isi : a. Dirumuskan secara jelas dan operasional sehingga mudah diukur b. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran c. Dapat digunakan untuk mengukur keterampilan berkomunikasi siswa d. Kelengkapan komponen lembar observasi		✓	✓	✓	✓
3.	Bahan dan Tulisan : a. Bahasa yang digunakan baik dan benar b. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami c. Penyampaian petunjuk jelas d. Penulisan mengikuti aturan EYD		✓	✓	✓	✓

Penilaian Secara Umum

No	Pernyataan	A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap format lembar observasi		✓			

Medan, Juni 2023

Validator



Enny Rahayu, S.Pd., M.Hum.

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI KREATIVITAS BELAJAR SISWA

Petunjuk:

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia berikut makna validasi:
 1. Tidak Baik
 2. Kurang Baik
 3. Cukup Baik
 4. Baik
 5. Sangat Baik
2. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
 - A. Dapat digunakan tanpa revisi
 - B. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
 - C. Dapat digunakan dengan revisi sedang
 - D. Dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
 - E. Tidak dapat digunakan

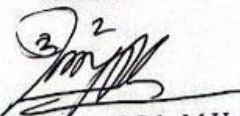
No	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
1.	Format Observasi - Format jelas sehingga memudahkan melakukan penilaian					✓
2.	Isi : a. Dirumuskan secara jelas dan operasional sehingga mudah diukur b. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran c. Dapat digunakan untuk mengukur keterampilan berkomunikasi siswa d. Kelengkapan komponen lembar observasi				✓	✓ ✓ ✓ ✓
3.	Bahan dan Tulisan : a. Bahasa yang digunakan baik dan benar b. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami c. Penyampaian petunjuk jelas d. Penulisan mengikuti aturan EYD			✓ ✓	✓ ✓	

Penilaian Secara Umum

No	Pernyataan	A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap format lembar observasi		✓			

Medan, Juni 2023

Validator



Enny Rahayu, S.Pd., M.Hum.

Keterangan :

NP : Nilai persen yang di cari atau di harapkan

R : Skor mentah yang diperoleh peserta didik

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 : Bilangan genap

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Berdasarkan Presentase yang diperoleh, dilakukan pengelompokan sesuai dengan kriteria.

Kategori Penilaian Kreativitas Siswa

Tingkat Penguasaan	Predikat
81 – 100%	Tinggi Kreatif
61 – 80%	Kreatif
41 – 60%	Cukup Kreatif
21 – 40%	Kurang Kreatif
$\leq 21\%$	Tidak Kreatif

Hasil Kreativitas (Pre-test)

**HASIL OBSERVASI KREATIVITAS SISWA SEBELUM
MENGUNAKAN METODE 3R (*REUSE, REDUCE DAN RECYCLE*)**

No	Nama	Penilaian										Jumlah Skor	Konversi Seratus
		I		II		III		IV		V			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	ADP	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19	38
2	ASR	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	20	40
3	MAA	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	20	40
4	F	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	15	30
5	LMS	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	15	30
6	MRJ	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	16	32
7	HZA	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19	38
8	CZN	2	2	1	3	3	2	2	2	2	1	20	40
9	SAC	2	1	2	2	3	2	2	2	1	1	18	36
10	NFA	2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	21	42
11	NA	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	19	38
12	CAK	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18	36
13	MS	2	2	1	3	2	2	1	2	1	2	18	36
14	MFL	2	2	1	2	3	2	2	2	1	1	18	36
15	AS	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	23	46
16	NAP	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	20	40
17	ND	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	21	42
18	EAS	2	2	2	3	3	2	3	2	1	1	21	42
19	MR	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18	36
20	DP	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	15	30
21	MAB	2	2	2	3	3	2	2	2	1	1	20	40
22	RNP	2	2	2	3	3	2	2	2	1	1	20	40
23	AP	2	2	1	2	3	2	2	2	2	1	19	38
24	TA	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	17	34
Rata-Rata													37,6667

Pre - Test

LEMBAR PENILAIAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IV
SD MUHAMMADIYAH 29 SUNGGAL
MENGGUNAKAN METODE 3R (REUSE, REDUCE, RECYCLE)

Nama Siswa : CAHAYA ZAKI NARUTION

Kelas : V

Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan pada siswa yang telah ditentukan
2. Berikan tanda (✓) pada kolom sesuai dengan indikator penelitian dengan kriteria siswa yang ingin diamati

