

**PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP  
KREATIVITAS SISWA PADA TEMA BENDA-BENDA DI  
LINGKUNGAN SEKITAR DI KELAS V  
MIN 18 ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**RAUZH**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
NIM: 201 325 076**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
2017 M/1439**

**PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP  
KREATIVITAS SISWA PADA TEMA BENDA-BENDA DI  
LINGKUNGAN SEKITAR DI KELAS V  
MIN 18 ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh:

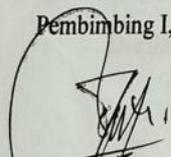
**RAUZH**

**NIM:201325076**

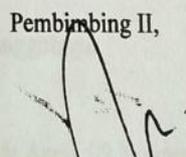
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

  
**Dr. Saifullah, M. Ag**  
NIP/197204062001121001

Pembimbing II,

  
**Daniah, S.Si, M.Pd**  
NIP. 197907162007102002

**PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP  
KREATIVITAS SISWA PADA TEMA BENDA-BENDA DI  
LINGKUNGAN SEKITAR DI KELAS V  
MIN 18 ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

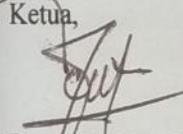
**Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan  
Lulus serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana  
(S-1) dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Pada Hari/Tanggal :

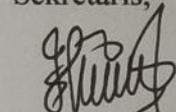
Senin, 18 Desember 2017  
29 Rabiul Awal 1439 H

**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

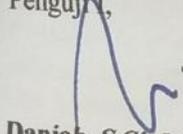
Ketua,

  
**Dr. Saifullah, M. Ag**  
NIP. 197204062001121001

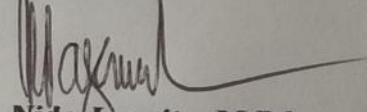
Sekretaris,

  
**Sri Mutia, M. Pd**

Penguji I,

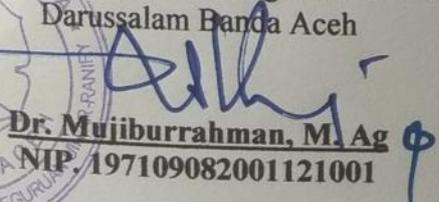
  
**Daniah, S.Si, M.Pd**  
NIP. 197907162007102002

Penguji II,

  
**Nida Jarmita, M. Pd**  
NIP. 198402232011012009

Mengetahui,

  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh

  
**Dr. Mujiburrahman, M. Ag**  
NIP. 197109082001121001



## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rauzah

Nim : 201325076

Prodi : PGMI

Fakultas : FTK

Judul Skripsi : Penerapan Model *Project Based learning* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Tema Benda-Benda di Lingkungan Sekitar di Kelas V MIN 18 Aceh Besar.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiaris terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 09 November 2017  
Yang Menyatakan,



## ABSTRAK

Nama : Rauzah  
NIM : 201325076  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Penerapan Model *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Tema Benda-benda di Lingkungan Sekitar di Kelas V MIN 18 Aceh Besar

Tanggal Sidang :

Pembimbing I : Dr. Saifullah, M.Ag

Pembimbing II : Daniah, S.Si., M.Pd

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

Proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah saat ini masih kurang memberikan perhatian terhadap kreativitas siswa. Dari hasil observasi di kelas V-A MIN 18 Aceh Besar menunjukkan bahwa masih terdapat kekurangan pada kegiatan belajar-mengajar seperti: guru masih kurang tepat dalam memilih model pembelajaran, dan masih terbatas dalam mengembangkan media pembelajaran dengan baik seperti membuat sebuah karya (proyek). Hal ini menyebabkan siswa bosan dan jenuh dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model *project based learning*. Model *project based learning* merupakan salah satu model pembelajaran di mana siswa dapat membuat sebuah proyek (karya) yang dapat melatih kreativitas siswa. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui kreativitas siswa kelas V MIN 18 Aceh Besar dengan penerapan model *project based learning* pada tema benda-benda di lingkungan sekitar. (2) untuk mengetahui respon siswa kelas V MIN 18 Aceh Besar pada tema benda-benda di lingkungan sekitar dengan penerapan model *project based learning*. Rancangan penelitian bersifat *Pre-eksperimental* dengan desain penelitian *Pre-Test-Post-Test Control Group*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 18 Aceh Besar, dan sampelnya adalah siswa kelas V-A berjumlah 23 siswa. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perubahan terhadap kreativitas siswa kelas V-A MIN 18 Aceh Besar pada tema benda-benda di lingkungan sekitar melalui penerapan model *project based learning*, dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $11,60 > 1,71$ . Hasil analisis lembar observasi kreativitas siswa memperoleh nilai rata-rata 84,62% dengan kategori sangat kreatif. Dan hasil analisis angket respon siswa memperoleh nilai rata-rata 3,54, dengan kategori positif.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis telah dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat seiring salam penulis sampaikan ke pangkuan Nabi besar Muhammad SAW yang telah menuntun umat manusia dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Alhamdulillah dengan petunjuk dan hidayah-Nya, penulis telah selesai menyusun skripsi yang sangat sederhana ini untuk memenuhi dan melengkapi syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan judul **“Penerapan Model *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Tema Benda-benda di Lingkungan Sekitar di Kelas V MIN 18 Aceh Besar”**.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ayahanda H. M. Abbas (Alm) dan Ibunda Cut Nuroi (Almh) beserta kakak (Silviana, Rismainur, umrasyitah, Nurbaiti), dan Abang (Asri). Yang selalu memberikan semangat, dorongan dan doa restu serta pengorbanan yang tidak ternilai kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini.
2. Bapak Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta stafnya, yang telah memfasilitasi penulis untuk dapat belajar dengan baik di FTK.
3. Ibu Misbahul Jannah M.Pd, PhD, selaku Penasehat Akademik yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama perkuliahan.

4. Bapak Dr. Saifullah M.Ag selaku pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan karya tulis ini.
5. Ibu Daniah S.Si, M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, membina, dan memberikan arahan serta memotivasikan penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Azhar, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, serta para dosen dan staf Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak berjasa dalam proses perkuliahan sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan S1.
7. Kepala Sekolah, guru, dan siswa MIN 18 Aceh Besar yang telah melayani dan banyak membantu penulis dalam mengumpulkan data penelitian yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.
8. Seluruh karyawan/karyawati perpustakaan wilayah, perpustakaan UIN Ar-Raniry, ruang baca prodi PGMI, ruang baca prodi Biologi yang telah membantu penulis menemukan rujukan-rujukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Terima kasih juga kepada rekan-rekan sejawat dan seluruh Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, terutama angkatan 2013 yang telah memberikan saran-saran dan bantuan moril yang sangat membantu penulisan skripsi ini.

Sesungguhnya penulis tidak sanggup membalas semua kebaikan dan dorongan semangat yang telah bapak, ibu, serta teman-teman berikan. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan ini.

Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Amin Ya Rabbal'alamin.

Banda Aceh, 09 November 2017

Penulis

(Rauzah)

**DAFTAR ISI**

<b>LEMBARAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Hipotesis .....	6
F. Penjelasan Istilah .....	7
G. Penelitian yang Relevan.....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>16</b>
A. Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	16
1. Pengertian Model <i>Project Based Learning</i> .....	16
2. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek.....	18
3. Prinsip-prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek .....	19
4. Langkah-langkah Model <i>Project Based Learning</i> .....	21
5. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Project Based Learning</i> ....	23
B. Kreativitas dan Faktor yang Mempengaruhinya.....	24
1. Pengertian Kreativitas .....	24
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas.....	25
3. Ciri-ciri Kreativitas .....	26
C. Respon Siswa.....	28
1. Pengertian Respon.....	28
2. Macam-macam Respon .....	29
3. Pengertian Siswa .....	30
D. Tema Benda-benda di Lingkungan Sekitar .....	31
E. Subtema Manusia dan Lingkungan.....	32
F. Pembelajaran Empat .....	33
G. Materi.....	35

<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>44</b>
	A. Rancangan Penelitian.....	44
	B. Populasi dan Sampel.....	45
	C. Intrumen Penelitian.....	46
	D. Teknik Pengumpulan Data.....	48
	E. Teknik Analisis Data .....	49
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>55</b>
	A. Hasil Penelitian .....	55
	1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	55
	2. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	55
	3. Analisis Hasil Penelitian .....	56
	a. Analisis Perubahan Kreativitas Siswa.....	56
	b. Hasil Analisis Obyektif .....	68
	c. Analisis Hasil Respon Siswa.....	70
	d. Analisis Lembar Observasi Kreativitas Siswa .....	71
	B. Pembahasan .....	73
	1. Kreativitas Siswa.....	73
	2. Analisis Respon Siswa .....	77
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>81</b>
	A. Keimpulan.....	81
	B. Saran-saran.....	82
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Pelajaran IPS ..	9
Tabel 1.2	Penelitian yang Relevan.....	11
Tabel 2.1	Langkah-langkah Model <i>Project Based Learning</i> .....	21
Tabel 2.2	Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Project Based Learning</i> .....	23
Tabel 2.3	Ciri-ciri Kreativitas .....	26
Tabel 2.4	Aspek-aspek Penilaian Kreativitas .....	27
Tabel 2.5	Macam-macam Respon.....	29
Tabel 2.6	Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Pelajaran IPS	34
Tabel 2.7	Perubahan Aktivitas Manusia di Bidang Sosial dan Ekonomi .....	40
Tabel 3.1	Rancangan Penelitian.....	45
Tabel 3.2	Skor Pilihan Jawaban .....	48
Tabel 3.3	Kriteria Penilaian Kreativitas.....	48
Tabel 4.1	Jadwal Kegiatan Peneliatian .....	56
Tabel 4.2	Hasil Nilai Analisis Obyektif Awal dan Analisis Obyektif Akhir Siswa Kelas V-A MIN 18 Aceh Besar .....	57
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Nilai Analisis Obyektif Awal Siswa Kelas V-A MIN 18 Aceh Besar .....	59
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Nilai Analisis Obyektif Akhir Siswa Kelas V-A MIN 18 Aceh Besar .....	61
Tabel 4.5	Uji Normalitas Data Analisis Obyektif Awal .....	63
Tabel 4.6	Uji Normalitas Data Analisis Obyektif Akhir .....	64
Tabel 4.7	Beda Nilai Analisis Obyektif Awal dan Analisis Obyektif Akhir Siswa Kelas V-A.....	66
Tabel 4.8	Hasil Analisis Obyektif Awal .....	68
Tabel 4.9	Hasil Analisis Obyektif Akhir .....	69
Tabel 4.10	Hasil Analisis Respon Siswa .....	70
Tabel 4.11	Analisis Lembar Observasi Kreativitas Siswa.....	71

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1	Gotong Royong .....	36
Gambar 2.2	Musyawaharah .....	37
Gambar 2.3	Pertanian .....	38
Gambar 2.4	Peternakan .....	38
Gambar 2.5	Perdagangan .....	39

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1: Surat Keputusan dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.....	85
Lampiran 2: Surat Izin Pengumpulan Data dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.....	86
Lampiran 3: Surat Izin Mengumpulkan Data dari Kementerian Agama Republik Indonesia Kota Jantho Aceh Besar.....	87
Lampiran 4: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Kepala Sekolah MIN 18 Aceh Besar.....	88
Lampiran 5: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	89
Lampiran 6: Lembar Analisis Obyektif Awal.....	111
Lampiran 7: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	117
Lampiran 8: Lembar Observasi Kreativitas Siswa.....	121
Lampiran 9: Lembar Analisis Obyektif Akhir.....	123
Lampiran 10: Lembar Respon Siswa.....	129
Lampiran 11: lembar Silabus Semester I Tema 1 MIN 18 Aceh Besar.....	133
Lampiran 12: Lembar Foto Penelitian MIN 18 Aceh Besar.....	156
Lampiran 13: Daftar Riwayat Hidup.....	158

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi. Di dalamnya dirumuskan secara terpadu kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik.<sup>1</sup> Oleh karena itu, pembelajaran pada kurikulum 2013 ini dikenal dengan pembelajaran Tematik. Menurut Sutirjo dan Sri Istuti, pembelajaran tematik adalah suatu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, sikap pembelajaran, serta kreativitas siswa dengan menggunakan tema.<sup>2</sup> Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam kurikulum 2013 ini, kegiatan belajar mengajarnya bukan hanya menekankan atau memfokuskan pada aspek kecerdasan saja, melainkan pada aspek kreativitas juga akan di kembangkan.

Selama ini, guru belum mampu menggali kreativitas siswa pada proses pembelajaran dikarenakan guru jarang mengembangkan wawasan keilmuannya. Hal ini mengakibatkan sistem kegiatan belajar mengajar masih menggunakan cara-cara konvensional yang hanya menekankan atau memfokuskan pada peningkatan hasil belajar saja, tetapi kurang memberikan perhatian kepada pengembangan bakat kreatif siswa. Menghadapi perkembangan dunia pendidikan, banyak upaya yang dilakukan oleh satuan pendidikan untuk menjadikan siswanya

---

<sup>1</sup> Kemdikbud, *Buku Guru Tema 1: Benda-benda di Lingkungan Sekitar*, (Jakarta : Kemdikbud, 2014), h. 3

<sup>2</sup> Abd. Kadir, Hanun Asrorah, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2015), h. 13

berkembang dan berkualitas. Usaha yang dilakukan oleh satuan pendidikan adalah penggunaan strategi belajar hingga perubahan kurikulum yang berubah setiap tahunnya. Akan tetapi, usaha yang dilakukan oleh satuan pendidikan tersebut pada kenyataannya hanya meningkatkan hasil belajar siswa saja. Hal ini mengakibatkan seorang siswa akan terhambat kreativitasnya.

Terhambatnya kreativitas siswa bukan hanya disebabkan oleh sistem pembelajaran yang hanya meningkatkan hasil belajar siswa saja, tetapi ada beberapa faktor lainnya yang dapat menghambat kreativitas siswa dalam pembelajaran yaitu cara mengajar guru cenderung tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, guru belum menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat membuat siswa berkreasi dalam kegiatan pembelajarannya, dan guru masih belum kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa akan muncul apabila gurunya memiliki kemampuan kreatif juga.

Guru dapat menggunakan model-model pembelajaran yang telah ada untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merancang kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menumbuhkan kemampuan kreativitas siswa adalah dengan menggunakan model *project based learning*. Model *project based learning* merupakan cara belajar mengajar yang melibatkan siswa dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Siswa dilatih untuk melakukan analisis terhadap permasalahan, kemudian melakukan eksplorasi, mengumpulkan informasi, interpretasi, dan penilaian dalam mengerjakan proyek

yang terkait dengan permasalahan yang dikaji.<sup>3</sup> Melalui kegiatan merancang sebuah proyek tersebut diharapkan model *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar.

Beberapa penelitian yang menggunakan model *project based learning*, misalnya penelitian yang dilakukan oleh Cinthia Inggar Wida, dengan judul: “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Model *Project Based Learning* (PJBL) pada siswa kelas V di MI Asas Islam Kalibening Kecamatan Tingkir Kota Salatiga”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan persentase 96,77% dengan siswa yang tuntas sejumlah 30 siswa dari 31 siswa. Dan penelitian yang dilakukan oleh Ardi Nova Irawan, dkk, dengan judul: “Kreativitas Siswa pada Materi Daur Ulang Limbah dengan Menggunakan Model *Project Based Learning* di kelas X SMAN 1 Gunung Alip”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya peningkatan kreativitas siswa dengan persentase 87,4% dari 32 siswa kreatif menggunakan model *project based learning*, dan 13,5% dari 5 siswa tidak kreatif dengan kriteria kreativitas paling sedikit 65%.<sup>4</sup>

Pada penelitian ini, penulis akan melaksanakan penelitian di MIN 18 Aceh Besar, namun sebelum pelaksanaan penelitian tersebut, penulis telah melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) terlebih dahulu di MIN 18 Aceh Besar. Berdasarkan dari hasil pengamatan penulis selama Praktik Pengalaman Lapangan

---

<sup>3</sup> Ridwan Abdullah Sani. *Pembelajaran Saintifik Untuk Mengimplementasi Kurikulum 2013*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), h. 172

<sup>4</sup> Ardi Nova Irawan, dkk, *Kreativitas Siswa Pada Materi Daur Ulang Limbah dengan Menggunakan Model Project Based Learning di Kelas X SMAN 1 Gunung Alip*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Biologi FKIP Universitas Lampung, 2013, Diakses pada Tanggal 21 November 2016

(PPL) di kelas V MIN 18 Aceh Besar, diketahui bahwa kegiatan belajar yang dilaksanakan belum mengembangkan media pembelajaran dengan baik seperti membuat sebuah karya (proyek) yang dapat melatih siswa untuk lebih kreatif, guru belum kreatif dalam merancang soal yang dapat memancing dan membuat siswa senang dan bersemangat dalam menyelesaikannya, masih kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa akan cenderung diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa diberi kesempatan untuk memberikan ide-ide yang dimiliki siswa, dan kurangnya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi untuk membuat siswa berperan aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan hasrat ingin tahun siswa berkurang, siswa cenderung menyontek dikarenakan tidak memahami materi, malas menanggapi pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru, dan siswa cenderung malas berpikir panjang dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran.

Dari beberapa hasil penelitian dan permasalahan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa model *project based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa pada Tema Benda-benda di Lingkungan Sekitar di Kelas V MIN 18 Aceh Besar”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perubahan terhadap kreativitas siswa kelas V MIN 18 Aceh Besar dengan penerapan model *project based learning* pada tema benda-benda di lingkungan sekitar?
2. Bagaimanakah respon siswa kelas V MIN 18 Aceh Besar pada pembelajaran tema benda-benda di lingkungan sekitar dengan penerapan model *project based Learning*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perubahan kreativitas siswa kelas V MIN 18 Aceh Besar dengan penerapan model *project based learning* pada tema benda-benda di lingkungan sekitar.
2. Untuk mengetahui respon siswa kelas V MIN 18 Aceh Besar pada pembelajaran tema benda-benda di lingkungan sekitar dengan penerapan model *project based learning*.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan mampu menghasilkan manfaat teoritis, yaitu berupa sumbangan pemikiran dan tolak ukur pada penelitian yang akan datang atau lebih lanjut dalam rangka memperbaiki

kualitas sistem pendidikan. Khususnya pada pembelajaran tematik kurikulum 2013 serta membantu pengembangan model-model pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, pembelajaran dengan penerapan model *project based learning* dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa
- b. Bagi guru, menjadi masukan dan pengembangan diri dalam menentukan strategi, metode atau model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan di ajarkan.
- c. Bagi peneliti, menambah pengetahuan untuk peneliti sendiri tentang model pembelajaran *project based learning* yang dapat meningkatkan kreativitas siswa, dan peneliti diharapkan dapat memberi masukan untuk penelitian yang lebih lanjut.

## E. Hipotesis

Hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai sesuatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal-hal yang sering dituntut untuk melakukan pengecekannya.<sup>5</sup> Dalam penelitian ini yang menjadi hipotesis penelitian adalah Penerapan Model *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa pada Tema Benda-benda di Lingkungan Sekitar di Kelas V MIN 18 Aceh Besar Aceh Besar. Adapun yang menjadi hipotesis ( $H_0$ ) dan hipotesis ( $H_a$ ) dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  = Tidak terdapat perubahan terhadap kreativitas siswa kelas V MIN 18 Aceh Besar pada pembelajaran tema benda-benda di lingkungan sekitar melalui penerapan model *project based learning*.

---

<sup>5</sup> Sudjana, *Metoda Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), h. 219

Ha = Terdapat perubahan terhadap kreativitas siswa kelas V MIN 18 Aceh Besar pada pembelajaran tema benda-benda di lingkungan sekitar melalui penerapan model *project based learning*.

## F. Penjelasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut:

### 1. Penerapan

Penerapan adalah pemasangan, pengenalan, penggunaan atau mempraktekkan.<sup>6</sup> Menurut para ahli penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.<sup>7</sup> Penerapan yang penulis maksud di sini adalah kegiatan penggunaan atau mempraktikkan model pembelajaran *project based learning* dalam tema benda-benda di lingkungan sekitar.

### 2. Model *Project Based Learning*

*Project based learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan siswa dalam membuat proyek.<sup>8</sup> *Buck Institute for Education*

---

<sup>6</sup> W.J.S Poerwadarmita, *Kamus Umum Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1976, h. 1058

<sup>7</sup> Muhammad Sofyan Nizam, Pengertian Penerapan, diakses pada tanggal 29 Maret 2017, disitu: <http://internetsebagaisumberbelajar.blogspot.co.id/2010/07/pengertian-penerapan.htm>

<sup>8</sup> Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), h. 144

menyatakan bahwa model pembelajaran *project based learning* adalah model pembelajaran sistematis yang melibatkan para siswa dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui proses yang terstruktur, pengalaman nyata dan teliti yang dirancang untuk menghasilkan produk.<sup>9</sup>

### 3. Kreativitas

Menurut *Barron* kreativitas adalah kemampuan menciptakan sesuatu yang baru. Sedangkan *Rogers* mendefinisikan bahwa kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru kedalam suatu tindakan. Hasil-hasil baru muncul dari sifat-sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman, maupun keadaan hidupnya.<sup>10</sup> *Forgarty* menggambarkan kreativitas sebagai “ide Pemikiran”.<sup>11</sup> Oleh karena itu untuk mendorong siswa menghasilkan ide-ide baru, guru dituntut agar lebih kreatif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Dari penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas adalah ciri khas yang dimiliki oleh seseorang yang menandai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru melalui ide-ide yang dimiliki atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya. Jadi, kreativitas yang peneliti maksud adalah kemampuan siswa untuk menghasilkan sesuatu yang

---

<sup>9</sup>Sutirman, *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), h. 43

<sup>10</sup> Mohammad Ali, Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), h. 42

<sup>11</sup> Amina Talat, Hina Fakhra Chaudhry, *The Effect of PBL and 21st Century Skills on Students' Creativity and Competitiveness in Private Schools*, *The Lahore Journal of Business*, 2:2 (Spring 2014): pp. 89-114. Di akses pada tanggal 30 Maret 2017

baru melalui ide-ide yang di milikinya dalam pembelajaran tema benda-benda di lingkungan sekitar melalui penerapan model *project based learning*.