No	Indikator	Deskripsi	Aspek Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelancaran	1. Siswa mampu memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru		✓			
		2. Mampu mengutarakan pendapat		✓			
2	Kelenturan	1. Siswa mampu mengemukakan dan mencari berbagai alternatif dalam memecahkan masalah	✓				
		2. Siswa mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pola belajar yang diterapkan			✓		
3	Keaslian	1. Siswa mampu menghasilkan berbagai ide dan karya melalui pemikiran sendiri			✓		
		2. Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan cara yang berbeda		✓			
4	Elaborasi	1. Siswa mampu memperluas ide dan aspek yang tidak dapat dilihat orang lain		✓			
		2. Siswa tidak merasa cepat puas dengan pencapaiannya		✓			
5	Keuletan dan Kesabaran	1. Siswa mampu menghadapi situasi yang tidak dapat diprediksi atau tidak menentu		✓			
		2. Siswa mampu menyelesaikan permasalahan secara lebih tertata dan dan sistematis	✓				
	Jumlah	20	$\frac{20}{50} \times 100 = 40$				
	Kriteria	Kurang kreatif					

Pre - Test

LEMBAR PENILAIAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IV
SD MUHAMMADIYAH 29 SUNGGAL
MENGGUNAKAN METODE 3R (REUSE, REDUCE, RECYCLE)

Nama Siswa : M. ALIF BAIHAQI

Kelas : IV

Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan pada siswa yang telah ditentukan
2. Berikan tanda (✓) pada kolom sesuai dengan indikator penelitian dengan kriteria siswa yang ingin diamati

No	Indikator	Deskripsi	Aspek Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelancaran	1. Siswa mampu memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru		✓			
		2. Mampu mengutarakan pendapat		✓			
2	Kelenturan	1. Siswa mampu mengemukakan dan mencari berbagai alternatif dalam memecahkan masalah		✓			
		2. Siswa mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pola belajar yang diterapkan			✓		
3	Keaslian	1. Siswa mampu menghasilkan berbagai ide dan karya melalui pemikiran sendiri			✓		
		2. Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan cara yang berbeda		✓			
4	Elaborasi	1. Siswa mampu memperluas ide dan aspek yang tidak dapat dilihat orang lain		✓			
		2. Siswa tidak merasa cepat puas dengan pencapaiannya		✓			
5	Keuletan dan Kesabaran	1. Siswa mampu menghadapi situasi yang tidak dapat diprediksi atau tidak menentu	✓				
		2. Siswa mampu menyelesaikan permasalahan secara lebih tertata dan dan sistematis	✓				
	Jumlah	20	$\frac{20}{50} \times 100 = 40$				
	Kriteria	Kurang kreatif					

Pre-Test

LEMBAR PENILAIAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IV
SD MUHAMMADIYAH 29 SUNGGAL
MENGGUNAKAN METODE 3R (REUSE, REDUCE, RECYCLE)

Nama Siswa : LUTHFI MAHIR SANI

Kelas : IV

Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan pada siswa yang telah ditentukan
2. Berikan tanda (✓) pada kolom sesuai dengan indikator penelitian dengan kriteria siswa yang ingin diamati

No	Indikator	Deskripsi	Aspek Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelancaran	1. Siswa mampu memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru		✓			
		2. Mampu mengutarakan pendapat	✓				
2	Kelenturan	1. Siswa mampu mengemukakan dan mencari berbagai alternatif dalam memecahkan masalah		✓			
		2. Siswa mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pola belajar yang diterapkan	✓				
3	Keaslian	1. Siswa mampu menghasilkan berbagai ide dan karya melalui pemikiran sendiri		✓			
		2. Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan cara yang berbeda		✓			
4	Elaborasi	1. Siswa mampu memperluas ide dan aspek yang tidak dapat dilihat orang lain	✓				
		2. Siswa tidak merasa cepat puas dengan pencapaiannya		✓			
5	Keuletan dan Kesabaran	1. Siswa mampu menghadapi situasi yang tidak dapat diprediksi atau tidak menentu	✓				
		2. Siswa mampu menyelesaikan permasalahan secara lebih tertata dan dan sistematis	✓				
	Jumlah	15	$\frac{15}{30} \times 100 = 30$				
	Kriteria	Kurang Kreatif					

Hasil Kreativitas (Post-test)