#### 4. Materi

- a. Tema 1 : Benda-benda di lingkungan sekitar
- b. Subtema 3 : manusia dan Lingkungan
- c. Pembelajaran 4 :

**Tabel 1.1 Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Pelajaran IPS**

KI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.</li> <li>2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga serta cinta tanah air.</li> <li>3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain.</li> <li>4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam kalimat yang mudah dipahami, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, serta dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</li> </ol>
KD	1.1 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu

	<p>dengan segala perubahannya.</p> <p>2.1 Menunjukkan perilaku jujur, sopan, estetika dan memiliki motivasi internal ketika berhubungan dengan lembaga sosial, budaya, ekonomi dan politik.</p> <p>3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, koneksi antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional.</p> <p>4.1 Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia.<sup>12</sup></p>
--	--

---

<sup>12</sup> Kemdikbud, *Buku Guru Tema 1: Benda-benda di Lingkungan Sekitar*, (Jakarta : Kemdikbud, 2014), h. 172

### G. Penelitian yang Relevan

Sebelum penelitian ini dilakukan, ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan tentang model *project based learning* dan kreativitas yang menjadi referensi dan acuan bagi peneliti. Adapun penelitian terdahulu yang relevan yang menjadi referensi bagi peneliti dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 1.2 Penelitian Relevan**

No	Judul Penelitian (Nama Peneliti)	Penjelasan Hasil Penelitian	Keterangan
1.	Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar melalui Model <i>Project Based Learning</i> pada Siswa Kelas V Asas Islam Kalibening Kecamatan Tingkir Kota Sala Tiga. (Cinthia Inggar Wida).	Hasil penelitian memperlihatkan bahwa adanya peningkatan terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang pada siswa melalui penerapan model <i>project based learning</i> .	Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. IAIN Salatiga. Dikutip dari: <a href="http://perpustakaan.iainsalatiga.ac.id/docfiles/fulltext/5727995061.pdf">http://perpustakaan.iainsalatiga.ac.id/docfiles/fulltext/5727995061.pdf</a> . Diakses pada tanggal 25 Maret 2017.
2.	Penerapan Model	Berdasarkan hasil	<i>e-Journal</i> Jurnal PTE

	<p><i>Project Based Learning</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Siswa pada Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XI TAV di SMK Negeri 3 Singaraja. (Sugiartawan Bayu Permana Gede, Nurhayata I Gede, Sutaya I Wayan).</p>	<p>penelitian menunjukkan bahwa penerapan model <i>project based learning</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dapat dilihat dari ketuntasan klasikal yang diperoleh dari sebelum dan sesudah penerapan model <i>project based learning</i> dan juga telah memenuhi target keberhasilan yang telah ditentukan.</p>	<p>Universitas Pendidikan Ganesha... Vol 4. Nomor 1 Tahun 2015. Dikutip dari:  <a href="http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPTE/article/download/6276/4386">http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPTE/article/download/6276/4386</a>.          Diakses pada tanggal 25 Maret 2017.</p>
3.	<p>Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Batik Menggunakan Model <i>Project</i></p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa pada mata pelajaran Muatan Lokal Batik melalui penggunaan model <i>project based</i></p>	<p>Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Dikutip dari:  <a href="http://eprints.uny.ac.id/15838/1/Dimas%20Sopan%20Sahid%20SU%2010">http://eprints.uny.ac.id/15838/1/Dimas%20Sopan%20Sahid%20SU%2010</a></p>

	<p><i>Based Learning</i> pada Siswa Kelas VIII G SMPN 1 Trucuk Kabupaten Klaten. (Dimas Sopan Sahid Satrio Utomo).</p>	<p><i>learning</i> mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan melalui penggunaan model pembelajaran <i>project based learning</i> siswa diberikan tugas mempraktikkan langsung proses pembuatan batik sehingga kreativitas siswa dapat terlatih, berbeda dengan kegiatan belajar biasa yang hanya terpaku pada teori tanpa mempraktikkannya langsung.</p>	<p>207241008.pdf. Diakses pada tanggal 26 Maret 2017.</p>
4.	<p>Peranan Kreativitas Siswa Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Fisika</p>	<p>Berdasarkan pengujian hipotesis dan analisis data penelitian, hasil penelitian</p>	<p>Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasi (JPFA). Vol 2 Nomor 2 Desember 2012. Dikutip dari: <a href="http://journal.unesa.ac.id/">http://journal.unesa.ac.id/</a></p>

	Dalam Pembelajaran Kontekstual. (Dwi Sambada).	menunjukkan bahwa terdapat peranan positif antara kreativitas siswa dan kemampuan memecahkan masalah dalam pelajaran Fisika dan proses belajar mengajar dalam setting pembelajaran kontekstual sangat membantu untuk mengetahui kreativitas siswa	<a href="http://index.php/jpfa/article/viewFile/167/82">index.php/jpfa/article/viewFile/167/82</a> . Diakses pada tanggal 27 Maret 2017
5.	Pengembangan Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran IPS. (Yesi Burdiarti)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS dapat dikembangkan melalui strategi pembelajaran IPS yaitu	Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro.. Vol 2 Nomor 1 2015. Dikutip dari: <a href="http://fkip.ummetro.ac.id/journal/index.php/ekonomi/article/download/143/114">http://fkip.ummetro.ac.id/journal/index.php/ekonomi/article/download/143/114</a> . Diakses pada tanggal 28 Maret 2017

		Penyampaian- penemuan ( <i>exposition- discovery</i> ), pembelajaran berkelompok, pembelajaran individu, pembelajaran secara langsung ( <i>direct intruction</i> ), dan pembelajaran diskusi.	
--	--	---	--

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Menurut Supriyono, model pembelajaran adalah sebuah rencana atau pola yang mengorganisasikan pembelajaran dalam kelas dan menunjukkan cara penggunaan materi pembelajaran. Joyce dan Weil mendefinisikan model pembelajaran adalah cara-cara atau teknik penyajian bahan ajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, baik secara individu maupun secara kelompok.<sup>13</sup>

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, model pembelajaran adalah teknik atau cara seorang guru dalam penyajian materi di dalam kelas secara individu maupun kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Suatu pembelajaran akan mencapai tujuan yang diinginkan apabila pemilihan model pembelajaran sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa di dalam kelas. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model *project based learning* untuk mengukur kreativitas siswa pada tema benda-benda di lingkungan sekitar.

#### 1. Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning*

*Project based learning* merupakan cara belajar mengajar yang melibatkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk

---

<sup>13</sup>Wahyu, *Pengertian dan Macam-macam Model Pembelajaran*, diakses pada tanggal 20 Maret 2017, disitus: <http://area.blogwahyu.com/2013/12/pengertian-pendekatan-strategi-dan.html>

menyelesaikan permasalahan. Siswa dilatih untuk melakukan analisis terhadap permasalahan, kemudian melakukan eksplorasi, mengumpulkan informasi, interpretasi, dan penilaian dalam mengerjakan proyek yang terkait dengan permasalahan yang dikaji.<sup>14</sup>

*Bern* dan *Ericson* mendefinisikan bahwa pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan pendekatan yang memuat pada prinsip dan konsep utama suatu disiplin, melibatkan siswa memecahkan masalah dan tugas penuh makna dan mendorong siswa untuk bekerja mandiri untuk membangun pembelajaran, dan pada akhirnya menghasilkan karya nyata.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam merancang sebuah proyek untuk memecahkan sebuah masalah dan melatih siswa secara mandiri dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Produk atau proyek yang dimaksud yaitu hal-hal yang memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang, dan menuntut siswa untuk merancang dan memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri. Tujuannya adalah agar siswa mempunyai kemandirian dalam menyelesaikan tugas yang dihadapinya.<sup>15</sup> Maka,

---

<sup>14</sup>Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Saintifik Untuk Mengimplementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), h. 172

<sup>15</sup>Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 144

dalam hal ini peran guru benar-benar sebagai fasilitator murni. Para guru bekerja bersama siswa dalam bingkai pemecahan masalah yang bermanfaat, membangun tugas-tugas yang bermakna, serta memandu pengembangan pengetahuan siswa dan pengembangan keterampilan sosialnya, serta secara hati-hati melakukan penilaian otentik tentang apa yang telah dipelajari siswa selama melakukan proyek.<sup>16</sup>

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa produk atau proyek yang dimaksud dalam pembelajaran *project based learning* adalah sesuatu yang berupa tugas-tugas yang didasarkan pada pertanyaan dan permasalahan yang dapat menantang siswa dalam merancang, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan yang bertujuan agar siswa mempunyai kemandirian dalam menyelesaikan tugas yang dihadapinya. Dalam proses pembuatan proyek, guru hanya bertugas sebagai fasilitator dan akan bekerja sama dengan siswa dalam memecahkan masalah. Selain itu, guru juga akan melakukan penilaian otentik secara hati-hati tentang apa yang dipelajari oleh siswa selama melakukan proyek.

## **2. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)**

Pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah pembelajaran yang inovatif, dan lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Menurut *Thomas*, Fokus pembelajaran terletak pada prinsip dan konsep inti dari suatu disiplin ilmu, melibatkan siswa

---

<sup>16</sup>Warsono, Hariyanto, *Pembelajaran Aktif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), h. 155

dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara otonom dalam mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya untuk menghasilkan produk nyata.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah sebuah pembelajaran yang dapat menciptakan sesuatu yang baru dengan melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dan dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Dengan demikian, siswa dapat berkesempatan untuk bekerja sama dengan mandiri dan dengan bebas dalam mengatur pengetahuan mereka sendiri, sehingga dapat mencapai tujuannya untuk menghasilkan produk nyata.<sup>17</sup>

### **3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek**

Menurut Wena mengutip dari *Thomas*, pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa prinsip dalam penerapannya. Prinsip-prinsip tersebut, yaitu sebagai berikut:

#### **1. Sentralistik**

Maksudnya bahwa model pembelajaran ini merupakan pusat dari strategi pembelajaran, karena siswa mempelajari konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Pekerjaan proyek merupakan pusat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di kelas.

#### **2. Pertanyaan Penuntun**

---

<sup>17</sup>Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, ..., h. 145

Hal ini mengandung makna bahwa pekerjaan proyek yang dilakukan oleh siswa bersumber pada pertanyaan atau persoalan yang menuntun siswa untuk menemukan konsep mengenai bidang tertentu.

### 3. Investigasi Konstruktif

Artinya bahwa dalam pembelajaran berbasis proyek terjadi proses investigasi yang dilakukan oleh siswa untuk merumuskan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengerjakan proyek. Oleh karena itu, guru harus dapat merancang strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk melakukan proses pencarian dan atau pendalaman konsep pengetahuan dalam rangka menyelesaikan masalah atau proyek yang dihadapinya.

### 4. Otonomi

Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa diberi kebebasan atau otomi untuk menentukan target sendiri dan bertanggung jawab terhadap apa yang dikerjakan. Guru berperan sebagai motivator dan fasilitator untuk mendukung keberhasilan siswa dalam belajar.

### 5. Realistis

Proyek yang dikerjakan oleh siswa merupakan pekerjaan nyata yang sesuai dengan kenyataan di lapangan kerja atau di masyarakat. Proyek yang dikerjakan bukan dalam bentuk simulasi atau imitasi, melainkan pekerjaan atau permasalahan yang benar-benar nyata.<sup>18</sup>

## **4. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning***

---

<sup>18</sup>Sutirman, *Media dan Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), h. 45

Menurut *The Geogre Lucas Education Foundation* yang dikutip Sabar Nurohman, langkah-langkah model pembelajaran *project based learning* dapat dilihat di dalam tabel berikut ini:

**Tabel 2.1 Langkah-langkah Model *Project Based Learning***

No	Langkah-langkah	Penjelasan
1.	Mulai dengan pertanyaan esensial.	Pembelajaran dengan pertanyaan esensial yaitu: pertanyaan yang mendorong siswa untuk melakukan sesuatu.
2.	Membuat desain rencana proyek.	Dengan dampingan guru siswa membuat desain rencana proyek yang akan dilaksanakan.
3.	Membuat jadwal.	Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan membuat proyek.
4.	Memantau siswa dan kemajuan proyek.	Guru bertanggung jawab memantau kegiatan siswa selama menyelesaikan proyek untuk mengetahui kemajuan pelaksanaan proyek dan mengantisipasi hambatan yang dihadapi siswa.
5.	Menilai hasil.	Penilaian dilakukan untuk mengukur ketercapaian standar, mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman. yang sudah dicapai, dan menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun strategi pembelajaran

		berikutnya.
6.	Refleksi.	Pada akhir pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan secara individu maupun kelompok. <sup>19</sup>

Dari langkah-langkah model *project based learning* di atas dapat disimpulkan bahwa peran guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model *project based learning* yaitu guru berperan sebagai fasilitator, mendampingi siswa merencanakan proyek, membantu siswa membuat jadwal pelaksanaan pembuatan proyek, memantau siswa dalam menyelesaikan proyek, menilai proyek yang dihasilkan siswa, dan melakukan refleksi bersama siswa terhadap hasil proyek yang telah dijalankan. Dengan demikian yang lebih aktif dalam proses pembelajaran tersebut adalah siswa.

Penilaian proyek dilakukan dengan tiga tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan hasil akhir dari proyek. Untuk itu, guru perlu menetapkan hal-hal yang perlu dinilai. Instrumen penilaian dapat berupa daftar cek seperti rubric penilaian produk yang merupakan penilaian terhadap pembuatan dan kualitas suatu produk.<sup>20</sup>

## **5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Project Based Learning***

<sup>19</sup>Sutirman, *Media dan Model-model Pembelajaran*,..., h. 46

<sup>20</sup> Jaka Afriana, *Project Based Learning*, diakses pada tanggal 05 April 2017, di situs: <http://www.jepakpendidikan.com/2016/10/faktor-project-based-learning.html>

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari model *project based learning*, kelebihan dan kekurangan tersebut dapat di lihat di dalam tabel berikut ini:

**Tabel 2.2 Kelebihan dan Kekurangan Model *Project Based Learning***

No	Kelebihan	Kekurangan
1.	Meningkatkan motivasi.	Membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk.
2.	Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.	Membutuhkan biaya yang cukup.
3.	Meningkatkan kemampuan studi pustaka.	Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar.
4.	Meningkatkan kolaborasi.	Membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai.
5.	Meningkatkan keterampilan manajemen sumber daya alam.	Kesulitan melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok. <sup>21</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar dengan model pembelajaran *project based learning* memiliki kelebihan yang cukup baik untuk diterapkan dalam pembelajaran, namun bukan berarti model pembelajaran *project based learning* tidak memiliki kekurangan, kekurangan inilah yang membuat guru lebih terampil dalam mengatasinya. Peran siswa sangat

<sup>21</sup>Ridwan Abdullah, *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*, ....., h. 177

dominan dalam model pembelajaran *project based learning* dikarenakan sangat berpengaruh terhadap suksesnya penerapan model ini.

## **B. Kreativitas**

### **1. Pengertian Kreativitas**

Kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda oleh para pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing. Perbedaan dalam sudut pandang ini menghasilkan berbagai definisi kreativitas dengan penekanan yang berbeda-beda. Berikut ini adalah definisi kreativitas menurut beberapa para pakar:

- a. *Barron* mendefinisikan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru disini bukan berarti memang harus benar-benar baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.
- b. *Rogers* mendefinisikan bahwa kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru kedalam suatu tindakan. Hasil-hasil itu muncul dari sifat-sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu yang lain, pengalaman maupun keadaan hidupnya.
- c. *Drevdahl* mendefinisikan bahwa kreativitas sebagai kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan baru yang dapat berwujud aktivitas imajinatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada di situasi sekarang.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup>Mohammad Ali, Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2008), h. 42

## 2. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Pada mulanya, kreativitas dipandang sebagai faktor bawaan yang hanya dimiliki oleh individu tertentu. Dalam pengembangan selanjutnya, ditemukan bahwa kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan. Berikut ini adalah faktor pendukung dan penghambat kreativitas siswa:

*Hurlock* mengemukakan beberapa faktor pendukung yang dapat meningkatkan kreativitas siswa, yaitu:

- a. Waktu. Siswa akan kreatif apabila diberikan waktu bebas untuk bermain dengan gagasan dan konsep yang dimilikinya.
- b. Kesempatan menyendiri. Hanya apabila tidak mendapatkan tekanan dari kelompok sosial anak menjadi kreatif.
- c. Dorongan. Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, untuk menjadi kreatif siswa harus bebas dari ejekan dan kritikan.
- d. Sarana. Sarana untuk bermain dan sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
- e. Lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas siswa.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Fakhrihal, *Faktor pendukung dan Penghambat Kreativitas Anak*, diakses pada tanggal 07 April 2017, disitus: <http://www.jejakpendidikan.com/2016/10/faktor-pendukung-dan-penghambat.html>

Sedangkan faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas siswa yaitu:

- a. Tidak yakin pada diri sendiri.
- b. Merasa belum siap.
- c. Takut segala sesuatu tidak berhasil.
- d. Selalu berpikir tidak berbakat seperti orang lain.
- e. Pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak.
- f. Terlalu banyak melarang.
- g. Penekanan bahwa guru selalu benar.

### 3. Ciri-ciri Kreativitas

Ada beberapa ciri-ciri kreativitas yang akan di jelaskan di dalam tabel berikut ini:

**Tabel. 2.3 Ciri-ciri Kreativitas**

No	Ciri-ciri Kreativitas	Keterangan
1.	Kelancaran berpikir ( <i>fluency of thinking</i> ).	Kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seorang secara cepat.
2.	Keluwesannya berpikir ( <i>Flexibility</i> ).	Kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.
3.	Elaborasi ( <i>elaboration</i> ).	Kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci

		detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
4.	Originalitas ( <i>originality</i> ).	Kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

Untuk mengembangkan kreativitas siswa, ada lima bentuk interaksi antara guru dan siswa yang dianggap mampu mengembangkan kreativitas siswa, yaitu:

- a. Menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa.
- b. Menghormati gagasan yang tidak biasa serta imajinatif dari siswa.
- c. Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri.
- d. Memberi penghargaan kepada siswa.
- e. Meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasanya penilaian.<sup>24</sup>

Ada beberapa aspek penilaian kreativitas, melalui aspek-aspek ini kreativitas siswa dapat diamati dalam kegiatan pembelajaran. Aspek-aspek penilaiannya dapat dilihat di dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 2.4 Aspek-Aspek Penilaian Kreativitas**

<sup>24</sup> Yesi budiarti, *pengembangan Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran IPS*, Jurnal Promosi Pendidikan Ekonomi UM Metro, Vol. 3 No. 1 2015, h.68

No	Aspek	No	Aspek
1.	Kelancaran .	8.	Cenderung lebih suka untuk melakukan tugas-tugas yang berat.
2.	Keluwesannya.	9.	Mencari jawaban-jawaban yang memuaskan dan komprehensif.
3.	Keaslian.	10.	Bergairah, aktif dan dedikasi dalam melakukan tugas-tugasnya.
4.	Kepekaan.	11.	Menanggapi pertanyaan-pertanyaan dan kebiasaan untuk memberikan jawab lebih banyak.
5.	Hasrat ingin mengetahui.	12.	Keleluasaan dalam latar belakang kemampuan membaca.
6.	Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru.	13.	Memiliki semangat inkuiri. <sup>25</sup>
7.	Panjang akal.		

### C. Respon Siswa

#### 1. Pengertian Respon

Menurut Abidin, respon adalah reaksi yang dilakukan seseorang terhadap rangsangan, atau perilaku yang dihadirkan oleh rangsangan. Respon muncul pada manusia melalui suatu reaksi dengan urutan: ragu-ragu, sementara, dan hati-hati. Menurut Soekanto, respon adalah perilaku yang merupakan konsekuensi dari perilaku sebelumnya sebagai tanggapan atau jawaban dari suatu persoalan atau permasalahan.

Dari uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa respon adalah tanggapan seseorang setelah menerima rangsangan untuk menyelesaikan

<sup>25</sup> Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya (JPFA), vol 2 Nomor 2 Desember 2012, dikutip dari <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jpfa/article/viewFile/167/82>, diakses pada tanggal 27 Maret 2017

persoalan atau masalah. Tanggapan terhadap suatu rangsangan itu bisa berupa tanggapan yang ragu-ragu, sementara, dan tanggapan yang hati-hati. Selain itu, respon juga dapat dikatakan dengan reaksi, seseorang akan bereaksi setelah mendapatkan rangsangan untuk menyelesaikan persoalan atau permasalahan. Hal ini dapat diamati dengan melihat reaksi awal seseorang sebelum diberikan rangsangan dan reaksi seseorang setelah menerima rangsangan.

## 2. Macam-macam Respon

Respon dibagi menjadi dua, macam-macam respon dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 2.5 Macam-macam Respon**

No	Macam-macam Respon	Keterangan
1.	Respon Positif	Respon positif adalah bentuk respon, tindakan, sikap, yang menunjukkan atau memperlihatkan, menerima, mengakui, menyetujui, serta melaksanakan norma-norma yang berlaku dimana individu itu berada.
2.	Respon Negatif	Respon negatif adalah bentuk respon, tindakan, atau sikap yang menunjukkan atau memperlihatkan penolakan atau tidak menyetujui terhadap norma-norma yang berlaku dimana individu itu berada.

Menurut teori simbolik, individu dalam memberikan respon didasarkan pada pemahaman mereka terhadap fenomena sosial yang akan mereka respon.

Berbeda dengan teori Behavior, di mana individu dalam merespon fenomena sosial tidak didasarkan pada pemahaman mereka terhadap fenomena sosial tersebut.

### **3. Pengertian Siswa**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, siswa adalah murid atau pelajar yang sedang menempuh jenjang pendidikan pada tingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto, siswa adalah siapa yang terdaftar sebagai objek didik disuatu lembaga pendidikan.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa siswa adalah seseorang yang terdaftar di suatu lembaga pendidikan baik itu tingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah keatas yang memiliki hak dan kewajiban sebagai seorang siswa. Hak dan kewajiban seorang siswa yaitu sebagai berikut:

a. Hak siswa, yaitu:

1. Menerima pelajaran.
2. Mengikuti kegiatan yang diadakan sekolah.
3. Menggunakan semua fasilitas yang ada disekolah.
4. Memperoleh bimbingan.

b. Kewajiban siswa, yaitu:

1. Hadir pada waktunya.
2. Mengikuti pelajaran dengan tertib.

3. Mengikuti pelajaran (ujian) atau kegiatan-kegiatan lain yang telah ditentukan oleh sekolah.
4. Mentaati tata tertib yang ada di sekolah.<sup>26</sup>

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa respon siswa adalah reaksi sosial yang dilakukan oleh siswa atau pelajar dalam menanggapi pengaruh atau rangsangan dalam dirinya dari situasi pengulangan yang dilakukan oleh orang lain. Seperti tindakan pengulangan guru dalam proses belajar atau dari fenomena sosial disekitar sekolahnya.

#### **D. Tema 1: Benda-benda di Lingkungan Sekitar**

Tema adalah pokok pikiran yang menjadi pokok pembicaran. Dalam kurikulum 2013, tema diberikan dengan maksud menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh dan dikenal dengan pembelajaran tematik, di mana dalam pembelajaran ini mata pelajaran dikaitkan sehingga dapat memberikan pengalaman berharga bagi peserta didik.<sup>27</sup>

Benda adalah segala sesuatu yang ada di alam baik itu biotik (hidup) maupun abiotik (tidak hidup). Benda biotik (hidup) yaitu: manusia, tumbuhan, dan hewan. Sedangkan benda abiotik (mati) yaitu: batu, air, tanah, udara, dan sebagainya. Benda-benda tersebut akan berada dan saling berhubungan di suatu tempat yang dinamakan dengan lingkungan.

---

<sup>26</sup>Hasan Ismail, *Pengertian Respon Siswa*, diakses pada tanggal 5 Maret 2017, disitus: <http://pengertian-menurut-blogsop.co.id/2015/11/pengertian-dan-tinjauan-tentang-respon.html>

<sup>27</sup> Fajri PGSD, *Makalah Tematik* di akses pada tanggal 16 November 2016 di situs <https://fajripgsd.wordpress.com/2011/12/05/makalah-tematik/>

lingkungan adalah tempat di mana suatu makhluk hidup itu tumbuh yang meliputi unsur-unsur yang penting seperti tanah, air, dan udara. Lingkungan sendiri memiliki arti penting dalam kehidupan setiap makhluk hidup, misalnya lingkungan hutan dimana setiap tumbuhan dan hewan bisa hidup dengan bebas mencari makan.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tema benda-benda di lingkungan sekitar adalah sebuah pembelajaran yang akan membahas tentang suatu benda baik hidup (biotik) maupun tidak hidup (abiotik) dalam sebuah lingkungan sebagai pokok pembicaraannya. Melalui tema ini, diharapkan siswa dapat mengetahui dan memahami bagaimana aktivitas benda baik hidup atau tidak hidup dalam sebuah lingkungan.

### **E. Subtema 3: Manusia dan Lingkungan**

Subtema adalah bagian-bagian dari tema. Pada sebuah tema terdapat tiga atau empat subtema, pada tema benda-benda di lingkungan sekitar memiliki tiga subtema, yaitu: subtema 1: wujud benda dan cirinya, subtema 2: perubahan wujud benda, dan subtema 3: manusia dan lingkungan. Pada penelitian ini, penulis akan melakukan penelitian pada subtema 3: manusia dan lingkungan

Manusia adalah makhluk hidup ciptaan Tuhan dengan segala fungsi dan potensinya yang tunduk kepada aturan hukum alam, mengalami kelahiran, pertumbuhan, perkembangan, dan kematian. Sedangkan lingkungan adalah suatu tempat di mana makhluk hidup tinggal, dan menjalankan hidupnya serta di

dalamnya akan terjadi hubungan timbal balik antar makhluk hidup dan tidak hidup.<sup>28</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, subtema manusia dan lingkungan adalah bagian dari tema benda-benda di lingkungan sekitar yang akan menjelaskan tentang bagaimana hubungan dan aktivitas manusia dengan lingkungan hidupnya. Hubungan dan aktivitas yang dimaksud yaitu hubungan dan aktivitas baik antar makhluk hidup (manusia, tumbuhan, dan hewan), maupu antar makhluk tidak hidup (tanah, air, dan sebagainya) yang akan terjadi di sebuah lingkungan.

#### **F. Pembelajaran Empat (4)**

Di dalam sebuah subtema terdapat enam pembelajaran yang akan menjelaskan subtema manusia dan lingkungan. Setiap pembelajaran tersebut di dalamnya terdiri dari beberapa mata pelajaran yang akan saling berkaitan untuk menjelaskan subtema tersebut. Pembelajaran empat merupakan pembelajaran yang akan diteliti oleh penulis pada subtema manusia dan lingkungan.

Di dalam pembelajaran empat terdapat tiga mata pelajaran, yaitu: Matematika, Bahasa Indonesia, dan IPS, yang akan saling berkaitan untuk membahas dan menjelaskan tentang materi subtema manusia dan lingkungan melalui penerapan model *project based learning* yang bertujuan untuk melihat kreativitas siswa, melalui pembelajaran ini diharapkan kreativitas siswa dapat meningkat.

---

<sup>28</sup>Hasan Kawaguchi, *Manusia dan Lingkungan*, diakses pada tanggal 12 April 2017, di situs: <http://kulpulan-materi.blogspot.co.id/2012/05/manusia-dan-lingkungan.html>

Dari beberapa mata pelajaran yang terdapat pada pembelajaran empat tersebut, penulis memilih mata pelajaran IPS sebagai mata pelajaran yang menjadi fokus penelitian dengan penerapan model pembelajaran *project based learning* untuk melihat kreativitas siswa. Berikut ini adalah KI dan KD Pelajaran IPS yang di paparkan dalam bentuk tabel:

**Tabel 2.6 Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Pelajaran IPS**

KI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.</li> <li>2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga serta cinta tanah air.</li> <li>3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain.</li> <li>4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam kalimat yang mudah dipahami, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, serta dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</li> </ol>
KD	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.2 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya.             <ol style="list-style-type: none"> <li>1.2.1 Menunjukkan perilaku jujur, sopan, estetika dan memiliki motivasi internal ketika berhubungan dengan lembaga sosial, budaya, ekonomi dan politik.</li> </ol> </li> <li>3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, koneksi antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional.</li> <li>4.1 Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan</li> </ol>

	kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia. <sup>29</sup>
--	--

## **G. Materi: Aktivitas Manusia dan Perubahannya di bidang Sosial dan Ekonomi**

### **1. Pengertian Aktivitas**

Pada mata pelajaran IPS, materi yang akan dibahas yaitu materi tentang aktivitas manusia dan perubahannya di bidang sosial dan ekonomi. Menurut Sriyono, aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Menurut Anton M. Mulyono, aktivitas adalah kegiatan atau keaktifan. Jadi, segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan aktivitas.<sup>30</sup>

Dari uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa aktivitas manusia adalah segala kegiatan yang dilakukan oleh manusia baik secara jasmani dan rohani atau secara fisik maupun non-fisik. Aktivitas manusia dapat menimbulkan dampak yang positif dan negatif terhadap kehidupan manusia. Masing-masing dampak tersebut akan memberikan keuntungan dan kerugian pada kehidupan manusia dan makhluk hidup lainnya.

#### **a. Aktivitas Manusia di Bidang Sosial**

---

<sup>29</sup> Kemdikbud, *Buku Guru Tema 1: Benda-benda di Lingkungan Sekitar*, (Jakarta : Kemdikbud, 2014), h. 172

<sup>30</sup> Hilman Suparto, *Aktivitas Manusia*, diakses pada tanggal 13 April 2017, disitus: <http://biologi-mil.blogspot.co.id/2011/07/aktivitas-manusia-ii.html>

Sebagai makhluk ciptaan Tuhan dan sebagai makhluk sosial, manusia tidak bisa hidup sendiri atau individu, tetapi setiap manusia akan membutuhkan orang lain untuk menjalankan hidupnya. Untuk itu, dalam kehidupannya manusia akan melakukan aktivitas-aktivitas sosial seperti:

### 1) Gotong Royong

Gotong Royong adalah kerja sama antara sejumlah warga masyarakat untuk menyelesaikan sesuatu atau pekerjaan tertentu yang dianggap berguna untuk kepentingan bersama.



Gambar 2.1 gotong royong.<sup>31</sup>

Semangat gotong royong berkembang dengan baik karena didorong kesadaran bahwa:

- Manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain.
- Manusia perlu menyesuaikan dirinya dengan masyarakat lingkungannya.
- Manusia perlu menjaga hubungan baik dengan sesama untuk mengikat persaudaraan.<sup>32</sup>

<sup>31</sup><http://assets.kompasiana.com/items/album/2015/08/04/gotong-royong-infopublik-id-55c08683b292737d1687c0f9.jpg?v=400&t=o?t=o&v=700>. Diakses pada tanggal 20 April 2017

<sup>32</sup> Hendra Iskandar, *Pengertian dan Manfaat Gotong Royong*, diakses pada tanggal 20 April 2017, di situs: <http://www.ilmusaudara.com/2016/03/pengertian-gotong-royong-serta.html>

## 2) Musyawarah



Gambar 2.2 Musyawarah.<sup>33</sup>

Musyawarah adalah perundingan antara dua orang atau lebih untuk mengambil keputusan bersama yang telah disepakati dalam memecahkan suatu masalah.

### b. Aktivitas Manusia di Bidang Ekonomi

Aktivitas manusia di bidang ekonomi adalah semua aktivitas manusia yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Beberapa aktivitas ekonomi yaitu sebagai berikut:

#### 1) Pertanian

Pertanian adalah suatu kegiatan manusia dalam memanfaatkan sumber daya hayati untuk dapat menghasilkan bahan pangan, sumber energi, bahan baku, dan sebagainya.

---

<sup>33</sup>[http://1.bp.blogspot.com/lcAB831hv6M/UEzL1ww2wyl/AAAAAAAAAPk/sLtw8\\_UyGs/s1600/musyawarah.jpg](http://1.bp.blogspot.com/lcAB831hv6M/UEzL1ww2wyl/AAAAAAAAAPk/sLtw8_UyGs/s1600/musyawarah.jpg)



Gambar 2.3 pertanian.<sup>34</sup>

Dampak positif dari aktivitas pertanian adalah, manusia akan menghasilkan bahan makan yang dapat diolah menjadi makanan dan sumber penghasilan bagi manusia ketika hasil pertanian tersebut di jual. Sedangkan dampak negatif dari kegiatan pertanian adalah penggunaan peptisida dan pupuk yang berlebihan terhadap tumbuhan. Hal ini dilakukan agar tumbuhan tumbuh subur dan terhindar dari hama. Akan tetapi, penggunaan peptisida ini akan berdampak kepada kesuburan tanah pertanian tersebut, dan akan membunuh hewan yang hidup di dalam maupun di permukaan tanah.

## 2) Peternakan



<sup>34</sup><http://www.peternakan-maju.jpg>

h-yang-Membuat-

Gambar 2.4 peternakan.<sup>35</sup>

Peternakan adalah usaha memelihara binatang yang diambil manfaatnya. Usaha peternakan dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu: peternakan hewan besar, peternakan hewan kecil, dan peternakan unggas. Contoh peternakan hewan besar adalah peternakan hewan sapi, kerbau, dan kuda.

Peternakan hewan kecil contohnya peternakan kambing, domba, kelinci, lebah, dan sebagainya. Dan peternakan unggas contohnya yaitu: peternakan ayam, itik, entok, burung, dan sebagainya. Dari aktivitas peternakan ini, peternak akan mengambil keuntungan atau memanfaatkan hewan-hewan tersebut dengan menjualnya atau mengolahnya sebagai bahan makanan.

### **3) Perdagangan**

Perdagangan adalah kegiatan yang bertujuan menyalurkan barang dan jasa ke konsumen. Barang-barang yang di perdagangkan merupakan hasil pertanian, peternakan, perikanan, dan sebagainya.

---

<sup>35</sup> <http://cdn2.tstatic.net/kaltim/foto/bank/images/peternakan-sapi.jpg>. Diakses pada tanggal 20 April 2017.



Gambar 2.5 perdagangan.<sup>36</sup>

Para pedagang memperoleh keuntungan dari selisih harga ketika melakukan pembelian dan penjualan. Perdagangan dapat dilakukan antar pedagang dalam satu negara, dan ada juga yang dilakukan antar negara yang disebut ekspor-impor. Ekspor adalah usaha mengirim dan menjual barang keluar negeri. Sedangkan impor adalah usaha memasukkan dan membeli barang dari luar negeri.<sup>37</sup>

## 2. Perubahan aktivitas manusia di bidang Sosial dan Ekonomi

Perubahan aktivitas manusia di bidang ekonomi dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 2.7 Perubahan Aktivitas Manusia di Bidang Sosial dan Ekonomi**

No	Aktivitas Manusia	Dahulu	Sekarang
1.	Gotong Royong	Gotong royong dilakukan minimal sebulan 2 kali, dan pelaksanaannya pun dilakukan	Gotong royong jarang dilakukan, hal ini dikarenakan banyak

<sup>36</sup>[https://3.bp.blogspot.com/v003cc2FYSA/Vu5xQyXVpOI/AAAAAAAAADhQ/Wt5gmbG08Q4f7\\_q\)ISPvE6jv9C6N8OfA/s640/Pasar-2-vert.jpg](https://3.bp.blogspot.com/v003cc2FYSA/Vu5xQyXVpOI/AAAAAAAAADhQ/Wt5gmbG08Q4f7_q)ISPvE6jv9C6N8OfA/s640/Pasar-2-vert.jpg). Diakses pada tanggal 20 April 2017

<sup>37</sup> Walson Simanjourang, *Macam-macam Usaha dan Aktivitas Ekonomi di Indonesia*, diakses pada tanggal 20 April 2017, di situs: [http://walson-simanjourang.blogspot.co.id/2013/01/macam-macam-usaha-dan-kegiatan-ekonomi\\_4262.html](http://walson-simanjourang.blogspot.co.id/2013/01/macam-macam-usaha-dan-kegiatan-ekonomi_4262.html)

		dengan semangat dan kesadaran dalam menciptakan hubungan antar manusia.	masyarakat yang merantau ke kota-kota dan tidak mau berbaur dengan masyarakat lainnya. Bahkan masyarakat sekarang lebih banyak menghabiskan waktunya hanya di dalam rumahnya saja.
2.	Musyawaharah	Musyawaharah sering dilakukan di balai desa untuk menyelesaikan permasalahan. Dalam musyawarah, seluruh masyarakat datang untuk memberikan pendapat dan pertimbangan, kemudian pemimpinnya akan mengambil keputusan yang sesuai dengan kesepakatan.	Sama seperti gotong royong, musyarah juga mulai memudar. Hal ini disebabkan karena masyarakat sekarang tidak antusias dalam menyelesaikan permasalahan dengan cara musyarah, tetapi masyarakat sekarang dalam menyelesaikan masalah akan diserahkan begitu saja kepada pihak berwajib.
3.	Pertanian	Petani hanya menggunakan cangkul dan tenaga hewan untuk mengelola sawah dan ladang mereka. Dulu petani juga menggunakan pupuk organik pada tanamannya.	Petani menggunakan alat-alat yang canggih dalam mengelola sawah dan ladangnya. Selain itu petani juga telah menggunakan pupuk

			anorganik dan peptisida pada tanamannya.
4.	Perdagangan	Perdagangan dilakukan ditempat yang luas, dan terjadi interaksi langsung antara produsen dan konsumen.	Dengan berkembangnya zaman, perdangan dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan sosial media. Para pedagang akan menjual barangnya secara online. Akan tetapi, aktivitas perdagangan ini tidak terjadi interaksi langsung antara produsen dan konsumen. <sup>38</sup>

### 3. Teks Bacaan Tentang Aktivitas Manusia

Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dalam kehidupannya. Dalam melakukan kegiatan untuk memenuhi kebutuhannya, seseorang hampir selalu memerlukan orang lain. Sebaliknya, tindakan setiap orang memengaruhi orang lain dalam lingkungannya. Oleh karena itu, sebelum bertindak hendaklah kita pikirkan akibat dari tindakan itu bagi orang lain.

Sebagai contoh adalah kegiatan menebang pohon-pohon di hutan secara sembarangan. Kegiatan itu lama kelamaan dapat mengakibatkan hutan menjadi

<sup>38</sup> Damaruta, *Aktivitas dan Perubahan Kehidupan Manusia dalam Bidang Sosial, Ekonomi, Pendidikan, dan Budaya*, diakses pada tanggal 21 April 2017, di situs: <https://damaruta.blogspot.co.id/2015/01/aktivitas-perubahan-kehidupan-manusia.html>

gundul. Saat hujan tiba, tidak ada akar-akar pepohonan yang dapat menahan air. Akibatnya tanah menjadi kering dan tandus. Saat hujan lebat, tanah akan hanyut terbawa aliran air. Udara pun gersang karena tidak ada oksigen yang dihasilkan dari proses fotosintesis tumbuhan. Itulah beberapa kerugian akibat kegiatan menebang pohon di hutan secara sembarangan. Marilah kita menjaga hutan dan tidak menebang pohon sembarangan.<sup>39</sup>

Dari beberapa mata pelajaran yang terdapat pada tema 1: benda-benda di lingkungan sekitar, subtema 3: manusia dan lingkungan, dan pembelajaran empat tersebut, penulis memilih mata pelajaran IPS sebagai mata pelajaran yang menjadi fokus penelitian dengan penerapan model pembelajaran *project based learning* untuk melihat kreativitas siswa.

---

<sup>39</sup> Kemendikbud, *Buku Siswa Tema 1: Benda-benda di Lingkungan Sekitar*, (Jakarta : Kemendikbud, 2014), h. 143

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Setiap penelitian memerlukan rancangan penelitian dan teknik pengumpulan data tertentu sesuai dengan masalah yang diteliti. Maka dalam penelitian ini, penulis menggunakan rancangan penelitian dan teknik pengumpulan data eksperimen. Eksperimen adalah kegiatan penelitian untuk menilai pengaruh suatu perlakuan/tindakan/treatment terhadap tingkah laku suatu objek atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan itu bila dibandingkan dengan tindakan lain.<sup>40</sup>

Penelitian eksperimen yang penulis gunakan di sini yaitu *Pre-experimental*. Dikatakan *Pre-eksprimental*, karena penelitian ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Hal ini dapat terjadi karena penelitiannya hanya menggunakan satu kelas yang diberikan perlakuan dan tanpa adanya kelas kontrol. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Pre-Test-Post-Test Control Group Desain*.

Akan tetapi pada penelitian ini, untuk mengukur kreativitas awal dan akhir siswa, peneliti tidak menggunakan kegiatan tes awal dan tes akhir, tetapi peneliti menggunakan kegiatan analisis obyektif awal dan analisis obyektif akhir. Hal ini disebabkan peneliti mengukur kreativitas awal dan akhir siswa dengan

---

<sup>40</sup>Ahmad Nizar Rangkuti, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Cita Pustaka Media, 2015), h. 75

cara membuat sebuah proyek pada awal dan akhir kegiatan dan bukan memberikan tes kepada siswa. Berikut ini adalah rancangan penelitian:

<b>Analisis Obyektif Awal</b>	<b>Variabel Terikat</b>	<b>Analisis Obyektif Akhir</b>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Sumber : *Rancangan Penelitian*.<sup>41</sup>

Keterangan : O<sub>1</sub> : Pemberian analisis obyektif awal

X : Perlakuan dengan menggunakan model *project based learning*

O<sub>2</sub> : Pemberian analisis obyektif akhir

Dalam penelitian ini, yang menjadi subyek penelitian adalah siswa pada suatu kelas dengan menggunakan *one-group-pre-test-post-test* dan kemudian menerapkan model *project based learning* pada materi tema benda-benda di lingkungan sekitar subtema manusia dan lingkungan. Dan selama pembelajaran berlangsung, peneliti bertindak sebagai pengajar (guru), bertanggung jawab terhadap kegiatan siswa, dan pada akhir pembelajaran siswa akan dibagikan angket. Kemudian setelah semua data telah terkumpul, data tersebut akan dianalisis dengan melihat kreativitas siswa, dan respon siswa.

## **B. Populasi dan Sampel**

Menurut Suharsimi Arikunto “populasi adalah keseluruhan objek penelitian” atau keseluruhan data yang menjadi perhatian dalam suatu ruang lingkup.<sup>42</sup> Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh

<sup>41</sup>Sugiono, *Metodologi Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 111

<sup>42</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 169

siswa kelas V MIN 18 Aceh Besar tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri dari dua kelas. Alasan peneliti mengambil populasi kelas V MIN 18 Aceh Besar karena pada kelas tersebut terdapat materi tema 1: benda-benda di lingkungan sekitar, subtema 3: manusia dan lingkungan, dan pembelajaran empat (4).

Sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi yang dapat mewakili populasi.<sup>43</sup> Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dengan menggunakan *Sampling Purposif*. Menurut Sudjana, *Sampling Purposif* adalah proses pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan dari peneliti. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas V-A dengan jumlah siswa sebanyak 23 siswa.

### **C. Instrumen Penelitian**

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data.

#### **1. Perangkat pembelajaran**

Perangkat pembelajaran berupa: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Buku Guru, dan Buku Siswa.

#### **2. Rubrik Penilaian Produk**

Untuk mengukur kreativitas siswa, dalam penelitian ini peneliti melakukan analisis obyektif terhadap kegiatan pembuatan proyek dan dinilai dengan menggunakan rubrik penilaian produk. Rubrik penilaian produk adalah alat penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk. Lebih jelasnya yang dimaksud dengan produk bukan hanya benda yang dihasilkan

---

<sup>43</sup> Wiranto Surachmad, *Dasar-dasar Teknik Research*, (Bandung: Tarsito, 1972), h. 92

dari sebuah kegiatan peserta didik, tetapi juga meliputi proses pembuatannya.<sup>44</sup> Jadi, dalam penelitian ini siswa akan membuat sebuah proyek yang sesuai dengan materi yang diberikan, kemudian hasil dari proyek tersebut akan dinilai dengan menggunakan rubrik penilaian produk untuk mengukur kreativitas siswa dalam membuat dan menghasilkan suatu produk yang berkualitas.