**HASIL OBSERVASI KREATIVITAS SISWA SESUDAH
MENGUNAKAN METODE 3R (*REUSE, REDUCE DAN RECYCLE*)**

No	Nama	Penilaian										Jumlah Skor	Konversi Seratus
		I		II		III		IV		V			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	ADP	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	46	92
2	ASR	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	47	94
3	MAA	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	47	94
4	F	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	43	86
5	LMS	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	47	94
6	MRJ	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	43	86
7	HZA	4	5	4	5	5	4	5	4	4	3	43	86
8	CZN	5	4	4	5	5	5	4	4	4	3	46	86
9	SAC	5	5	4	5	5	5	5	4	5	3	44	88
10	NFA	5	5	4	4	5	5	5	4	4	3	44	88
11	NA	5	5	4	4	5	5	5	4	4	3	43	86
12	CAK	4	4	4	5	5	5	5	4	4	3	44	88
13	MS	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	43	86
14	MFL	5	5	4	4	5	5	5	4	3	3	43	86
15	AS	5	4	4	4	5	5	5	4	4	3	43	86
16	NAP	5	4	4	4	5	5	5	4	4	3	42	84
17	ND	5	4	4	5	5	4	4	4	4	3	44	88
18	EAS	5	5	4	4	5	5	5	4	4	3	45	90
19	MR	5	5	4	5	5	5	5	4	4	3	43	86
20	DP	5	4	4	4	5	5	5	4	4	3	42	84
21	MAB	4	4	4	4	5	5	5	4	4	3	42	84
22	RNP	5	4	4	5	5	5	4	4	4	3	43	86
23	AP	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3	41	82
24	TA	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	43	86
Rata-Rata													87,5833

Post-Test

LEMBAR PENILAIAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IV
SD MUHAMMADIYAH 29 SUNGGAL
MENGGUNAKAN METODE 3R (REUSE, REDUCE, RECYCLE)

Nama Siswa : CAHAYA ZAKI NASUTION

Kelas : IV

Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan pada siswa yang telah ditentukan
2. Berikan tanda (✓) pada kolom sesuai dengan indikator penelitian dengan kriteria siswa yang ingin diamati

No	Indikator	Deskripsi	Aspek Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelancaran	1. Siswa mampu memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru					✓
		2. Mampu mengutarakan pendapat				✓	
2	Kelenturan	1. Siswa mampu mengemukakan dan mencari berbagai alternatif dalam memecahkan masalah				✓	
		2. Siswa mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pola belajar yang diterapkan					✓
3	Keaslian	1. Siswa mampu menghasilkan berbagai ide dan karya melalui pemikiran sendiri					✓
		2. Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan cara yang berbeda					✓
4	Elaborasi	1. Siswa mampu memperluas ide dan aspek yang tidak dapat dilihat orang lain				✓	
		2. Siswa tidak merasa cepat puas dengan pencapaiannya				✓	
5	Keuletan dan Kesabaran	1. Siswa mampu menghadapi situasi yang tidak dapat diprediksi atau tidak menentu				✓	
		2. Siswa mampu menyelesaikan permasalahan secara lebih tertata dan dan sistematis			✓		
	Jumlah	46	$\frac{46}{50} \times 100 = 86$				
	Kriteria	Sangat kreatif					

Post-Test

LEMBAR PENILAIAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IV
SD MUHAMMADIYAH 29 SUNGGAL
MENGGUNAKAN METODE 3R (REUSE, REDUCE, RECYCLE)

Nama Siswa : M. ALIF BAHARI

Kelas : IV

Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan pada siswa yang telah ditentukan
2. Berikan tanda (√) pada kolom sesuai dengan indikator penelitian dengan kriteria siswa yang ingin diamati

No	Indikator	Deskripsi	Aspek Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelancaran	1. Siswa mampu memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru				✓	
		2. Mampu mengutarakan pendapat				✓	
2	Kelenturan	1. Siswa mampu mengemukakan dan mencari berbagai alternatif dalam memecahkan masalah				✓	
		2. Siswa mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pola belajar yang diterapkan				✓	
3	Keaslian	1. Siswa mampu menghasilkan berbagai ide dan karya melalui pemikiran sendiri					✓
		2. Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan cara yang berbeda					✓
4	Elaborasi	1. Siswa mampu memperluas ide dan aspek yang tidak dapat dilihat orang lain					✓
		2. Siswa tidak merasa cepat puas dengan pencapaiannya				✓	
5	Keuletan dan Kesabaran	1. Siswa mampu menghadapi situasi yang tidak dapat diprediksi atau tidak menentu				✓	
		2. Siswa mampu menyelesaikan permasalahan secara lebih tertata dan dan sistematis			✓		
	Jumlah	42	$\frac{42}{50} \times 100 = 84$				
	Kriteria	Sangat Kreatif					

Post-Test

LEMBAR PENILAIAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IV
SD MUHAMMADIYAH 29 SUNGGAL
MENGGUNAKAN METODE 3R (REUSE, REDUCE, RECYCLE)

Nama Siswa : LUTHFI MAHIR SANI

Kelas : IV

Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan pada siswa yang telah ditentukan
2. Berikan tanda (√) pada kolom sesuai dengan indikator penelitian dengan kriteria siswa yang ingin diamati