### 3. Angket

Angket ini ditujukan pada siswa. Dalam angket tersebut peneliti mengajukan beberapa pertanyaan atau pernyataan yang di dalamnya mencakup respon siswa terhadap materi tema benda-benda di lingkungan sekitar, subtema manusia dan lingkungan dengan menggunakan model *project based learning*. Dalam penelitian ini, siswa hanya memilih jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS), dengan masing-masing skor nya yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Skor Pilihan Jawab**

No	Pilihan Jawaban	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	4
2.	Setuju (S)	3
3.	Tidak Setuju (TS)	2
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: *Skor Pilihan Jawaban*.<sup>45</sup>

### D. Teknik Pengumpulan Data

<sup>44</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 185

<sup>45</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian: Kompetensi dan Prakteknya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h.147

## 1. Rubrik Penilaian Produk

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan rubrik penilaian produk untuk mengukur kreativitas awal dan akhir siswa. Pengujian kreativitas siswa pada penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu pengukuran kreativitas awal siswa dengan kegiatan analisis obyektif awal yang dilakukan dengan cara memberikan semua bahan-bahan yang disediakan guru untuk membuat sebuah proyek kepada siswa sebelum melaksanakan pembelajaran dan sebelum menerapkan model *project based learning* terlebih dahulu. Kemudian, setelah melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model *project based learning*, siswa akan diberikan kembali bahan-bahan yang disediakan guru untuk membuat sebuah proyek, untuk mengukur kreativitas akhir siswa dengan kegiatan analisis obyektif akhir.

**Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Kreativitas**

Nilai	Kriteria
80 – 100	Sangat Kreatif
66 – 79	Kreatif
56 – 65	Cukup Kreatif
40 - 55	Kurang Kreatif
30 - 39	Gagal. <sup>46</sup>

## 2. Angket

<sup>46</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 245

Kuisisioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang paling sering digunakan oleh peneliti/pengkaji program karena dipandang efektif dan efisien. Angket sangat cocok digunakan untuk responden yang jumlahnya sangat banyak serta wilayah penelitiannya sangat luas. Angket dapat berbentuk pertanyaan atau pernyataan, rancangan pertanyaan atau pernyataan dibuat sekaligus dengan pilihan jawabannya. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa pernyataan tentang penggunaan model *project based learning* dalam pembelajaran tema benda-benda di lingkungan sekitar, subtema manusia dan lingkungan, dan pembelajaran empat (4) dengan menggunakan 10 item pernyataan.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Tahap yang paling penting dalam suatu penelitian ialah tahap pengolahan data. Berikut adalah tahap-tahap yang dilakuakn dalam menganalisis data:

##### **1. Analisis Data Terhadap Kreativitas Siswa**

Data yang diperoleh dari hasil pembuatan produk dianalisis menggunakan analisis inferensial. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kreativitas siswa pada materi tema benda-benda di lingkungan sekitar, subtema manusia dan lingkungan, dan pembelajaran empat dengan menggunakan model *project based learning*. Dalam analisis ini penulis akan membandingkan hasil awal produk siswa dengan hasil akhir produk siswa yang bertujuan untuk melihat perubahan terhadap kreativits siswa.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus uji-*t* pada taraf signifikan 5%. berikut prosedur yang digunakan untuk menganalisis data terhadap kreativitas:

#### a. Mentabulasi Data ke dalam Daftar Frekuensi

Menurut Sudjana, untuk membuat tabel distribusi frekuensi, hal-hal yang harus dilakukan yaitu sebagai berikut:

- 1) Menentukan Rentang

$$\text{Rentang (R)} = \text{Data Terbesar} - \text{Data Terkecil}$$

- 2) Menentukan Banyak Kelas Interval

$$\text{Banyak Kelas Interval} = 1 + (3,3) \log n$$

- 3) Menentukan Panjang Kelas Interval

$$\text{Panjang Kelas Interval (p)} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}}$$

- 4) Membuat Tabel Distribusi Frekuensi.

Cara membuat tabel distribusi frekuensi yaitu dengan memilih ujung bawah kelas interval pertama. Untuk itu dapat diambil sama dengan data terkecil dengan selisihnya harus kurang atau sama dengan panjang kelas yang telah ditentukan.<sup>47</sup>

#### b. Menentukan Nilai Rata-rata ( $\bar{x}$ ) dan Simpangan Baku (S)

Nilai rata-rata ( $\bar{x}$ ) dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

---

<sup>47</sup>Sudjana, *Metoda Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), h. 47

Keterangan:  $\bar{x}$  = Skor rata-rata siswa  
 $f_i$  = Frekuensi kelas Interval  
 $x_i$  = Nilai Tengah.<sup>48</sup>

Untuk mencari simpangan baku (S), dapat diukur dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - \sum f_i x_i^2}{n(n-1)}$$

Keterangan:  $n$  = Jumlah Siswa  
 $s$  = Simpangan Baku.<sup>49</sup>

### c. Uji Normalitas

Untuk menguji normal atau tidaknya suatu data, dapat menggunakan uji chi-kuadrat

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:  $\chi^2$  : Distribusi Chi- Kuadrat

$O_i$  : Hasil pengamatan

$E_i$  : Hasil yang diharapkan.<sup>50</sup>

Kriteria Pengujian adalah tolak  $H_0$  jika  $\chi^2 > \chi^2_{(1-\alpha)(k-3)}$  dengan  $\alpha = 0,05$  (taraf nyata pengujian), Dalam hal lain  $H_a$  diterima.

<sup>48</sup>Sudjana, *Metode Statistika,...*, h. 70

<sup>49</sup>*Ibid.*, h. 95

<sup>50</sup>*Ibid.*, h. 273

#### d. Pengujian Hipotesis

Setelah data diketahui berdistribusi normal selanjutnya adalah penggunaan uji-t, terlebih dahulu dicari  $Md$  (rata-rata selisih antara tes akhir dan tes awal) yaitu sebagai berikut:

Mencari  $Md$  maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$Md = \frac{d}{n}$$

Keterangan =  $Md$  = Rata-rata selisih antara tes akhir dan tes awal

$d$  = Jumlah selisih skor tes akhir terhadap tes awal

$n$  = Jumlah Sampel.

Mencari  $X^2 d$  (nilai simpangan baku gabungan) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X^2 d = d^2 \cdot \frac{(d)^2}{n}$$

Keterangan:  $X^2 d$  = nilai simpangan baku gabungan.

$d$  = gain (selisih) skor tes akhir terhadap tes awal setiap sampel.

$n$  = Jumlah sampel.

Selanjutnya, mencari nilai  $t$  dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\frac{X^2 d}{n \cdot n-1}}$$

Keterangan:  $t$  = Nilai  $t$  yang dihitung

$Md$  = Rata-rata dan gain antara tes akhir dan tes awal

$X^2 d$  = nilai simpangan baku gabungan.

$n$  = Jumlah sampel.<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, ...*, h. 306

Dibawah ini adalah rumusan hipotesis yang akan diuji adalah melalui uji pihak kiri:

$H_0$  = Tidak terdapat perubahan terhadap kreativitas siswa kelas V-A MIN 18 Aceh Besar pada pembelajaran tema benda-benda di lingkungan sekitar melalui penerapan model *project based learning*

$H_a$  = Terdapat perubahan terhadap kreativitas siswa kelas V-A MIN 18 Aceh Besar pada pembelajaran tema benda-benda di lingkungan sekitar melalui penerapan model *project based learning*.

Kriteria pengujiannya adalah, jika  $t_{hitung} < t_{table}$  maka  $H_0$  diterima.

Derajat kebebasan untuk taraf signifikan ( $\alpha$ ) = **0,05** yaitu **dk = n-1**.

## 2. Analisis Data Respon Siswa

Data respon siswa yang diperoleh dari angket akan dianalisis dengan menggunakan rata-rata keluruahan skor yang telah dengan pendekatan skala likert. Menurut Sukardi, dalam menskor skala likert jawaban diberi bobot dengan nilai 4, 3, 2, 1 untuk pertanyaan atau pernyataan positif, dan 1, 2, 3, 4 untuk pertanyaan atau pernyataan negatif. Berikut ini adalah rumus untuk menghitung skor rata-rata siswa:

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\sum_{i=1}^4 (n_i \cdot f_i)}{n}$$

Keterangan:  $f_1$  = Banyak siswa yang menjawab sangat setuju

$n_1$  = Bobot skor pilihan sangat setuju

$f_2$  = Banyak siswa yang menjawab pilihan setuju

$n_2$  = Bobot skor pilihan setuju

$f_3$  = Banyak siswa yang menjawab tidak setuju

$n_3$  = Bobot skor pilihan tidak setuju

$f_4$  = Banyak siswa yang menjawab sangat tidak setuju

$n_4$  = Bobot skor pilihan sangat tidak setuju

$n$  = Jumlah seluruh siswa yang memberi respon.

Kriteria skor rata-rata untuk respon siswa yaitu sebagai berikut:

- 3 < skor rata-rata 4 = Sangat positif
- 2 < skor rata-rata 3 = Positif
- 1 < skor rata-rata 2 = Negatif
- 0 < skor rata-rata 1 = Sangat negatif.<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> Sukardi, *Metodelogi Penelitian: Kompetensi dan Prakteknya, ...*, h. 148

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

MIN 18 Aceh Besar merupakan salah satu Madrasah Ibtidaiyah Kabupaten Aceh Besar yang berdiri pada tahun 1949 dan berlokasi di jalan Tgk. Fakinah, Gampong Bilui, Kecamatan Darul Kamal, Kabupaten Aceh Besar. MIN 18 Aceh Besar terletak bersebelahan dengan Puskesmas Bilui dan pemukiman warga.

MIN 18 Aceh Besar mempunyai 13 kelas. Selain itu, madrasah ini juga dilengkapi oleh ruang lainnya seperti ruang kepala sekolah dan tata usaha, ruang dewan guru, musalla, kantin, dan lapangan bola. Jumlah siswa MIN 18 Aceh Besar tahun ajaran 2017/2018 seluruhnya sebanyak 251 siswa yang terdiri dari 137 siswa dan 114 siswi. Jumlah guru di MIN 18 Aceh Besar tahun 2017/2018 sebanyak 31 orang yang terdiri dari 7 orang guru laki-laki dan 24 guru perempuan. MIN 18 Aceh Besar dipimpin oleh Muthmainna, S.Ag dari tahun 2011 sampai sekarang.

##### **2. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian**

Proses penelitian dan pengumpulan data diselenggarakan di MIN 18 Aceh Besar kelas V-A pada tanggal 21-25 Agustus 2017, sebelum melaksanakan penelitian, penulis terlebih dahulu melakukan observasi ke sekolah untuk melihat situasi dan kondisi sekolah serta berkonsultasi dengan guru Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) mengenai siswa yang akan diteliti, dan dari hasil konsultasi tersebut

diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) adalah 67. Selanjutnya penulis menyiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Selain itu penulis juga menyiapkan instrumen pengumpulan data yang terdiri dari rubrik kreativitas siswa, angket respon siswa, lembar observasi kreativitas siswa, dan bahan untuk analisis obyektif awal dan analisis obyektif akhir.

**Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Penelitian**

No	Hari/Tanggal	Waktu (Menit)	Kegiatan
1.	Senin / 21 Agustus 2017	70	Analisis obyektif awal, yaitu membuat proyek tentang aktivitas manusia di bidang sosial.
2	Rabu / 23 Agustus 2017	70	Pelaksanaan pembelajaran dan lembar observasi.
3.	Jumat / 25 Agustus 2017	70	Analisis obyektif akhir, yaitu membuat proyek tentang aktivitas manusia di bidang ekonomi.

*Sumber: Jadwal Penelitian*

### **3. Analisis Hasil Penelitian**

#### **a. Analisis Perubahan Kreativitas Siswa**

Sesuai dengan metode pengolahan data yang telah ditentukan pada bab III, maka data diolah berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Adapun data yang diperoleh dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Hasil Nilai Analisis Obyektif Awal dan Analisis Obyektif Akhir Siswa Kelas V-A MIN 18 Aceh Besar**

NO	Kode Siswa	Hasil Evaluasi		Kriteria Kreativitas
		Analisis Obyektif Awal	Analisis Obyektif Akhir	
1.	X <sub>1</sub>	69	78	Kreatif
2.	X <sub>2</sub>	56	75	Kreatif
3.	X <sub>3</sub>	53	75	Kreatif
4.	X <sub>4</sub>	69	83	Sangat Kreatif
5.	X <sub>5</sub>	39	47	Kurang Kreatif
6.	X <sub>6</sub>	47	67	Kreatif
7.	X <sub>7</sub>	80	86	Sangat Kreatif
8.	X <sub>8</sub>	67	81	Sangat Kreatif
9.	X <sub>9</sub>	58	69	Kreatif
10.	X <sub>10</sub>	75	80	Sangat Kreatif
11.	X <sub>11</sub>	50	69	Kreatif
12.	X <sub>12</sub>	78	86	Sangat Kreatif
13.	X <sub>13</sub>	39	53	Kurang Kreatif
14.	X <sub>14</sub>	61	67	Kreatif
15.	X <sub>15</sub>	67	80	Sangat Kreatif
16.	X <sub>16</sub>	78	86	Sangat Kreatif
17.	X <sub>17</sub>	44	58	Cukup Kreatif
18.	X <sub>18</sub>	61	72	Kreatif
19.	X <sub>19</sub>	75	83	Sangat Kreatif
20.	X <sub>20</sub>	50	67	Kreatif
21.	X <sub>21</sub>	66	75	Kreatif
22.	X <sub>22</sub>	63	69	Kreatif
23.	X <sub>23</sub>	53	67	Kreatif

*Sumber: Hasil Pengolahan Data.*

Berdasarkan tabel 4.2, dapat diketahui bahwa siswa yang sangat kreatif sebanyak 8 orang dengan persentase 34,78 %, siswa yang kreatif sebanyak 12

orang dengan persentase 52,17 %, siswa yang cukup kreatif sebanyak 1 orang dengan persentase 4,34%, dan siswa yang kurang kreatif sebanyak 2 orang dengan persentase 8,69%. Sesuai dengan kriteria kreativitas belajar siswa, maka hal ini sudah menunjukkan kreativitas belajar siswa secara klasikal.

### 1) Pengolahan Data Analisis Obyektif Awal

a) Menghitung rentang (R), dapat digunakan rumus:

$$\begin{aligned}\text{Rentang (R)} &= \text{nilai maksimum} - \text{nilai minimum} \\ &= 78 - 39 \\ &= 39\end{aligned}$$

b) Menghitung banyak kelas interval, dapat digunakan rumus:

$$\begin{aligned}\text{Banyak kelas} &= 1 + 3,3 \log (n) \\ &= 1 + 3,3 \log (23) \\ &= 1 + 3,3 (1,36) \\ &= 1 + 4,48 \\ &= 5,48 \text{ ( diambil } k = 6 \text{).}\end{aligned}$$

c) Menghitung panjang kelas interval, dapat digunakan rumus:

$$\begin{aligned}\text{Panjang kelas (P)} &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} \\ &= \frac{39}{6} = 6.5 \text{ (diambil 7).}\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan nilai rentang (R), kelas interval (K), dan panjang kelas interval (P), maka dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Nilai Analisis Obyektif Awal Siswa Kelas V-A  
MIN 18 Aceh Besar**

No	Nilai	$f_i$	$x_i$	$x_i^2$	$f_i \cdot x_i$	$f_i \cdot x_i^2$
1.	39 – 45	3	42	1764	126	5292
2.	46 – 52	3	49	2401	147	7203
3.	53 – 59	4	56	3136	224	12544
4.	60 – 66	4	63	3969	252	15876
5.	67 – 73	4	70	4900	280	19600
6.	74 – 80	5	77	5929	385	29645
		<b><math>f_i = 23</math></b>			<b><math>f_i \cdot x_i = 1414</math></b>	<b><math>f_i \cdot x_i^2 = 90160</math></b>

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan Tabel 4.3 diperoleh rata-rata, standar deviasi, dan simpangan baku sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{f_i \cdot x_i}{f_i}$$

$$\bar{x} = \frac{1414}{23}$$

$$\bar{x} = 61,47$$

$$S^2 = \frac{n \sum f_i \cdot x_i^2 - (\sum f_i \cdot x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{23(90160) - (1414)^2}{23 \cdot 23 - 1}$$

$$S^2 = \frac{2073680 - 1999396}{23 \cdot 22}$$

$$S^2 = \frac{74284}{506}$$

$$S^2 = 146,80$$

$$S = \sqrt{146,80}$$

$$S = 12,11$$

Berdasarkan hasil dari perhitungan di atas maka diperoleh rata-rata ( $\bar{x}=61,47$ ), standar deviasi ( $S^2 = 146,80$ ), dan simpangan baku ( $S = 12,11$ ).

## 2) Pengolahan Data Analisis Obyektif Akhir

a) Menghitung rentang (R), dapat digunakan rumus:

$$\begin{aligned}\text{Rentang (R)} &= \text{nilai maksimum} - \text{nilai minimum} \\ &= 86 - 47 \\ &= 39\end{aligned}$$

b) Menghitung banyak kelas interval, dapat digunakan rumus:

$$\begin{aligned}\text{Banyak kelas} &= 1 + 3,3 \log (n) \\ &= 1 + 3,3 \log (23) \\ &= 1 + 3,3 (1,36) \\ &= 1 + 4,48 \\ &= 5,48 \text{ ( diambil } k = 6 \text{ ).}\end{aligned}$$

c) Menghitung panjang kelas interval, dapat digunakan rumus:

$$\begin{aligned}\text{Panjang kelas (P)} &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} \\ &= \frac{39}{6} = 6.5 \text{ (diambil 7).}\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan nilai rentang (R), kelas interval (K), dan panjang kelas interval (P), maka dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Analisis Obyektif Akhir Siswa Kelas V-A MIN 18 Aceh Besar.**

No	Nilai	F <sub>i</sub>	x <sub>i</sub>	x <sub>i</sub> <sup>2</sup>	f <sub>i</sub> . x <sub>i</sub>	f <sub>i</sub> . x <sub>i</sub> <sup>2</sup>
1.	47 – 53	2	50	2500	100	5000
2.	54 – 60	1	57	3249	57	3249
3.	61 – 67	4	64	4096	256	16384
4.	68 – 74	4	71	5041	284	2016

5.	75 – 81	7	78	6084	546	42588
6.	82 – 88	5	85	7225	425	36125
		<b>f<sub>i</sub> = 23</b>			<b>f<sub>i</sub> · x<sub>i</sub> = 1668</b>	<b>f<sub>i</sub> · x<sub>i</sub><sup>2</sup> = 123510</b>

Sumber: Hasil Pengolahan data

Berdasarkan Tabel 4.4 diperoleh rata-rata, standar deviasi, dan simpangan baku sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{f_i \cdot x_i}{f_i}$$

$$\bar{x} = \frac{1668}{23}$$

$$\bar{x} = 72,52$$

$$S^2 = \frac{n \sum f_i \cdot x_i^2 - (\sum f_i \cdot x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{23(123510) - (1668)^2}{23 \cdot 23 - 1}$$

$$S^2 = \frac{2840730 - 2782224}{23 \cdot 22}$$

$$S^2 = \frac{58506}{506}$$

$$S^2 = 115,62$$

$$S = \sqrt{115,62}$$

$$S = 10,75.$$

Berdasarkan hasil dari perhitungan di atas maka diperoleh rata-rata ( $\bar{x}=72,52$ ), standar deviasi ( $S^2 = 115,62$ ), dan simpangan baku ( $S = 10,75$ ).

### 3) Uji Normalitas Data

#### a) Uji Normalitas Data Analisis Objektif Awal

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah nilai yang didapat dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Untuk

mengetahui normalitas data dapat digunakan uji chi kuadrat dengan rumus:

$$\chi^2_{hitung} = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Kriteria pengujian normalitas yaitu sebagai berikut:

1. Menentukan kelas interval yang telah ditentukan oleh pengolahan data sebelumnya, kemudian ditentukan juga batas kelas ( $x$ ) yaitu batas kelas interval ditambah 0,5.
2. Menentukan  $Z_{score}$  dengan menggunakan rumus:

$$Z_{score} = \frac{x - \bar{x}}{s}$$

3. Dengan diketahui batas luas daerah maka dapat ditentukan luas daerah yaitu selisih dari kedua batas luas daerah.
4. Untuk menghitung frekuensi yang diharapkan ( $E_i$ ) dapat digunakan rumus sebagai berikut:  
 $E_i = \text{luas daerah} \times \text{banyak sampel}.$
5. Sedangkan  $O_i$  adalah banyaknya sampel.
6. Kriteria data berdistribusi normal yaitu jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  dengan taraf signifikan  $= 0,05$ , dengan derajat kebebasan  $dk = k-3$ .

Berdasarkan perhitungan sebelumnya, untuk data tes awal diperoleh  $\bar{x}_1 = 61,47$ ,  $S^2_1 = 146,80$ , dan  $S_1 = 12,11$ . Selanjutnya perlu ditentukan batas-batas kelas interval untuk menghitung luas di bawah kurva bagi tiap-tiap kelas interval.

**Tabel 4.5 Uji Normalitas Data Analisis Obyektif Awal**

No	Nilai Tes	Batas Kelas	Z Score	Batas Luas Daerah	Luas Daerah	Frekuensi Diharapkan ( $E_i$ )	Frekuensi Pengamatan ( $O_i$ )
		38,5	-1,89	0,4706			
1.	39 – 45				0,0657	1,511	3
		45,5	-1,31	0,4049			
2.	46 – 52				0,1345	3,093	3
		52,5	-0,74	0,2704			
3.	53 – 59				0,2068	4,756	4
		59,5	-0,16	0,0636			
4.	60 – 66				0,0955	2,196	4
		66,5	0,41	0,1519			
5.	67 – 73				0,1798	4,135	4
		73,5	0,99	0,3389			
6.	74 – 80				0,1029	2,366	5
		80,5	1,57	0,4418			
<b>Jumlah</b>							<b>23</b>

Sumber : Hasil Pengolahan Data

$$\begin{aligned}
 \chi^2_{hitung} &= \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \\
 &= \frac{(3-1,511)^2}{1,511} + \frac{(3-3,093)^2}{3,093} + \frac{(4-4,756)^2}{4,756} + \frac{(4-2,196)^2}{2,196} + \\
 &\quad \frac{(4-4,135)^2}{4,135} + \frac{(5-2,366)^2}{2,366} \\
 &= 1,46 + 0,01 + 0,12 + 1,48 + 0,01 + 2,93 \\
 &= 6,01.
 \end{aligned}$$

Berdasarkan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan  $dk = k - 3$   
 $= 6 - 3 = 3$ , maka dari tabel distribusi chi kuadrat  $\chi^2_{(0,95) (3)} = 7,81$ . Dikarenakan

$\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  yaitu  $6,01 < 7,81$  maka  $H_0$  diterima dan dapat disimpulkan

bahwa nilai tes awal siswa kelas V-A berdistribusi normal.

b) Uji Normalitas Data Analisis Obyektif Akhir

Berdasarkan perhitungan sebelumnya, untuk data tes awal diperoleh  $\bar{x}_2 = 72,52$ ,  $S^2_2 = 115,62$ , dan  $S_2 = 10,75$ . Selanjutnya perlu ditentukan batas-batas kelas interval untuk menghitung luas di bawah kurva bagi tiap-tiap kelas interval.

**Tabel 4.6 Uji Normalitas Data Analisis Obyektif Akhir**

No	Nilai Tes	Batas Kelas	Z Score	Batas Luas Daerah	Luas Daerah	Frekuensi Diharapkan ( $E_i$ )	Frekuensi Pengamatan ( $O_i$ )
		46,5	-2,42	0,4922			
1.	47 – 53				0,031	0,713	2
		53,5	-1,76	0,4608			
2.	54 – 60				0,094	2,162	1
		60,5	-1,11	0,3665			
3.	61 – 67				0,189	4,347	4
		67,5	-0,46	0,1772			
4.	68 – 74				0,105	2,415	4
		74,5	0,18	0,0714			
5.	75 – 81				0,225	5,175	7
		81,5	0,83	0,2967			
6.	82 – 88				0,133	3,059	5
		88,5	1,48	0,4306			
<b>Jumlah</b>							<b>23</b>

Sumber : Hasil Pengolahan Data.

$$\begin{aligned} \chi^2_{hitung} &= \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \\ &= \frac{(2-0,713)^2}{0,713} + \frac{(1-2,162)^2}{2,162} + \frac{(4-4,347)^2}{4,347} + \frac{(4-2,415)^2}{2,415} + \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} & \frac{(7-5,175)^2}{5,175} + \frac{(5-3,059)^2}{3,059} \\ = & 2,32 + 0,62 + 0,02 + 1,04 + 0,64 + 1,23 \\ = & 5,87. \end{aligned}$$

Berdasarkan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan  $dk = k - 3 = 6 - 3 = 3$ , maka dari tabel distribusi chi kuadrat  $\chi^2_{(0,95) (3)} = 7,81$ . Dikarenakan  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  yaitu  $5,87 < 7,81$ , maka  $H_0$  diterima dan dapat disimpulkan bahwa nilai tes akhir siswa kelas V-A berdistribusi normal.

#### 4) Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis analisis obyektif awal dan analisis obyektif akhir berguna untuk mengetahui apakah ada perubahan kreativitas siswa pada analisis obyektif awal dan analisis obyektif akhir, untuk melihat perubahan antara analisis obyektif awal dan analisis obyektif akhir maka digunakan rumus uji-t. Adapun rumusan hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak terdapat perubahan terhadap kreativitas siswa kelas V-A MIN 18 Aceh Besar pada pembelajaran tema benda-benda di lingkungan sekitar melalui penerapan model *project based learning*.

$H_a$  = Terdapat perubahan terhadap kreativitas siswa kelas V-A MIN 18 Aceh Besar pada pembelajaran tema benda-benda di lingkungan sekitar melalui penerapan model *project based learning*.

Langkah selanjutnya adalah menentukan beda rata-rata dan simpangan baku dari data tersebut, namun sebelumnya akan disajikan terlebih dahulu tabel untuk mencari beda nilai analisis obyektif awal dan analisis obyektif akhir, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Beda Nilai Analisis Obyektif Awal dan Analisis Obyektif Akhir Siswa Kelas V-A**

No	Kode Siswa	Nilai Tes Awal	Nilai Tes Akhir	D	d <sup>2</sup>
1.	X <sub>1</sub>	69	78	9	81
2.	X <sub>2</sub>	56	75	19	361
3.	X <sub>3</sub>	53	75	22	484
4.	X <sub>4</sub>	69	83	14	196
5.	X <sub>5</sub>	39	47	8	64
6.	X <sub>6</sub>	47	67	20	400
7.	X <sub>7</sub>	80	86	14	196
8.	X <sub>8</sub>	67	81	14	196
9.	X <sub>9</sub>	58	69	11	121
10.	X <sub>10</sub>	75	80	5	25
11.	X <sub>11</sub>	50	69	19	361
12.	X <sub>12</sub>	78	86	8	64
13.	X <sub>13</sub>	39	53	14	196
14.	X <sub>14</sub>	61	67	6	36
15.	X <sub>15</sub>	67	80	13	169
16.	X <sub>16</sub>	78	86	8	64
17.	X <sub>17</sub>	44	58	14	196
18.	X <sub>18</sub>	61	72	11	121
19.	X <sub>19</sub>	75	83	8	64
20.	X <sub>20</sub>	50	67	17	289
21.	X <sub>21</sub>	66	75	9	81
22.	X <sub>22</sub>	63	69	6	36
23.	X <sub>23</sub>	53	67	6	36
<b>Jumlah</b>				d = 275	d <sup>2</sup> = 3837

Sumber : Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan tabel 4.7 maka dapat dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Mencari nilai Md dengan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{d}{n} \\ &= \frac{275}{23} \\ &= 11,95. \end{aligned}$$

Mencari  $X^2 d$  dengan rumus:

$$\begin{aligned} X^2 d &= d^2 - \frac{(d)^2}{n} \\ &= 3837 - \frac{(275)^2}{23} \\ &= 3837 - 3288,04 \end{aligned}$$

$$X^2 d = 548,96$$

Setelah diperoleh nilai  $Md = 11,95$ , dan  $X^2 d = 548,96$ , selanjutnya adalah mencari nilai t dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{Md}{\frac{x^2 d}{n(n-1)}}$$

$$t_{\text{hitung}} = \frac{11,95}{\frac{548,96}{23(22)}}$$

$$t_{\text{hitung}} = \frac{11,95}{\frac{548,96}{506}}$$

$$t_{\text{hitung}} = \frac{11,95}{1,08}$$

$$t_{\text{hitung}} = \frac{11,95}{1,03}$$

$$t_{\text{hitung}} = 11,60.$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka diperoleh  $t_{hitung} = 11,60$ . Dari daftar distribusi t dengan taraf signifikan  $= 0,05$  dan derajat kebebasan  $(dk) = (n - 1) = (23 - 1) = 22$ , dari daftar distribusi-t diperoleh  $t_{tabel} = 1,71$ . Jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $11,60 > 1,71$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak dan terjadi penerimaan  $H_a$ . Sehingga diterima kebenaran bahwa terdapat perubahan terhadap kreativitas siswa kelas V-A MIN 18 Aceh Besar pada pembelajaran tema benda-benda di lingkungan sekitar melalui penerapan model *project based learning*.

#### **b. Hasil Analisis Obyektif**

Setelah penelitian pada tema 1: benda-benda di lingkungan sekitar, subtema 3: manusia dan lingkungan, dan pembelajaran 4 berlangsung, maka hasil analisis obyektif yang di nilai dengan menggunakan rubrik penilaian produk yang terdiri dari sembilan aspek pengamatan, dapat di lihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Hasil Analisis Obyektif awal**

No	Aspek Pengamatan	Skor Rata-rata
1.	Siswa mampu menyiapkan alat.	63,04
2.	Siswa mampu menyiapkan bahan.	58,69
3.	Siswa mampu menyusun perencanaan/tahapan pembuatan produk	58,69
4.	Siswa mampu memotong gambar sesuai dengan pola	71,73
5.	Siswa mampu membentuk stik sesuai dengan arahan	61,95
6.	Siswa mampu menyusun bahan sesuai dengan arahan	55,43

7.	Siswa mampu menghasilkan produk yang rapi	55,43
8.	Siswa mampu menghasilkan produk dengan bersih	54,34
9.	Siswa mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan yang ditentukan.	64,13
<b>Jumlah</b>		<b>543,43</b>
<b>Skor Rata-rata</b>		<b>60,38</b>

*Sumber: Hasil Pengolahan Data*

Berdasarkan tabel 4.8 diketahui bahwa rata-rata analisis obyektif awal yaitu 60,38%, maka dapat diambil kesimpulan bahwa siswa cukup kreatif dalam menyelesaikan proyek tentang aktivitas manusia di bidang sosial pada tema benda-benda di lingkungan sekitar, subtema manusia dan lingkungan, dan pembelajaran empat.

**Tabel 4.9 Hasil Analisis Obyektif Akhir**

No	Aspek Pengamatan	Skor Rata-rata
1.	Siswa mampu menyiapkan alat.	68,47
2.	Siswa mampu menyiapkan bahan.	59,78
3.	Siswa mampu menyusun perencanaan/tahapan pembuatan produk	76,08
4.	Siswa mampu memotong gambar sesuai dengan pola	88,04
5.	Siswa mampu membentuk stik sesuai dengan arahan	81,52
6.	Siswa mampu menyusun bahan sesuai dengan arahan	68,47
7.	Siswa mampu menghasilkan produk yang rapi	63,04

8.	Siswa mampu menghasilkan produk dengan bersih	64,13
9.	Siswa mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan yang ditentukan.	84,78
<b>Jumlah</b>		<b>654,31</b>
<b>Skor Rata-rata</b>		<b>72,70</b>

*Sumber: Hasil Pengolahan Data*

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui bahwa rata-rata analisis obyektif akhir yaitu 72,70%, maka dapat diambil kesimpulan bahwa siswa kreatif dalam menyelesaikan proyek tentang aktivitas manusia di bidang ekonomi pada tema benda-benda di lingkungan sekitar, subtema manusia dan lingkungan, dan pembelajaran empat.

### c. Analisis Hasil Respon siswa

Pada penelitian ini, penulis membagikan angket respon yang diisi oleh 23 siswa. Hasil respon siswa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.10 Hasil Analisis Respon Siswa:**

No	Pernyataan	Skor Rata-rata
1.	Saya merasa senang dengan suasana pembelajaran di dalam kelas.	3,56
2.	Saya tidak menyukai cara guru mengajar/menyampaikan materi pembelajaran dalam tema 1: benda-benda di lingkungan sekitar, subtema 3: manusia dan lingkungan, dan pembelajaran 4.	3,52
3.	Saya dapat dengan mudah menentukan proyek yang akan dibuat pada pembelajaran tema 1: benda-benda di lingkungan sekitar, subtema 3: manusia dan lingkungan, dan pembelajaran 4.	3,34
4.	Saya tidak dapat menyusun perencanaan pembuatan proyek dengan benar.	3,69
5.	Saya mampu membuat jadwal pembuatan proyek dengan baik.	3,17

6.	Dalam mengerjakan proyek, saya selalu menjaga kebersihan.	3,73
7.	Menurut saya, cara belajar berdasarkan model <i>project based learning</i> cocok untuk diterapkan untuk materi pelajaran hari ini	3,65
8.	Saya merasa lebih aktif dan kreatif membuat proyek dengan model pembelajaran <i>project based learning</i> .	3,60
9.	Saya dapat bekerja sama dengan teman dalam menyusun perencanaan pembuatan produk	3,82
10.	Saya bertanggung jawab dalam kegiatan membuat proyek pada pembelajaran tema 1: benda-benda di lingkungan sekitar, subtema 3: manusia dan lingkungan, dan pembelajaran 4.	3,30
<b>Jumlah</b>		<b>35,38</b>
<b>Skor Rata-rata</b>		<b>3,54</b>

*Sumber: Hasil Pengolahan Data*

Berdasarkan tabel 4.10 di atas dan mengacu pada kriteria skor rata-rata respon siswa yang telah diuraikan pada Bab III, dapat disimpulkan bahwa respon siswa sangat positif terhadap pembelajaran tema 1: benda-benda di lingkungan sekitar, subtema 4: manusia dan lingkungan, dan pembelajaran 4 dengan menggunakan model *project based learning*.

#### **d. Analisis Lembar Observasi Kreativitas Siswa**

**Tabel 4.11 Analisis Lembar Observasi Kreativitas Siswa**

<b>No</b>	<b>Kategori Pengamatan</b>	<b>Skor</b>
1.	Siswa mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dan menyelesaikan proyek tentang aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi tanpa adanya hambatan.	4 (Sangat Kreatif)
2.	Siswa mampu menyesuaikan diri dalam menyelesaikan proyek aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi, dan menghasilkan proyek yang menarik.	3 (Kreatif)
3.	Siswa mampu menghasilkan sebuah karya produk yang baru.	3 (Kreatif)

4.	Siswa mudah menangkap dan memahami penjelasan guru tentang kegiatan pembuatan proyek aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi.	3 (Kreatif)
5.	Siswa menunjukkan rasa ingin tahu terhadap kegiatan merancang produk yang akan di kerjakan.	4 (Sangat Kreatif)
6.	Siswa bersikap terbuka terhadap pengalaman yang baru yaitu menyusun perencanaan pembuatan produk aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi.	4 (Sangat Kreatif)
7.	Siswa mampu memberikan ide-ide baru dalam kegiatan merancang produk tentang aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi.	2 (Cukup Kreatif)
8.	Siswa mampu melakukan tugas-tugas yang dalam kegiatan pembelajaran, seperti: siswa mampu membuat proyek aktivitas manusia di bidang sosia dan ekonomi.	4 (Sangat Kreatif)
9.	Siswa mampu memberikan jawaban yang memuaskan sesuai dengan materi yang dipelajarinya.	4 (Sangat Kreatif)
10.	Siswa bergairah, aktif dan dedikasi dalam menyelesaikan produk tentang aktivitas manusia di bidang sosil dan ekonomi.	4 (Sangat Kreatif)
11.	Siswa terbiasa memberikan jawaban dari setiap pertanyaan yang diajukan guru dalam kegiatan belajar mengajar.	3 (Kreatif)
12.	Siswa bersemangat dalam kegiatan pembelajaran dan menyelesaikan produk tentang aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi.	3 (Kreatif)
13.	Siswa mampu membaca dengan baik dan lancar.	3 (Kreatif)
<b>Jumlah</b>		<b>44</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>84,62 %</b>

*Sumber: Hasil Pengolahan Data*

Berdasarkan tabel 4.11 diketahui bahwa rata-rata analisis lembar observasi kreativitas siswa yaitu sebanyak 84,62 %, maka dapat diambil kesimpulan bahwa siswa sangat kreatif terhadap pembelajaran tema 1: benda-benda di lingkungan

sekitar, subtema 3: manusia dan lingkungan, dan pembelajaran 4 dengan menggunakan model *project based learning*. Hal ini berdasarkan kriteria pengamatan yang diuraikan di BAB III.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Kreativitas Siswa**

Pada penelitian ini, peneliti melakukan penilaian dan pengamatan terhadap kreativitas siswa dengan menerapkan model *project based learning* menggunakan rubrik penilaian produk yang difokuskan pada penilaian kreativitas keterampilan (*skill*) siswa yaitu dengan membuat sebuah proyek pada kegiatan awal penelitian (analisis obyektif awal) dan di akhir kegiatan penelitian (analisis obyektif akhir), serta menggunakan lembar observasi kreativitas siswa yang difokuskan pada penilaian kreativitas pengetahuan siswa yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada kegiatan awal penelitian, untuk mengukur kreativitas keterampilan (*skill*) awal siswa (analisis obyektif awal), siswa diminta untuk membuat sebuah proyek yang berjudul aktivitas manusia di bidang sosial, dan kemudian peneliti menganalisa obyek (proyek) yang di kerjakan oleh siswa dengan menggunakan rubrik penilaian produk yang terdiri dari sembilan aspek pengamatan. Hasil pengamatan produk berdasarkan sembilan aspek pengamatan tersebut, menunjukkan bahwa kegiatan siswa menyiapkan bahan menghasilkan skor 63,04%, siswa menyiapkan alat menghasilkan skor 58,69%, siswa menyusun perencanaan/tahapan pembuatan produk menghasilkan skor 58,69%, siswa memotong gambar sesuai dengan pola menghasilkan skor 71,73%, siswa

membentuk stik sesuai dengan arahan menghasilkan skor 61,95%, siswa menyusun bahan sesuai dengan arahan menghasilkan skor 55,43%, siswa menghasilkan produk yang rapi menghasilkan skor 55,43%, siswa menghasilkan produk yang bersih menghasilkan skor 54,34%, dan siswa menghasilkan produk yang sesuai dengan yang ditentukan menghasilkan skor 64,13%. Dari kesembilan skor masing-masing aspek tersebut, maka menghasilkan skor rata-ratanya sebanyak 60,38%.

Setelah kegiatan awal penelitian berlangsung, selanjutnya peneliti melaksanakan pembelajaran pada tema benda-benda di lingkungan sekitar, subtema manusia dan lingkungan, dan pembelajaran 4, dengan materi aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi. Pada kegiatan pembelajaran, peneliti akan menilai kreativitas pengetahuan siswa dengan menggunakan lembar observasi siswa yang terdiri dari tiga belas kategori pengamatan. Selain itu, pada pembelajaran ini siswa juga akan membuat sebuah proyek yang berjudul aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi. Berdasarkan hasil pengamatan menunjukkan bahwa ketika pembelajaran berlangsung siswa menunjukkan sikap terbuka, rasa ingin tahu, mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dan menghasilkan produk tanpa adanya hambatan, memberikan jawaban yang memuaskan sesuai dengan materi, dan bergairah dalam menyelesaikan produk sehingga menghasilkan skor 4 untuk masing-masing aspek pengamatan. Hal ini dikarenakan kegiatan ini merupakan hal yang baru bagi siswa, siswa merasa senang dan penasaran dengan kegiatan membuat proyek tersebut, karena sebelumnya mereka belum paham dan telah mencoba membuat produk pada

kegiatan awal (analisis obyektif awal) dan mereka merasa kurang puas dengan hasil yang diperoleh ketika kegiatan awal (analisis obyektif awal) tersebut. Dan setelah mendengarkan penjelasan guru tentang tahapan pembuatan proyek tersebut, hal ini membuat siswa tertantang untuk membuat proyek kembali.

Kemudian, siswa juga menunjukkan kelancarannya dalam membaca, menghasilkan proyek yang menarik, mudah menangkap penjelasan guru tentang proses pembuatan proyek, terbiasa memberikan jawaban dari setiap pertanyaan, menghasilkan skor 3 untuk masing-masing aspek pengamatan. Hal ini dikarenakan siswa masih belum sangat lancar dalam membaca, masih belum seluruhnya mampu menangkap penjelasan guru, dan masih kaku dalam memberikan jawaban-jawaban dari setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru. Akan tetapi dalam memberikan ide-ide baru, siswa mendapatkan skor 2. Hal ini dikarenakan siswa masih belum terbiasa dalam berargumentasi pada hal-hal baru bagi mereka. Dari skor yang dihasilkan masing-masing aspek pengamatan lembar observasi siswa tersebut, maka persentase lembar observasi kreativitas siswa menghasilkan nilai rata-rata 84,62%, dan dapat diambil kesimpulan bahwa siswa sangat kreatif terhadap pembelajaran tema benda-benda di lingkungan sekitar, subtema manusia dan lingkungan, dan pembelajaran 4 dengan menggunakan model *project based learning*.

Pada kegiatan akhir penelitian, untuk mengukur kreativitas keterampilan (*Skill*) akhir siswa (analisis obyektif akhir), siswa diminta untuk membuat proyek yang berjudul aktivitas manusia di bidang ekonomi, pada kegiatan tersebut siswa menunjukkan perubahannya dalam merancang proyek. Dari hasil pengamatan

menggunakan rubrik yang terdiri dari sembilan aspek pengamatan, menunjukkan bahwa kegiatan siswa menyiapkan alat menghasilkan skor 68,47%, siswa menyiapkan bahan menghasilkan skor 59,78%, siswa menyusun perencanaan/tahapan pembuatan produk menghasilkan skor 76,08%, siswa memotong gambar sesuai dengan pola menghasilkan skor 88,04%, siswa membentuk stik sesuai dengan arahan menghasilkan skor 81,52%, siswa menyusun bahan sesuai arahan menghasilkan skor 68,47%, siswa menghasilkan produk yang rapi menghasilkan skor 63,04%, siswa menghasilkan produk dengan bersih menghasilkan skor 64,13%, dan siswa menghasilkan produk sesuai dengan yang ditentukan menghasilkan skor 84,78%. Dari kesembilan skor masing-masing aspek tersebut, maka nilai rata-ratanya yang dihasilkan sebanyak 72,70%. Pada kegiatan akhir penelitian ini, menunjukkan skor rata-rata pada hasil analisis obyektif akhir mengalami peningkatan dari skor rata-rata pada hasil analisis obyektif awal.

Kemudian, untuk melihat adanya perubahan terhadap kreativitas siswa, peneliti melakukan pengujian hipotesis yang dikenal dengan uji-t, dan hasil analisis kreativitas siswa dengan menggunakan pengujian hipotesis yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $11,60 > 1,71$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak dan terjadi penerimaan  $H_a$ . Sehingga diterima kebenaran bahwa terdapat perubahan terhadap kreativitas siswa kelas VA MIN 18 Aceh Besar pada pembelajaran tema benda-benda di lingkungan sekitar melalui penerapan model *project based learning*.

## 2. Respon Siswa

Angket respon siswa diberikan setelah pembelajaran selesai. Pengisian tanggapan siswa bertujuan untuk mengetahui perasaan, minat dan pendapat siswa mengenai penerapan model *project based learning*. Pada penelitian ini respon siswa terdiri dari sepuluh pernyataan yang diisi oleh siswa tanpa adanya pemaksaan.

Berdasarkan hasil olahan data terhadap respon, pada pernyataan siswa merasa senang dengan suasana pembelajaran di dalam kelas menghasilkan persentase sebanyak 3,56%. Mayoritas siswa menyatakan sangat setuju yaitu sebanyak 15 siswa. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran berlangsung, guru mengajak siswa untuk terlibat langsung pada kegiatan pembelajaran sehingga membuat siswa lebih aktif dan merasa senang dengan pembelajaran tersebut.