No	Indikator	Deskripsi	Aspek Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelancaran	1. Siswa mampu memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru				✓	
		2. Mampu mengutarakan pendapat				✓	
2	Kelenturan	1. Siswa mampu mengemukakan dan mencari berbagai alternatif dalam memecahkan masalah				✓	
		2. Siswa mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pola belajar yang diterapkan				✓	
3	Keaslian	1. Siswa mampu menghasilkan berbagai ide dan karya melalui pemikiran sendiri					✓
		2. Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan cara yang berbeda				✓	
4	Elaborasi	1. Siswa mampu memperluas ide dan aspek yang tidak dapat dilihat orang lain					✓
		2. Siswa tidak merasa cepat puas dengan pencapaiannya				✓	
5	Keuletan dan Kesabaran	1. Siswa mampu menghadapi situasi yang tidak dapat diprediksi atau tidak menentu					✓
		2. Siswa mampu menyelesaikan permasalahan secara lebih tertata dan dan sistematis				✓	
	Jumlah	47	$\frac{47}{50} \times 100 = 94$				
	Kriteria	Sangat Kreatif					

Dokumentasi

Observasi Awal



Penelitian



Melakukan Pre-Test



Melaksanakan Pos-Test





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

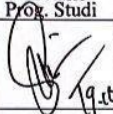

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : TASYA KAMILA
 N P M : 1902090013
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Kredit Kumulatif : 119

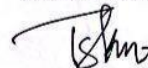
IPK = 3,76

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prodi. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Metode 3r (<i>Reuse, Reduce, Recycle</i>) Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal	
	Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas II SD Negeri 67 Banggae Melalui Media Pembelajaran Pohon Pintar	
	Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran Pop-Up Book Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal	

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

Medan, 19 Oktober 2022

Hormat Pemohon,



Tasya Kamila

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



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

Nomor : 2386 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : **Tasya Kamila**
 N P M : 1902090013
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Metode 3R (Reuse, Reduce, Recycle) Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal

Pembimbing : **Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd**

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

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 21 Oktober 2023

Medan, 25 Rabi'ul Awwal 1444 H
 21 Oktober 2022 M



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

Dibuat rangkap 5 (lima) :

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

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR





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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Tasya Kamila
 NPM : 1902090013
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal

Pada hari Sabtu, 25 Februari 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, April 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

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

Dosen Pembimbing

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

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

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



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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Sabtu, 25 Februari 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Tasya Kamila
 NPM : 1902090013
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Muti Saran Penguji

Medan, April 2023

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

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembimbing

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



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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Sabtu, 25 Februari 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Tasya Kamila
 NPM : 1902090013
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Metode 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Revisi Kerangka Konseptual
2.	Revisi Bab I] lokasi penelitian
3.	Revisi Bab I] variabel penelitian
4.	Tambah silabus

Medan, April 2023

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

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembahas

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



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

Nomor : 1507 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023
Lamp : ---
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 14 Ramadhan 1444 H
05 April 2023 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 29 Sunggal
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 : **Tasya Kamila**
N P M : 1902090013
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode 3R (Reuse, Reduce, Recycle) Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal

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



Dekan

Dra. H. Syamsuarnita, M.Pd
NIDN.3004066701

Pertingal





**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH SUNGGAL
SD MUHAMMADIYAH 29 SUNGGAL**

NSS : 104070109012 NPSN : 10215172 NSB : 004.161.700.200.680.8
Jl. Jati No. 178 Sei Mencirim Kec. Sunggal – 20352 Kab. Deli Serdang email : muhammadiyah29@gmail.com Telp: 06142574396

SURAT BALASAN IZIN RISET
Nomor: 265/SDM-29/V/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 29 Sei Mencirim Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: LASMIDAH. S.Pd.I
NIP	: ----
Pangkat/Gol Ruang	: ----
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD Muhammadiyah 29 Sei Mencirim
Alamat	: Jl. Jati No. 178 Sei Mencirim

Dengan ini menyatakan bahwa nama mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama Lengkap	: TASYA KAMILA
NPM	: 1902090013
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: “Pengaruh Metode 3 R (<i>Reuse, Reduce, Recycle</i>) Terdapat Kreativitas Siswa Kelas IV SD muhammadiyah 29 Sunggal”

Diberikan izin riset di sekolah SD Muhammadiyah 29 Sunggal sebagai tempat untuk menyelesaikan tugas terakhir skripsi.

Demikian balasan surat keterangan ini kami perbuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di : Sei Mencirim
Pada tanggal : 24 Mei 2023
Kepala Sekolah





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Tasya Kamila
Tempat / Tgl Lahir : Tanjung Gusta, 28 Oktober 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Warga Negara : Indonesia
Alamat : Jl. Klambir V LK. II No. 81
Anak Ke : 1 dari 3 bersaudara

Nama Orang Tua

Ayah : Muhammad Asri
Ibu : Suyani

Pendidikan Formal

1. SD Negeri 104187 Mulyorejo
2. SMP Swasta Rahmat Islamiyah
3. SMA Swasta Ar-Rahman Medan
4. Kuliah pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan

Medan, Juni 2023

Penulis

Tasya Kamila