Pada pernyataan siswa tidak menyukai cara guru mengajar/menyampaikan materi pembelajaran dalam tema 1: benda-benda di lingkungan sekitar, subtema 3: manusia dan lingkungan, dan pembelajaran 4 menghasilkan persentase sebanyak 3,52%. Mayoritas siswa menyatakan sangat tidak setuju yaitu sebanyak 13 siswa. Hal ini membuktikan bahwa cara guru mengajar/menyampaikan materi tersebut dilakukan dengan baik sehingga siswa dapat dengan mudah menanggapi apa yang dijelaskan oleh guru saat pembelajaran berlangsung.

Pernyataan siswa dapat dengan mudah menentukan proyek yang akan dibuat pada pembelajaran tema 1: benda-benda di lingkungan sekitar, subtema 3:

manusia dan lingkungan, dan pembelajaran 4 menghasilkan persentase sebanyak 3,34%. Mayoritas siswa menjawab setuju yaitu sebanyak 15 siswa. Hal ini dikarenakan cara mengajar guru dilakukan secara beruntun, sehingga ketika guru menjelaskan tentang gambaran proyek tersebut, siswa dapat dengan mudah memahami dan menangkap maksud dari penjelasan guru.

Pernyataan siswa tidak dapat menyusun perencanaan pembuatan proyek dengan benar menghasilkan persentase sebanyak 3,69%. Mayoritas siswa menjawab sangat tidak setuju yaitu sebanyak 16 siswa. Hal ini terlihat ketika menyusun perencanaan pembuatan proyek, siswa tidak mengalami kendala seperti saat pertama kali siswa menyusun perencanaan pembuatan proyek, dan ini disebabkan ketika guru menjelaskan secara beruntun tentang menyusun perencanaan pembuatan proyek, siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik.

Kemudian pernyataan siswa mampu membuat jadwal pembuatan proyek dengan baik menghasilkan persentase sebanyak 3,17%. Mayoritas siswa menjawab sangat setuju yaitu sebanyak 11 siswa. Hal ini terlihat dari bagaimana guru membimbing siswa dalam menentukan waktu penyelesaian tiap-tiap objek yang ada di dalam proyek. Selain itu, antusias dari siswa dalam menghitung waktu menyelesaikan proyek tersebut membuat siswa dapat menentukan jadwal pembuatan proyek dengan baik.

Pernyataan Siswa selalu menjaga kebersihan dalam mengerjakan proyek menghasilkan persentase sebanyak 3,73%. Mayoritas siswa menyatakan sangat setuju yaitu sebanyak 17 siswa. Hal ini disebabkan sebelum kegiatan pembuatan proyek dimulai, guru memberitahukan kepada siswa agar menjaga kebersihan

tempat kegiatan pembuatan proyek tersebut. Oleh karena itu, pada saat pengerjaan proyek dimulai meja siswa terlihat bersih tanpa adanya sampah yang berserakan.

Pernyataan menurut siswa, cara belajar berdasarkan model *project based learning* cocok untuk diterapkan untuk materi pelajaran hari ini menghasilkan persentase sebanyak 3,65%. Mayoritas siswa menjawab sangat setuju yaitu sebanyak 15 siswa. Hal ini dikarenakan melalui model *project based learning* siswa dapat dengan mudah mempelajari dan memahami materi, dan melalui penjelasan guru tentang kegiatan pembuatan proyek, siswa dapat menyelesaikan proyek yang ditentukan dengan baik. Dan siswapun lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan model *project based learning*.

Selanjutnya pernyataan siswa merasa lebih aktif dan kreatif membuat proyek dengan model pembelajaran *project based learning* menghasilkan persentase sebanyak 3,60%. Mayoritas siswa menyatakan sangat setuju yaitu sebanyak 14 siswa. Hal ini dikarenakan pada pembelajaran ini, guru secara langsung melibatkan siswa, sehingga siswa dituntut agar lebih aktif saat pembelajaran, dan kemudian guru membimbing siswa pada saat pembuatan proyek berlangsung, sehingga kreativitas siswa akan di latih agar berkembang.

Pernyataan siswa dapat bekerja sama dengan teman dalam menyusun perencanaan pembuatan produk menghasilkan persentase sebanyak 3,82%. Mayoritas siswa menyatakan sangat setuju yaitu sebanyak 21 siswa. Hal ini terlihat saat siswa bekerja kelompok dalam menyelesaikan proyek, siswa terlihat saling berdiskusi bagaimana tahapan-tahapan yang harus dilakukan ketika menyelesaikan proyek. kemudian siswa tersebut membagikan tugas-tugas kepada

masing-masing temannya, sehingga proyek yang mereka kerjakan dapat selesai dengan baik.

Dan pernyataan siswa bertanggung jawab dalam kegiatan membuat proyek pada pembelajaran tema 1: benda-benda di lingkungan sekitar, subtema 3: manusia dan lingkungan, dan pembelajaran 4 menghasilkan persentase sebanyak 3,30%. Mayoritas siswa menyatakan setuju yaitu sebanyak 11 orang. Hal ini terlihat ketika mengerjakan proyek siswa tampak serius dalam menyelesaikannya, dan tidak ada siswa yang terlihat bermain-main saat pembelajaran berlangsung, semua siswa terlihat fokus dalam menyelesaikan tugas pembuatan proyek tersebut.

Berdasarkan persentase yang dihasilkan oleh masing-masing pernyataan tersebut, maka persentase rata-rata respon siswa yaitu 3,54%. Dan dapat ditarik kesimpulan bahwa respon siswa pada pembelajaran tema benda-benda di lingkungan sekitar, subtema manusia dan lingkungan, pembelajaran empat dengan materi aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi yaitu sangat positif. Hal ini berdasarkan kriteria skor rata-rata respon siswa yang telah diuraikan pada Bab III.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Penerapan model *project based learning* pada tema benda-benda di lingkungan sekitar, subtema manusia dan lingkungan, dan pembelajaran 4 menunjukkan terdapat perubahan terhadap kreativitas siswa kelas V-A MIN 18 Aceh Besar. Hal ini didasarkan pada pengujian hipotesis yang dilakukan pada hasil kreativitas siswa yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $11,60 > 1,71$ . Hasil analisis nilai kreativitas siswa menunjukkan bahwa siswa yang sangat kreatif sebanyak 8 orang dengan persentase 34,78 %, siswa yang kreatif sebanyak 12 orang dengan persentase 52,17 %, siswa yang cukup kreatif sebanyak 1 orang dengan persentase 4,34%, dan siswa yang kurang kreatif sebanyak 2 orang dengan persentase 8,69%. Kemudian berdasarkan pengamatan observer terhadap kreativitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung, menunjukkan siswa sangat kreatif dengan rata-rata persentasenya yaitu 84,62%.
2. Respon siswa terhadap tema benda-benda di lingkungan sekitar, subtema manusia dan lingkungan, dan pembelajaran 4 dengan menggunakan model *project based learning* di MIN 18 Aceh Besar yaitu sangat positif, dengan skor rata-rata yaitu 3,54.

## **B. Saran-Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan di atas, dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa dan mutu pendidikan perlu dikemukakan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Guru dituntut untuk kreatif dan berinovasi dalam menyajikan materi ajarannya baik dengan menggunakan model, metode, atau pendekatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus kreatif dan pandai dalam memilih model, metode, ataupun pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
2. Model *project based learning* merupakan salah satu alternatif dalam membantu siswa mengembangkan kreativitas siswa. Model ini diterapkan di kelas tinggi karena siswa di kelas tinggi mampu diajak bekerja kelompok/diskusi dan membuat sebuah karya.
3. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat melaksanakan penelitian lanjutan untuk materi dan tema yang lainnya dengan menggunakan model *project based learning* di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, Ridwan. 2014. *Pembelajaran Saintifik Untuk Mengimplementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- , 2007. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiarti, Yesi. 2015. *Pengembangan Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran IPS*. Jurnal Promosi Pendidikan Ekonomi UM Metro. Vol. 3 No. 1.
- Damaruta, *Aktivitas dan Perubahan Kehidupan Manusia dalam Bidang Sosial, Ekonomi, Pendidikan, dan Budaya*, diakses pada tanggal 21 April 2017, di situs: <https://damaruta.blogspot.co.id/2015/01/aktivitas-perubahan-kehidupan-manusia.html>.
- Fakhrizal. *Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Anak*. Diakses pada tanggal 07 April 2017. Disitus: [http://www.jejak\\_pendidikan.com/2016/10/faktor\\_Pendukung\\_dan\\_Penghambat.html](http://www.jejak_pendidikan.com/2016/10/faktor_Pendukung_dan_Penghambat.html).
- Ismail, Hasan. *Pengertian Respon Siswa*. Diakses pada tanggal 5 Maret 2017, disitus: <http://pengertian-menurut-blogsop.co.id/2015/11/pengertian-dan-tinjauan-tentang-respon.html>.
- Kadir, Abd, Hanun Asrorah. 2015. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Kawaguchi, Hasan. *Manusia dan Lingkungan*, diakses pada tanggal 12 April 2017. Di situs: <http://kulpulan-materi.blogspot.co.id/2012/05/manusia-dan-lingkungan.html>.
- Kemdikbud, 2014. *Buku Guru Tema 1: Benda-benda di Lingkungan Sekitar*. Jakarta : Kemdikbud.
- Mohammad Ali, Asrori. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Nizar Rangkuti, Ahmad. 2015. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Cita Pustaka Media.

- Nova Irawan, Ardi, dkk. *Kreativitas Siswa Pada Materi Daur Ulang Limbah dengan Menggunakan Model Project Based Learning di Kelas X SMAN 1 Gunung Alip*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Biologi FKIP Universitas Lampung. 2013. Diakses pada Tanggal 21 November 2016.
- PGSD, Fajri. Makalah Tematik di akses pada tanggal 16 November 2016 di situs <https://fajripgsd.wordpress.com/2011/12/05/makalah-tematik/>.
- Poerwadarmita, W.J.S. 1976. *Kamus Umum Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Simanjorang, Walson. *Macam-macam Usaha dan Aktivitas Ekonomi di Indonesia*. diakses pada tanggal 20 April 2017. di situs: [http://walson-simanjorang.blogspot.co.id/2013/01/macam-macam-usaha-dan-kegiatan-ekonomi\\_4262.html](http://walson-simanjorang.blogspot.co.id/2013/01/macam-macam-usaha-dan-kegiatan-ekonomi_4262.html).
- Sofyan Nizam, Muhammad. *Pengertian Penerapan*. diakses pada tanggal 29 Maret 2017. Disitu: <http://internetsebagaisumberbelajar.blogspot.co.id/2010/07/pengertian-penerapan.htm>.
- Sugiono. 2012. *Metodelogi Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2004. *Metodologi Penelitian: Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suparto, Hilman. *Aktivitas Manusia*. Diakses pada tanggal 13 April 2017. Disitus: <http://biologi-mil.blogspot.co.id/2011/07/aktivitas-manusia-ii.html>.
- Surachmad, Wiranto. 1972. *Dasar-dasar Teknik Research*. Bandung: Tarsito.
- Sutirman, 2013. *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutirman, 2013. *Media dan Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Talat, Amina, Hina Fakhur Chaudhry, *The Effect of PBL and 21st Century Skills on Students' Creativity and Competitiveness in Private Schools*, The Lahore Journal of Business, 2:2 (Spring 2014): pp. 89-114. Di akses pada tanggal 30 Maret 2017.
- Warsono, Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, Jakarta: Bumi Aksara.



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY  
Nomor: B-5915/Un.08/FTK/KP.07.6/07/2017

TENTANG  
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;  
b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;
- Mengingat : 1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen  
3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;  
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;  
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 01 November 2016

MEMUTUSKAN

Menetapkan :  
PERTAMA : Menunjuk Saudara:

1. Dr. Saifullah M.Ag. sebagai pembimbing pertama  
2. Daniah, S. Si., M. Pd. sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Rauzah  
NIM : 201325076  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Penerapan Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Siswa pada Tema Benda-benda di Lingkungan Sekitar di Kelas V MIN 18 Aceh Besar

- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh 2017;  
KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2016/2017  
KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,  
Pada Tanggal : 17 Juli 2017



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;  
2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;  
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;  
4. Yang bersangkutan

Lampiran 2



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
 Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
 Telp: (0651) 7551423 - Fax. (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6710/Un.08/TU-FTK/ TL.00/08/2017

15 Agustus 2017

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data  
Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -  
Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a : Rauzah  
 N I M : 201 325 076  
 Prodi / Jurusan : PGMI  
 Semester : VIII  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.  
 A l a m a t : Berawe

Untuk mengumpulkan data pada:

**MIN 18 Aceh Besar**

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

**Penerapan Model Project Based Learning terhadap Kreativitas Siswa pada Tema Benda-benda di Lingkungan Sekitar di Kelas V MIN 18 Aceh Besar**

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan,  
Kepala Bagian Tata Usaha,



Kode 5779

BAG. LAMBUK BAG. LAMBUK

Lampiran 3



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR**

Jalan bupati Bachtiar Panglima Polem, SH. Telpn 0651-92174. Fax 0651-92497  
 KOTA JANTHO – 23911

email : [kabacehbesar@kemenag.go.id](mailto:kabacehbesar@kemenag.go.id)

Nomor : B-591 /KK.01.04/1/PP.00.01/08/2017 Kota Jantho, 16 Agustus 2017  
 Sifat : -  
 Lampiran : -  
 Hal : Mohon Bantuan dan Izin Mengumpulkan Data Skripsi

Kepada:  
 Yth, Kepala MIN 18 Aceh Besar

Di Tempat

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Nomor : B-6710/Un.08/TU-FTK/TL.00/08/2017 tanggal 15 Agustus 2017. Perihal sebagaimana tersebut dipokok surat, maka dengan ini dimohonkan kepada saudara memberikan bantuan kepada mahasiswa/i yang tersebut namanya dibawah ini:

Nama : **Rauzah**  
 Nim : 201 325 076  
 Pogram Studi : PGMI

Untuk melakukan pengumpulan data dalam rangka penyusunan Skripsi untuk meyelesaikan studinya pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas UIN Ar-Raniry Banda Aceh, di MIN 18 Aceh Besar adapun judul Skripsi:

**“ PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA TEMA BENDA-BENDA DI LINGKUNGAN SEKITAR DI KELAS V MIN 18 ACEH BESAR ”.**

Demikian surat ini dibuat atas bantuannya kami ucapkan terima kasih.



Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
2. Arsip

Lampiran 4



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI**  
**BILUI**  
 KECAMATAN DARUL KAMAL KABUPATEN ACEH BESAR

NSM	1	1	1	1	1	1	1	0	6	0	0	3	7
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Nomor : MI.a / 37 / Kp.01.1 / 028 / 2017  
 Lampiran : -  
 Perihal : Melaksanakan Pengumpulan Data

Aceh Besar, 25 Juli 2017

Kepada Yth.

UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Sehubungan dengan surat Saudara No. B-591/KK.01.04/1/PP.00.01/08/2017 Tanggal 16 Agustus 2017 perihal tersebut diatas. Maka Kepala Min Bilui Kabupaten Aceh Besar, dengan ini menerangkan :

Nama : Rauzah  
 Nim : 201 325 076  
 Program Studi : PGMI

Benar yang namanya tersebut diatas telah melaksanakan pengumpulan data pada tanggal 21 Agustus 2017 dalam rangka penyusunan Skripsi dengan Judul "**PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA TEMA BENDA-BENDA DI LINGKUNGAN SEKITAR DI KELAS V MIN 18 ACEH BESAR.**"

Demikian Surat ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala MIN Bilui



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

<b>Satuan pendidikan</b>	<b>: MIN 18 Aceh Besar</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: VA/I</b>
<b>Tema</b>	<b>: 1 (Benda-benda di Lingkungan Sekitar)</b>
<b>Subtema</b>	<b>: 3 (Manusia dan Lingkungan)</b>
<b>Pembelajaran Ke</b>	<b>: 4</b>
<b>Alokasi waktu</b>	<b>: 2 x 35 menit</b>

---

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam kalimat yang mudah dipahami, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, serta dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>

<b>IPS</b>	1.1 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya.	1.1.1 Selalu bersyukur terhadap kebesaran Tuhan yang telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya.
	2.1 Menunjukkan perilaku jujur, sopan, estetika dan memiliki motivasi internal ketika berhubungan dengan lembaga sosial, budaya, ekonomi dan politik.	2.1.1 Menampilkan perilaku jujur, sopan, ketika berhubungan dengan lembaga sosial, budaya, ekonomi dan politik.
	3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, koneksi antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional.	3.1.1 Menjelaskan definisi dari aktivitas manusia . 3.1.2 Membacakan teks cerita tentang aktivitas manusia. 3.1.3 Menyebutkan aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi. 3.1.4 Menjelaskan perubahan manusia di bidang sosial dan ekonomi.
	4.1 Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam	4.1.1 Membuat rancangan produk tentang aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi. 4.1.2 Membuat laporan hasil produk tentang aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi.

	lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia.	
<b>Bahasa Indonesia</b>	1.1 Meresapi anugerah Tuhan Yang Maha Esa atas keberadaan proses kehidupan bangsa dan lingkungan alam.	1.1.1 Mengucapkan Alhamdulillah pada anugerah Tuhan atas keberadaan proses kehidupan bangsa dan lingkungan alam.
	2.4 Memiliki kepedulian, tanggung jawab, dan rasa cinta tanah air terhadap bencana alam dan keseimbangan ekosistem serta kehidupan berbangsa dan bernegara melalui pemanfaatan bahasa Indonesia.	2.1.1 Menunjukkan kepedulian, tanggung jawab, dan rasa cinta tanah air terhadap bencana alam dan keseimbangan ekosistem serta kehidupan bernegara.
	3.4 Menggali informasi dari teks pantun dan syair tentang bencana alam serta kehidupan berbangsa dan bernegara dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulisan dengan memilih dan memilah kosakata baku	3.4.1. Menjelaskan definisi dari teks pantun tentang aktivitas manusia dan bencana alam. 3.4.2 Menunjukkan ciri-ciri teks pantun. 3.4.3 Memahami ciri-ciri teks pantun.
	4.4 Melantunkan dan menyajikan teks pantun dan syair tentang bencana alam serta kehidupan berbangsa dan bernegara secara	4.4.1 Membacakan contoh teks pantun tentang aktivitas manusia dan bencana alam. 4.4.2 Menuliskan informasi dari teks pantun tentang aktivitas

	mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulisan dengan memilih dan memilah kosakata baku.	manusia dan bencana alam.
<b>Matematika</b>	1.1 Menerima ajaran agama yang dianutnya.	1.1.1 Mematuhi ajaran agama yang di anutnya.
	2.1. Menunjukkan sikap kritis, cermat dan teliti, jujur, tertib dan mengikuti aturan, peduli, disiplin waktu, tidak mudah menyerah serta bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas.	2.1.1 Memiliki sikap kritis, cermat dan teliti, jujur, tertib, dan mengikuti aturan, disiplin waktu dalam mengerjakan tugas.
	3.2 Memahami berbagai bentuk pecahan dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian.	3.2.1 Menjelaskan definisi dari pecahan. 3.2.2 Menyebutkan bentuk-bentuk bilangan pecahan. 3.2.3 Menjelaskan contoh perkalian pecahan biasa dan bilangan pecahan campuran.
	4.1 Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang di nyatakan dalam desimal.	4.1.1 Menyelesaikan soal perkalian bilangan pecahan biasa dan bilangan pecahan campuran. 4.1.2 Menunjukkan hasil perkalian bilangan pecahan biasa dan bilangan pecahan campuran.

## C. Materi Ajar

### 1. IPS

#### a. Pengertian Aktivitas

Menurut Sriyono, aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Menurut Anton M. Mulyono, aktivitas adalah kegiatan atau keaktifan. Jadi, segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan aktivitas.

#### 1) Aktivitas Manusia di Bidang Sosial

Sebagai makhluk ciptaan Tuhan dan sebagai makhluk sosial, manusia tidak bisa hidup sendiri atau individu, tetapi setiap manusia akan membutuhkan orang lain untuk menjalankan hidupnya. Untuk itu, dalam kehidupannya manusia akan melakukan aktivitas-aktivitas sosial seperti:

##### a) Gotong Royong

Gotong Royong adalah kerja sama antara sejumlah warga masyarakat untuk menyelesaikan sesuatu atau pekerjaan tertentu yang dianggap berguna untuk kepentingan bersama.



Gambar 2.1 gotong royong.<sup>53</sup>

<sup>53</sup><http://assets.kompasiana.com/items/album/2015/08/04/gotong-royong-infopublik-id-55c08683b292737d1687c0f9.jpg?v=400&t=o?t=o&v=700>. Diakses pada tanggal 20 April 2017

Semangat gotong royong berkembang dengan baik karena didorong kesadaran bahwa:

- Manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain
- Manusia perlu menyesuaikan dirinya dengan masyarakat lingkungannya
- Manusia perlu menjaga hubungan baik dengan sesama untuk mengikat persaudaraan.

**b) Musyawarah**



Gambar 2.2 musyawarah.<sup>54</sup>

Musyawarah adalah perundingan antara dua orang atau lebih untuk mengambil keputusan bersama yang telah disepakati dalam memecahkan suatu masalah.

**2) Aktivitas Manusia di Bidang Ekonomi**

Aktivitas manusia di bidang ekonomi adalah semua aktivitas manusia yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Beberapa aktivitas ekonomi yaitu sebagai berikut:

---

<sup>54</sup>[http://1.bp.blogspot.com/lcAB831hv6M/UEzLlww2wyl/AAAAAAAAAPk/sLtw8\\_UyGs/s1600/musyawarah.jpg](http://1.bp.blogspot.com/lcAB831hv6M/UEzLlww2wyl/AAAAAAAAAPk/sLtw8_UyGs/s1600/musyawarah.jpg). Diakses pada tanggal 20 April 2017

### a) Pertanian

Pertanian adalah suatu kegiatan manusia dalam memanfaatkan sumber daya hayati untuk dapat menghasilkan bahan pangan, sumber energi, bahan baku, dan sebagainya.



Gambar 2.3 pertanian.<sup>55</sup>

Dampak positif dari aktivitas pertanian adalah, manusia akan menghasilkan bahan makan yang dapat diolah menjadi makanan dan sumber penghasilan bagi manusia ketika hasil pertanian tersebut di jual. Sedangkan dampak negatif dari kegiatan pertanian adalah penggunaan peptisida dan pupuk yang berlebihan terhadap tumbuhan. Hal ini dilakukan agar tumbuhan tumbuh subur dan terhindar dari hama. Akan tetapi, penggunaan peptisida ini akan berdampak kepada kesuburan tanah pertanian tersebut, dan akan membunuh hewan yang hidup di dalam maupun di permukaan tanah.

### b) Peternakan



Gambar 2.4 peternakan.<sup>56</sup>

---

<sup>55</sup> <http://www.pertanianku.com/wp-content/uploads/2016/04/Inilah-yang-Membuat-Pertanian-Maju.jpg>. Diakses pada tanggal 20 April 2017

Peternakan adalah usaha memelihara binatang yang diambil manfaatnya. Usaha peternakan dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu: peternakan hewan besar, peternakan hewan kecil, dan peternakan unggas. Contoh peternakan hewan besar adalah peternakan hewan sapi, kerbau, dan kuda. Peternakan hewan kecil contohnya peternakan kambing, domba, kelinci, lebah, dan sebagainya. Dan peternakan unggas contohnya yaitu: peternakan ayam, itik, entok, burung, dan sebagainya. Dari aktivitas peternakan ini, peternak akan mengambil keuntungan atau memanfaatkan hewan-hewan tersebut dengan menjualnya atau mengolahnya sebagai bahan makanan.

### c) **Perdagangan**

Perdagangan adalah kegiatan yang bertujuan menyalurkan barang dan jasa ke konsumen. Barang-barang yang di perdagangan merupakan hasil pertanian, peternakan, perikanan, dan sebagainya.



Gambar 2.5 perdagangan.<sup>57</sup>

Para pedagang memperoleh keuntungan dari selisih harga ketika melakukan pembelian dan penjualan. Perdagangan dapat dilakukan antar pedagang dalam satu negara, dan ada juga yang dilakukan antar negara yang disebut ekspor-impor. Ekspor adalah usaha mengirim dan menjual

---

<sup>56</sup> <http://cdn2.tstatic.net/kaltim/foto/bank/images/peternakan-sapi.jpg>. Diakses pada tanggal 20 April 2017.

<sup>57</sup> [https://3.bp.blogspot.com/v003cc2FYSA/Vu5xQyXVpOI/AAAAAAAAADhQ/Wt5\\_gmbG08Q4f7\\_q\)iSPvE6jv9C6N8OfA/s640/Pasar-2-vert.jpg](https://3.bp.blogspot.com/v003cc2FYSA/Vu5xQyXVpOI/AAAAAAAAADhQ/Wt5_gmbG08Q4f7_q)iSPvE6jv9C6N8OfA/s640/Pasar-2-vert.jpg). Diakses pada tanggal 20 April 2017

barang keluar negeri. Sedangkan impor adalah usaha memasukkan dan membeli barang dari luar negeri.

#### **b. Perubahan Aktivitas Manusia di Bidang Sosial dan Ekonomi**

Perubahan aktivitas manusia di bidang ekonomi dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 2.7 Perubahan Aktivitas Manusia di Bidang Sosial dan Ekonomi**

<b>No</b>	<b>Aktivitas Manusia</b>	<b>Dahulu</b>	<b>Sekarang</b>
1.	Gotong Royong	Gotong royong dilakukan minimal sebulan 2 kali, dan pelaksanaannya pun dilakukan dengan semangat dan kesadaran dalam menciptakan hubungan antar manusia.	Gotong royong jarang dilakukan, hal ini dikarenakan banyak masyarakat yang merantau ke kota-kota dan tidak mau berbaur dengan masyarakat lainnya. Bahkan masyarakat sekarang lebih banyak menghabiskan waktunya hanya di dalam rumahnya saja.
2.	Musyawarah	Musyawarah sering dilakukan di balai desa untuk menyelesaikan permasalahan. Dalam musyawarah, seluruh masyarakat datang untuk memberikan pendapat dan pertimbangan, kemudian pemimpinnya akan mengambil keputusan yang sesuai dengan	Sama seperti gotong royong, musyarah juga mulai memudar. Hal ini disebabkan karena masyarakat sekarang tidak antusias dalam menyelesaikan permasalahan dengan cara musyarawah, tetapi

		kesepakatan.	masyarakat sekarang dalam menyelesaikan masalah akan diserahkan begitu saja kepada pihak berwajib.
3.	Pertanian	Petani hanya menggunakan cangkul dan tenaga hewan untuk mengelola sawah dan ladang mereka. Dulu petani juga menggunakan pupuk organik pada tanamannya.	Petani menggunakan alat-alat yang canggih dalam mengelola sawah dan ladangnya. Selain itu petani juga telah menggunakan pupuk anorganik dan peptisida pada tanamannya.
4.	Perdagangan	Perdagangan dilakukan ditempat yang luas, dan terjadi interaksi langsung antara produsen dan konsumen.	Dengan berkembangnya zaman, perdagangan dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan sosial media. Para pedagang akan menjual barangnya secara online. Akan tetapi, aktivitas perdagangan ini tidak terjadi interaksi langsung antara produsen dan konsumen.

### c. Teks Bacaan Tentang Aktivitas Manusia

Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dalam kehidupannya. Dalam melakukan kegiatan untuk memenuhi kebutuhannya, seseorang hampir selalu memerlukan orang lain. Sebaliknya, tindakan setiap orang memengaruhi orang lain dalam lingkungannya. Oleh

karena itu, sebelum bertindak hendaklah kita pikirkan akibat dari tindakan itu bagi orang lain.

Sebagai contoh adalah kegiatan menebang pohon-pohon di hutan secara sembarangan. Kegiatan itu lama kelamaan dapat mengakibatkan hutan menjadi gundul. Saat hujan tiba, tidak ada akar-akar pepohonan yang dapat menahan air. Akibatnya tanah menjadi kering dan tandus. Saat hujan lebat, tanah akan hanyut terbawa aliran air. Udara pun gersang karena tidak ada oksigen yang dihasilkan dari proses fotosintesis tumbuhan. Itulah beberapa kerugian akibat kegiatan menebang pohon di hutan secara sembarangan. Marilah kita menjaga hutan dan tidak menebang pohon sembarangan.

## 2. Bahasa Indonesia

### a. Pengertian Teks Pantun

Teks pantun adalah bentuk puisi lama yang terdiri dari empat baris, bersajak (a-b-a-b), irama yang indah, dan memiliki makna yang penting.

### b. Ciri-ciri Teks Pantun

Ciri-ciri pantun yaitu sebagai berikut:

- 1) Satu bait terdiri dari 4 baris.
- 2) Baris 1 dan 2 merupakan sampiran atau pembayang.
- 3) Baris 3 dan 4 merupakan isi.
- 4) Satu baris terangkai dari 4-6 kata.
- 5) Bersajak a-a-a-a atau a-b-a-b.

### c. Contoh Pantun Tentang Bencana Alam

Berikut ini adalah beberapa contoh pantun tentang bencana alam, yaitu sebagai berikut:

*(1) Pagi-pagi minum teh,  
Apalagi tehnya manis.  
Kasihannya sekali rakyat Aceh,  
Terkena tsunami hingga menangis.*

*(2) Pergi ke pantai bermain pasir,  
Bermain pasir buat istana.*

*Kota kita terserang banjir,  
Rumah tergenang penduduk merana.*

*(3) Ada anak sedang bermain air,  
Bermain air sampai kedinginan.  
Kotaku sering terkena banjir,  
Karena buang sampah sembarangan.*

*(4) Bersama teman bergandengan tangan  
Sambil bergurau suka ria  
Jangan menebang pohon sembarangan,  
Alam terjaga manusia pun sejahtera.*

### 3. Matematika

#### Teks Cerita Tentang Aktivitas di Hari Minggu

Pada hari minggu, keluarga Andi menghabiskan waktu liburannya di rumah. Ibu pergi ke pasar menggunakan sepeda motor bersama ayah, sebelum ke pasar ayah mengisi  $\frac{1}{2}$  liter bensin terlebih dahulu di SPBU. Setelah itu, ayah dan ibu langsung menuju ke pasar untuk membeli bahan makanan. Sesampai di pasar, ibu membeli tiga ikat sayur,  $\frac{1}{2}$  kg ikan mujair,  $\frac{1}{4}$  kg bawang merah,  $\frac{1}{2}$  kg cabe,  $\frac{1}{4}$  kg bawang putih, dan lain-lain. Setelah selesai berbelanja, ibu dan ayah kembali pulang ke rumah.

Sesampai di rumah, ibu langsung memasak di dapur dibantu oleh Ani. Andi membersihkan halaman rumah bersama Ari, setelah beberapa lama Andi dan Ari merasa kelelahan. Kemudian Andi mengambil minuman dan satu buah semangka. Andi membelah dua semangka itu.  $\frac{1}{2}$  semangka disimpan kembali di kulkas, dan  $\frac{1}{2}$  nya lagi di belah dengan ukuran  $\frac{1}{4}$  dan  $\frac{2}{3}$ . Setelah memakan semangka, Andi dan Ari melanjutkan membersihkan halaman rumah. Setelah halaman rumah bersih, Andi dan Ari membersihkan

diri dan makan siang bersama keluarga di meja makan. Setelah itu, Andi istirahat di kamarnya hingga tertidur.

### a. Pengertian Bilangan Pecahan

Bilangan pecahan adalah suatu bilangan yang merupakan hasil bagi antara bilangan bulat dan bilangan asli. Bilangan pecahan memiliki pembilang dan penyebut dimana pembilang lebih kecil dibandingkan dengan bilangan penyebut.

### b. Jenis-Jenis Bilangan Pecahan

#### 1) Bilangan Pecahan Biasa

Pecahan biasa adalah bilangan yang terdiri dari pembilang dan penyebut dimana nilai pembilang lebih kecil dibandingkan dengan nilai penyebut. Contohnya:  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{2}{3}$ ,  $\frac{3}{4}$ .

#### 2) Pecahan Campuran

Pecahan campuran adalah pecahan yang terdiri dari bilangan bulat utuh dan bilangan pecahan biasa. Contohnya  $1\frac{1}{2}$ ,  $1\frac{2}{3}$ ,  $2\frac{3}{4}$ .

### c. Perkalian Bilangan Pecahan Biasa dan Pecahan Campuran

Berikut ini adalah contoh soal dari perkalian pecahan biasa dan pecahan campuran, yaitu:

#### 1) Perkalian pecahan biasa dengan pecahan biasa

Contoh:

$$\frac{2}{3} \times \frac{3}{4} = \dots$$

**Jawab:**

$$\begin{aligned} \frac{2}{3} \times \frac{3}{4} &= \frac{2 \times 3}{3 \times 4} \\ &= \frac{6}{12} \end{aligned}$$

$$= \frac{1}{2}. \text{ Jadi, } \frac{2}{3} \times \frac{3}{4} = \frac{1}{2}.$$

## 2) Perkalian Pecahan Biasa dan Pecahan Campuran

Berikut ini adalah contoh soal dari perkalian pecahan biasa dengan pecahan campuran, yaitu:

Contoh:

$$\frac{5}{7} \times 2 \frac{1}{4} = \dots$$

**Jawab:**

$$\begin{aligned} \frac{5}{7} \times 2 \frac{1}{4} &= \frac{5}{7} \times \frac{9}{4} \\ &= \frac{5 \times 9}{7 \times 4} \\ &= \frac{45}{28}. \text{ Jadi, } \frac{5}{7} \times 2 \frac{1}{4} = \frac{45}{28}. \end{aligned}$$

## 3) Perkalian Pecahan Campuran dengan Pecahan Campuran

Berikut ini adalah contoh soal dari perkalian pecahan campuran dengan pecahan campuran, yaitu:

Contoh

$$2 \frac{1}{4} \times 3 \frac{2}{3} = \dots$$

**Jawab:**

$$\begin{aligned} 2 \frac{1}{4} \times 3 \frac{2}{3} &= \frac{9}{4} \times \frac{11}{3} \\ &= \frac{9 \times 11}{4 \times 3} \\ &= \frac{99}{12}. \end{aligned}$$

## D. Pendekatan dan Metode

Pendekatan : Saintifik (Mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan).

Model : *Project Based Learning*.

### E. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Langkah-langkah PJBL	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam.</li> <li>2. Guru menanyakan kabar, kemudian meminta salah seorang siswa untuk memimpin doa, dan guru mengecek kehadiran siswa.</li> <li>3. Apersepsi: Guru bertanya jawab dengan siswa tentang aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi.</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang di harapkan.</li> <li>5. Guru menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilakukan peserta didik hari ini, yaitu: kegiatan pembelajaran melalui model <i>project based learning</i>.</li> </ol>	<b>5 Menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>		<p><b>Mengamati:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memperhatikan gambar tentang aktivitas manusia yang ditempelkan di depan.</li> </ol>	<b>55 Menit</b>

		<p>2. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi aktivitas manusia dan perubahannya di bidang sosial dan ekonomi.</p> <p><b>Mencoba:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membacakan teks tentang aktivitas manusia yang ada di buku siswa.</li> <li>2. Siswa menarik kesimpulan dari teks bacaan tersebut.</li> <li>3. Siswa membacakan teks bacaan tentang macam-macam aktivitas manusia dan perubahannya di bidang sosial dan ekonomi.</li> </ol> <p><b>Menanya:</b></p> <p>Siswa diarahkan untuk bertanya jawab tentang teks bacaan dan gambar yang telah dipelajarinya.</p>	
	<p>1. Penentuan proyek/penyajian masalah.</p>	<p><b>Mencoba:</b></p> <p>Dengan bimbingan guru siswa berdiskusi tentang sesuatu yang akan dijadikan sebuah proyek pada pembelajaran hari ini, yaitu membuat sebuah proyek lingkungan yang menceritakan tentang aktivitas manusia di</p>	

		bidang sosial.	
	2. Menyusun perencanaan proyek	<p>Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok, yaitu 3 kelompok terdiri dari 6 siswa, dan satu kelompok terdiri dari 5 siswa.</p> <p><b>Mengamati:</b></p> <p>Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan siswa dalam pembelajaran ini, yaitu: membuat proyek lingkungan yang menceritakan tentang aktivitas manusia di bidang sosial.</p>	

	3. Membuat Jadwal	<p><b>Mencoba:</b></p> <p>Dengan bimbingan guru siswa menentukan waktu penyelesaian pembuatan proyek, yaitu proyek dilaksanakan dalam satu kali pertemuan.</p> <p>Setelah menentukan jadwal pembuatan proyek, guru membagikan alat dan bahan pembuatan proyek kepada siswa.</p> <p><b>Mengamati:</b></p> <p>Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang prosedur pembuatan proyek.</p>	
	4. Memantau siswa dalam pembuatan pembuatan proyek	Guru mengawasi kegiatan siswa dalam menyelesaikan proyek	
	5. Melakukan penilaian.	<p><b>Mengkomunikasikan:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perwakilan tiap kelompok diberi kesempatan untuk menampilkan hasil proyek yang telah dikerjakan di depan.</li> <li>2. Guru menilai hasil proyek tiap-tiap kelompok dengan melihat bentuk, kerapian, dan</li> </ol>	

		keindahan proyek.	
	6. Refleksi	Siswa memberi tanggapan tentang kegiatan membuat proyek pada pembelajaran hari ini.	
		<p><b>Mengamati:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memperhatikan contoh pantun yang ditempelkan di papan tulis.</li> <li>2. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang teks pantun dan ciri-cirinya.</li> </ol> <p><b>Mencoba:</b></p> <p>Siswa membacakan teks pantun yang ada di depan.</p> <p><b>Menanya:</b></p> <p>Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang teks pantun dan cirinya.</p> <p><b>Mencoba:</b></p> <p>Siswa membacakan sebuah teks tentang “Kegiatan di hari Minggu” di depan kelas.</p> <p><b>Menanya:</b></p> <p>Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang angka-angka yang ada di dalam teks bacaan</p>	

		<p>tersebut.</p> <p><b>Mengamati:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang bilangan pecahan.</li><li>2. Siswa memperhatikan penjelasan guru cara memecahkan soal perkalian bilangan pecahan.</li></ol> <p><b>Mencoba:</b></p> <p>Siswa diberi kesempatan untuk menyelesaikan soal di depan.</p> <p><b>Menanya:</b></p> <p>Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang perkalian bilangan pecahan.</p> <p><b>Menalar:</b></p> <p>Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok untuk dikerjakan bersama-sama.</p> <p><b>Mengkomunikasikan:</b></p> <p>Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok didepan kelas.</p>	
--	--	--	--

<b>Penutup</b>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menilai hasil dari LKS setiap kelompok (<b>evaluasi</b>).</li> <li>2. Siswa diarahkan untuk mengajukan pertanyaan sesuai dengan materi yang telah dipelajari. (<b>tanya/jawab</b>).</li> <li>3. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari. (<b>kesimpulan</b>).</li> <li>4. Siswa memberikan tanggapan bagaimana hasil pembelajaran pada hari ini (<b>refleksi</b>).</li> <li>5. Guru memberikan pesan moral.</li> <li>6. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa penutup.</li> </ol>	<b>10 Menit</b>
----------------	--	---	-----------------

#### **F. Sumber dan Media Pembelajaran**

##### **Sumber:**

1. Buku Guru Tema 1 Benda-benda di Lingkungan Sekitar, Sub tema 3 Manusia dan Lingkungan, Pembelajaran Empat (4).
2. Buku Siswa Tema 1 Benda-benda di Lingkungan Sekitar, Sub tema 3 Manusia dan Lingkungan, Pembelajaran Empat (4).
3. Hilman Suparto, *Aktivitas Manusia*, diakses pada tanggal 13 April 2017, disitus:<http://biologi-mil.blogspot.co.id/2011/07/aktivitas-manusia-ii.html>.
4. Khafid, Suryati, 2004, *Pelajaran Matematika*, Jakarta: Erlangga.

5. Walson Simanjorang, *Macam-macam Usaha dan Aktivitas Ekonomi di Indonesia*, diakses pada tanggal 20 April 2017, di situs: [http://walson-simanjorang.blogspot.co.id/2013/01/macam-macam-usaha-dan-kegiatan-ekonomi\\_4262.html](http://walson-simanjorang.blogspot.co.id/2013/01/macam-macam-usaha-dan-kegiatan-ekonomi_4262.html).

**Media Pembelajaran:**

1. Gambar tentang aktivitas manusia (HVS).
2. Teks bacaan tentang aktivitas manusia dan perubahannya di bidang sosial dan ekonomi (HVS).
3. Teks pantun tentang bencana alam (Kertas Flano).
4. Gunting, lem, double tip, serofon/kotak.
5. Teks cerita tentang kegiatan di hari minggu (HVS).
6. Lembar Kerja Siswa (LKS).

## **Analisis Obyektif Awal**

### **Soal!**

Buatlah sebuah proyek yang menceritakan aktivitas manusia di bidang sosial. Dan pahami tentang tata cara/langkah-langkah pembuatan produk/proyek tersebut, sehingga menghasilkan produk/proyek yang baik dan indah sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan!

### ANALISIS OBYEKTIF AWAL



Gambar 1: Guru dan siswa bertanya jawab tentang materi aktivitas manusia di bidang sosial.



Gambar 2: Guru dan siswa menentukan desain dan jadwal rencana pembuatan proyek



Gambar 3: Siswa menyiapkan alat dan bahan



Gambar 4: Siswa memotong gambar



Gambar 5: Siswa memotong stik dan membentuk pagar



Gambar 6: Guru Mengawasi siswa menyusun bahan pembuatan proyek



Gambar 7: Siswa mempresentasikan hasil proyek yang telah di selesaikan

**LEMBAR KREATIVITAS SISWA TERHADAP KEGIATAN PEMBELAJARAN  
MODEL PROJECT BASED LEARNING  
(ANALISIS OBYEKTIF AWAL)**

**1. Petunjuk**

Berikanlah tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil yang diamati.

**2. Alat dan Bahan**

Gunting, pisau, rol, lem fox, double tip, sterofom/kotak, stik es krim, gambar, karton.

Keterangan: (4) : Sangat Kreatif.      (2) : Cukup Kreatif.  
(3) : Kreatif.                                (1) : Kurang Kreatif

No	Nama Siswa	Perencanaan												Pelaksanaan												Hasil/Produk												Jumlah Skor
		Menyiapkan Alat				Menyiapkan Bahan				Menyusun rencana/tahapan pembuatan				Memotong gambar sesuai pola				Membentuk stik sesuai arahan				Menyusun bahan sesuai arahan				Produk yang dihasilkan rapi				Produk yang dihasilkan bersih				Produk yang dihasilkan sesuai				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1.	Ahyan Murtaza			√																															69			
2.	Ahmad Alwalidi	√				√												√								√								56				
3.	Aisyah Khaira		√				√																											53				
4.	Isra Maula			√					√																									69				
5.	M. Fajar		√				√																											39				
6.	M. Najwa Fitri			√					√																									47				
7.	M. Abrar			√						√																								80				
8.	M. Faisal Fahleni			√						√																								67				
9.	M. Rahil			√						√																								58				
10.	M. Fasya		√						√																									75				
11.	Mega Zakia		√						√																									80				
12.	Mirna Rahmi putri			√					√																									78				
13.	Muhammad	√							√																									39				
14.	Nur Amrina			√					√																									61				
15.	Rahmat Iham		√						√																									67				
16.	Rahmadhani			√					√																									78				
17.	Rahmatillah		√						√																										44			
18.	Rahmat Pandika			√					√																										61			
19.	Syfaurrahmi		√						√																										75			
20.	Sarabunir		√						√																										80			
21.	Tursima		√						√																										66			
22.	Yahyu Iqbal			√					√																										63			
23.	Yoblan Tiara			√					√																										53			

### Hasil Analisis Obyektif Awal

<b>NO</b>	<b>Kode Siswa</b>	<b>Analisis Obyektif Awal</b>	<b>Keterangan</b>
1.	X <sub>1</sub>	69	Kreatif
2.	X <sub>2</sub>	56	Cukup Kreatif
3.	X <sub>3</sub>	53	Kurang Kreatif
4.	X <sub>4</sub>	69	Kreatif
5.	X <sub>5</sub>	39	Gagal
6.	X <sub>6</sub>	47	Kurang Kreatif
7.	X <sub>7</sub>	80	Sangat kreatif
8.	X <sub>8</sub>	67	Kreatif
9.	X <sub>9</sub>	58	Cukup Kreatif
10.	X <sub>10</sub>	75	Kreatif
11.	X <sub>11</sub>	50	Kurang Kreatif
12.	X <sub>12</sub>	78	Kreatif
13.	X <sub>13</sub>	39	Gagal
14.	X <sub>14</sub>	61	Cukup Kreatif
15.	X <sub>15</sub>	67	Kreatif
16.	X <sub>16</sub>	78	Kreatif
17.	X <sub>17</sub>	44	Kurang Kreatif
18.	X <sub>18</sub>	61	Cukup Kreatif
19.	X <sub>19</sub>	75	Kreatif
20.	X <sub>20</sub>	50	Kurang Kreatif
21.	X <sub>21</sub>	66	Kreatif
22.	X <sub>22</sub>	63	Cukup Kreatif
23.	X <sub>23</sub>	53	Kurang Kreatif

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
(LKPD)**

**Kelompok** :

**Anggota Kelompok** :

- 
- 1.
  - 2.
  - 3.
  - 4.
  - 5.
  - 6.
  - 7.

**Petunjuk:**

1. Tuliskan nama anggota kelompok pada tempat yang telah di sediakan.
2. Kerjakanlah soal-soal berikut ini dalam kelompok masing-masing.
3. Diskusikanlah jawaban terhadap masalah di dalam kelompok masing-masing,
4. Bantulah temanmu yang mengalami kesulitan.
5. Diskusikanlah kesulitan yang ditemui, jika di dalam kelompokmu belum diperoleh jawabannya mintalah bantuan gurumu, tetapi berusaha semaksimal mungkin terlebih dahulu.

Sebelum mengerjakan soal bacalah bismillah terlebih dahulu!

**Soal:**

1. Buatlah proyek lingkungan yang menceritakan tentang aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi sesuai dengan alat dan bahan yang telah disediakan oleh gurumu!
2. Isilah penggalan pantun di bawah ini dengan menjodohkannya dengan jawaban yang benar!

- |                            |                       |            |
|----------------------------|-----------------------|------------|
| Ada anak sedang .....      | air                   | a. Banjir  |
| .....                      | air sampai kedinginan | b. Bermain |
| Kotaku sering terkena..... |                       | c. Buang   |
| Karena .....               | sampah sembarangan    | d. Bermain |

3. Tuliskan Informasi apa yang terdapat di dalam teks pantun di bawah ini!

*“Bersama teman bergandeng tangan,*

*Sambil bergurau suka ria.*

*Jangan menebang pohon sembarangan,*

*Alam terjaga manusia pun sejahtera.*

4. Selesaikanlah soal di bawah ini!

a.  $\frac{1}{2} \times \frac{2}{3} = \dots$

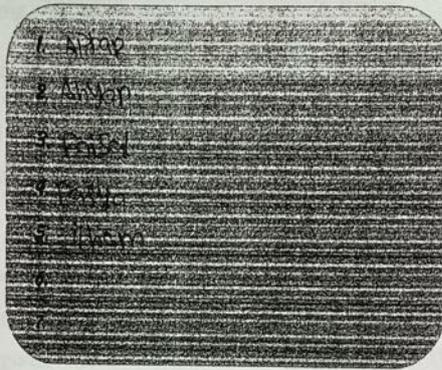
b.  $2\frac{3}{2} \times 1\frac{1}{4} = \dots$

c.  $3\frac{3}{4} \times 1\frac{3}{2} = \dots$

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

**Kelompok** : 4016 Serdadu

**Anggota Kelompok** : Alhan Faisal ABRAP rasya ilham



**Petunjuk:**

1. Tuliskan nama anggota kelompok pada tempat yang telah disediakan.
2. Kerjakan soal-soal berikut ini dalam kelompok masing-masing.
3. Diskusikan jawaban terhadap masalah di dalam kelompok masing-masing.
4. Bantulah temanmu yang mengalami kesulitan.
5. Diskusikanlah kesulitan yang ditemui, jika dalam kelompokmu belum diperoleh jawabannya mintalah bantuan guru, tetapi berusaha semaksimal mungkin terlebih dahulu.

Sebelum mengerjakan soal bacalah bismillah terlebih dahulu.

**Soal:**

1. Buatlah proyek lingkungan yang menceritakan tentang aktivitas manusia di bidang sosial atau ekonomi sesuai dengan alat dan bahan yang telah disediakan oleh gurumu!

2. Isilah penggalan pantun di bawah ini dengan menjodohkannya dengan jawaban yang benar!

Ada anak sedang ..... air

a. Banjir

..... air sampai ketinggian

b. Bermain

Kotaku sering terkena .....  
.....

c. Buang

Karena ..... sampah sembarangan

d. Bermain

3. Tuliskanlah informasi apa yang terdapat di dalam teks pantun di bawah ini!

"Bersama teman bergandengan tangan,

Sambil bergurau suka ria.

Jangan menebang pohon sembarangan,

Alam terjaga manusia pun sejahtera".

Jangan mencemari lingkungan dan  
jangan pula menebang pohon  
sembarangan

4. Selesaikan soal dibawah ini !

a.  $\frac{1}{2} \times \frac{2}{3} = \frac{2}{6}$

b.  $2\frac{3}{2} \times 1\frac{1}{4} = \frac{6}{2} \times \frac{1}{4} = \frac{6}{8}$

c.  $3\frac{3}{4} \times 1\frac{3}{2} = \frac{9}{4} \times \frac{3}{2} = \frac{27}{8}$

Lampiran 8

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA TERHADAP KEGIATAN  
PEMBELAJARAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*

Nama Sekolah :  
Kelas/Semester :  
Tema/Subtema/PB :  
Materi :  
Hari/Tanggal :

Petunjuk:

Berilah tanda (O) pada skor yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan

No	Uraian	Sangat Kreatif	Kreatif	Cukup Kreatif	Kurang Kreatif
1.	Siswa mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dan menyelesaikan proyek tentang aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi tanpa adanya hambatan.	4	3	2	1
2.	Siswa mampu menyesuaikan diri dalam menyelesaikan proyek aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi, dan menghasilkan proyek yang menarik.	4	3	2	1
3.	Siswa mampu menghasilkan sebuah karya produk yang baru.	4	3	2	1
4.	Siswa mudah menangkap dan memahami penjelasan guru tentang kegiatan pembuatan proyek aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi.	4	3	2	1
5.	Siswa menunjukkan rasa ingin tahu terhadap kegiatan merancang produk yang akan di kerjakan.	4	3	2	1
6.	Siswa bersikap terbuka terhadap pengalaman yang baru yaitu menyusun perencanaan pembuatan produk aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi.	4	3	2	1
7.	Siswa mampu memberikan ide-ide baru dalam kegiatan merancang produk tentang aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi.	4	3	2	1
8.	Siswa mampu melakukan tugas-tugas yang dalam kegiatan pembelajaran, seperti: siswa mampu membuat proyek aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi.	4	3	2	1
9.	Siswa mampu memberikan jawaban yang memuaskan sesuai dengan materi yang dipelajarinya.	4	3	2	1
10.	Siswa bergairah, aktif dan dedikasi dalam menyelesaikan produk tentang aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi.	4	3	2	1
11.	Siswa terbiasa memberikan jawaban dari setiap pertanyaan yang diajukan guru dalam kegiatan belajar mengajar.	4	3	2	1
12.	Siswa bersemangat dalam kegiatan pembelajaran dan menyelesaikan produk tentang aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi.	4	3	2	1
13.	Siswa mampu membaca dengan baik dan lancar.	4	3	2	1

Aceh Besar, ....., 2017  
Pengamat/Observer

.....

**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA TERHADAP KEGIATAN  
PEMBELAJARAN MODEL PROJECT BASED LEARNING**

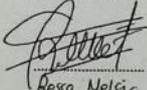
Nama Sekolah : MIN 18 ACEH BESAR  
 Kelas/Semester : V-A / 1 (SATU)  
 Tema/Subtema/PB : BENDA-BENDA DI LINGKUNGAN SEKITAR/MANUSIA DAN LINGKUNGAN/4  
 Materi : AKTIVITAS MANUSIA DI BIDANG SOSIAL DAN EKONOMI  
 Hari/Tanggal : RABU / 23-AGUSTUS 2017

**Petunjuk:**

Berilah tanda (O) pada skor yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan

No	Uraian	Sangat Kreatif	Kreatif	Cukup Kreatif	Kurang Kreatif
1.	Siswa mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dan menyelesaikan proyek tentang aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi tanpa adanya hambatan.	4	3	2	1
2.	Siswa mampu menyesuaikan diri dalam menyelesaikan proyek aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi, dan menghasilkan proyek yang menarik.	4	3	2	1
3.	Siswa mampu menghasilkan sebuah karya produk yang baru.	4	3	2	1
4.	Siswa mudah menangkap dan memahami penjelasan guru tentang kegiatan pembuatan proyek aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi.	4	3	2	1
5.	Siswa menunjukkan rasa ingin tahu terhadap kegiatan merancang produk yang akan di kerjakan.	4	3	2	1
6.	Siswa bersikap terbuka terhadap pengalaman yang baru yaitu menyusun perencanaan pembuatan produk aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi.	4	3	2	1
7.	Siswa mampu memberikan ide-ide baru dalam kegiatan merancang produk tentang aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi.	4	3	2	1
8.	Siswa mampu melakukan tugas-tugas yang dalam kegiatan pembelajaran, seperti: siswa mampu membuat proyek aktivitas manusia di bidang sosia dan ekonomi.	4	3	2	1
9.	Siswa mampu memberikan jawaban yang memuaskan sesuai dengan materi yang dipelajarinya.	4	3	2	1
10.	Siswa bergairah, aktif dan dedikasi dalam menyelesaikan produk tentang aktivitas manusia di bidang sosil dan ekonomi.	4	3	2	1
11.	Siswa terbiasa memuerikan jawaban dari setiap pertanyaan yang diajukan guru dalam kegiatan belajar mengajar.	4	3	2	1
12.	Siswa bersemangat dalam kegiatan pembelajaran dan menyelesaikan produk tentang aktivitas manusia di bidang sosial dan ekonomi.	4	3	2	1
13.	Siswa mampu membaca dengan baik dan lancar.	4	3	2	1

Aceh Besar, 23, 08, 2017  
 Pengamat/Observer

  
 Resa Nelsia Ramu

## **Analisis Obyektif Akhir**

### **Soal!**

Buatlah sebuah proyek yang menceritakan aktivitas manusia di bidang ekonomi. Dan pahami tentang tata cara/langkah-langkah pembuatan produk/proyek tersebut, sehingga menghasilkan produk/proyek yang baik dan indah sesuai dengan kriteria!

## Analisis Obyektif Akhir



Gambar 1: Guru dan siswa bertanya jawab tentang materi aktivitas manusia di bidang ekonomi.



Gambar 2: Guru dan siswa menentukan desain dan jadwal rencana pembuatan proyek.



Gambar 3: Siswa menyiapkan alat dan bahan.



Gambar 4: Siswa memotong gambar.



Gambar 5: Siswa memotong stik dan membentuk pagar



Gambar 6: Guru Mengawasi siswa menyusun bahan pembuatan proyek.



Gambar 7: Siswa mempresentasikan hasil proyek yang telah di selesaikan.

**LEMBAR KREATIVITAS SISWA TERHADAP KEGIATAN PEMBELAJARAN  
MODEL PROJECT BASED LEARNING  
(ANALISIS OBYEKTIF AKHIR)**

**1. Petunjuk**

Berikanlah tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil yang diamati.

**2. Alat dan Bahan**

Gunting, pisau, rol, lem fox, double tip, sterofom/kotak, stik es krim, gambar, karton.

Keterangan: (4) : Sangat Kreatif. (2) : Cukup Kreatif.  
(3) : Kreatif. (1) : Kurang Kreatif

No	Nama Siswa	Perencanaan												Pelaksanaan												Hasil/Produk												Jumlah Skor
		Menyiapkan Alat				Menyiapkan Bahan				Menyusun rencana/tahapan pembuatan				Memotong gambar sesuai pola				Membentuk stik sesuai arahan				Menyusun bahan sesuai arahan				Produk yang dihasilkan rapi				Produk yang dihasilkan bersih				Produk yang dihasilkan sesuai				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Ahyon Murtaza			√				√				√				√				√				√				√								78		
2.	Ahmad Alwalidi	√					√				√				√				√				√				√								75			
3.	Arya Khaira			√	√						√			√				√			√			√			√								75			
4.	Isra Maula			√			√				√			√				√			√			√			√								83			
5.	M. Fajar	√					√				√			√				√			√			√			√								47			
6.	M. Najwa Fikri			√			√				√			√				√			√			√			√								67			
7.	M. Abrar	√					√				√			√				√			√			√			√								86			
8.	M. Faisal Fahten			√			√				√			√				√			√			√			√								81			
9.	M. Rahil			√			√				√			√				√			√			√			√								69			
10.	M. Pasya	√					√				√			√				√			√			√			√								80			
11.	Mega Zaki	√			√						√			√				√			√			√			√								69			
12.	Mirna Rahmi Putri	√		√			√				√			√				√			√			√			√								86			
13.	Muhammad	√					√				√			√				√			√			√			√								53			
14.	Nur Amrina	√					√				√			√				√			√			√			√								67			
15.	Rahmat Iham			√			√				√			√				√			√			√			√								80			
16.	Rahmadhani			√			√				√			√				√			√			√			√								86			
17.	Rahmatillah			√			√				√			√				√			√			√			√								58			
18.	Rahmat Fandika	√					√				√			√				√			√			√			√								72			
19.	Syifaurrahmi			√			√				√			√				√			√			√			√								83			
20.	Sarabunis	√					√				√			√				√			√			√			√								67			
21.	Tursina			√			√				√			√				√			√			√			√								75			
22.	Wahyu Iqbal			√			√				√			√				√			√			√			√								69			
23.	Wulan Tiara			√			√				√			√				√			√			√			√								67			

### Hasil Analisis Obyektif Akhir

<b>NO</b>	<b>Kode Siswa</b>	<b>Analisis Obyektif Akhir</b>	<b>Keterangan</b>
1.	X <sub>1</sub>	78	Kreatif
2.	X <sub>2</sub>	75	Kreatif
3.	X <sub>3</sub>	75	Kreatif
4.	X <sub>4</sub>	83	Sangat Kreatif
5.	X <sub>5</sub>	47	Kurang Kreatif
6.	X <sub>6</sub>	67	Kreatif
7.	X <sub>7</sub>	86	Sangat Kreatif
8.	X <sub>8</sub>	81	Sangat Kreatif
9.	X <sub>9</sub>	69	Kreatif
10.	X <sub>10</sub>	80	Sangat Kreatif
11.	X <sub>11</sub>	69	Kreatif
12.	X <sub>12</sub>	86	Sangat Kreatif
13.	X <sub>13</sub>	53	Kurang Kreatif
14.	X <sub>14</sub>	67	Kreatif
15.	X <sub>15</sub>	80	Sangat Kreatif
16.	X <sub>16</sub>	86	Sangat Kreatif
17.	X <sub>17</sub>	58	Cukup Kreatif
18.	X <sub>18</sub>	72	Kreatif
19.	X <sub>19</sub>	83	Sangat Kreatif
20.	X <sub>20</sub>	67	Kreatif
21.	X <sub>21</sub>	75	Kreatif
22.	X <sub>22</sub>	69	Kreatif
23.	X <sub>23</sub>	67	Kreatif

**ANGKET SISWA TERHADAP KEGIATAN PEMBELAJARAN MODEL  
PROJECT BASED LEARNING (PJBL)**

Nama Siswa :

Kelas :

Hari/tanggal :

**A. Petunjuk Pengisian:**

1. Berilah tanda cek list ( ) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu sendiri tanpa dipengaruhi siapapun.
2. Jawaban tidak boleh lebih dari satu pilihan.
3. Berilah jawaban dengan sebenarnya dan sejujur-jujurnya.

**Keterangan :**

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Tidak Setuju (TS)

2 = Setuju (S)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS).<sup>58</sup>

**B. Pernyataan**

1. Saya merasa senang dengan suasana pembelajaran di dalam kelas.  
Sangat Setuju  Setuju  Tidak Setuju  Sangat Tidak Setuju
2. Saya tidak menyukai cara guru mengajar/menyampaikan materi pembelajaran dalam tema 1: benda-benda di lingkungan sekitar, subtema 3: manusia dan lingkungan, dan pembelajaran 4.  
Sangat Setuju  Setuju  Tidak Setuju  Sangat Tidak Setuju
3. Saya dapat dengan mudah menentukan proyek yang akan di buat pada pembelajaran tema 1 : benda-benda di lingkungan sekitar, subtema 3: manusia dan lingkungan, dan pembelajaran 4.  
Sangat Setuju  Setuju  Tidak Setuju  Sangat Tidak Setuju
4. Saya tidak dapat menyusun perencanaan pembuatan proyek dengan benar.

<sup>58</sup> Sukardi, M. (2004). *Metode Penelitian Kompetensi dan Peninggiannya*, (Jakarta: Bumi Aksara), h.147

Sangat Setuju      Setuju      Tidak Setuju      Sangat Tidak Setuju

5. Saya mampu membuat jadwal pembuatan proyek dengan baik.  
Sangat Setuju  Setuju  Tidak Setuju  Sangat Tidak Setuju
6. Dalam mengerjakan proyek, saya selalu menjaga kebersihan tempat.  
Sangat Setuju  Setuju  Tidak Setuju  Sangat Tidak Setuju
7. Menurut saya, cara belajar berdasarkan model *project based learning* cocok untuk diterapkan untuk materi pelajaran hari ini.  
Sangat Setuju  Setuju  Tidak Setuju  Sangat Tidak Setuju
8. Saya merasakan lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan membuat proyek dengan model pembelajaran *project based learning*.  
Sangat Setuju  Setuju  Tidak Setuju  Sangat Tidak Setuju
9. Saya dapat bekerja sama dengan teman dalam menyusun perencanaan pembuatan produk.  
Sangat Setuju  Setuju  Tidak Setuju  Sangat Tidak Setuju
10. Saya bertanggung jawab dalam kegiatan pembuatan proyek pada pembelajara tema 1: benda-benda di lingkungan sekitar, subtema 3: manusia dan lingkungan, dan pembelajaran 4.  
Sangat Setuju  Setuju  Tidak Setuju  Sangat Tidak Setuju

4. Saya tidak dapat menyusun perencanaan pembuatan proyek dengan benar.

Sangat Setuju  Setuju  Tidak Setuju  Sangat Tidak Setuju



## SILABUS

**Nama Sekolah** : MIN 18 Aceh Besar

**Kelas / Semester** : V / 1

**Kompetensi Inti** : KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

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

**Tema 1 : Benda-benda di lingkungan sekitar**

**Subtema 3 : Manusia dan Lingkungan**

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber Belajar</b>
PPKn	<p>3.1 Memahami nilai simbol-simbol Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di sekolah</p> <p>3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup</p> <p>4.1. Mengamati dan menceritakan perilaku di sekitar rumah, sekolah dan masyarakat yang mencerminkan pengamalan nilai-nilai kelima sila Pancasila dalam kehidupan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai simbol-simbol Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di sekolah</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati media gambar/audio visual/ melihat langsung nilai simbol-simbol Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di sekolah</li> <li>• Mengamati gambar perilaku di sekitar rumah, sekolah dan masyarakat yang mencerminkan pengamalan nilai-nilai kelima sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>• Mengamati ilustrasi/gambar misal tentang budaya dan produk daerah</li> <li>• Mengamati gerakan dasar</li> </ul>	<p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil tulisan tentang proses daur air, listrik dll</li> <li>• Laporan hasil percobaan</li> <li>• Membuat rangkaian listrik seri dan paralel</li> </ul> <p><b>Unjuk Kerja</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menampilkan harmoni musik dan lagu daerah</li> <li>• Menunjukkan gerakan</li> </ul>	32 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Tematik Kelas V Tema 1</li> <li>• Media gambar</li> <li>• Casette tape recorder</li> <li>• Bahan rangkaian listrik</li> <li>• Alat musik, peluit dll</li> <li>• Perlengkapan untuk eksperimen</li> <li>• Surat kabar, majalah, tabloid, print out internet dll</li> </ul>

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	sehari-hari 4.6 Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antar daerah untuk menumbuhkan keutuhan nasional		pada permainan bola kasti <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca isi teks tentang daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</li> <li>• Memperhatikan peragaan dan menyimak penjelasan berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkailan dan pembagian</li> </ul>	tari bertema <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca cerita</li> <li>• Menceritakan aktivitas manusia di bidang soaial, ekonomi, pendidikan dan kebudayaan</li> <li>• Melaporkan hasil diskusi tentang perubahan dalam kehidupan manusia dan faktor penyebabnya</li> </ul>		
Bahasa Indonesia	3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet</li> <li>• Teks penjelasan tentang anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan</li> <li>• Proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati model rangkaian listrik sederhana dan sifat magnet serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>• Menyimak dan memperhatikan teknik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempraktekkan gerak dasar atletik</li> </ul> <p><b>Tes Tertulis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjawab</li> </ul>		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <p>3.2.Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan</p>	<p>anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan secara mandiri</p>	<p>membuat electromagnet sederhana dan menggunakannya untuk mendeteksi benda-benda yang ditarik oleh magnet</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati gambar aktivitas manusia dalam bidang sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya</li> <li>• Mendengarkan pembacaan pantun dan syair</li> <li>• Menyimak penjelasan tentang prinsip seni dalam menggambar komik, dekoratif dan membentuk topeng Nusantara</li> <li>• Mendengarkan harmoni musik dan lagu daerah yang diperdengarkan</li> <li>• Membaca teks tentang fungsi properti yang dapat digunakan dalam tari</li> <li>• Membaca prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif</li> </ul>	<p>pertanyaan tentang pecahan: penjumlahan, pengurangan perkalian, dan pembagian</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjawab pertanyaan tentang Jenis-jenis aktivitas manusia yang mempengaruhi</li> <li>• Menjawab pertanyaan tentang Sifat-sifat magnet</li> <li>• Membuat cerita sederhana tentang</li> </ul>		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <p>4.2.Menyampaikan teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.</p>		<p>berdasarkan ciri khas daerah</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati gerak tari bertema berdasarkan gagasan dan imajinasi</li> <li>• Memperhatikan karya kreatif dari bahan tali temali dengan cara sederhana yang mengacu pada kerajinan Nusantara</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendorong anak untuk mempertanyakan apa yang diamati</li> <li>• Mengajukan berbagai pertanyaan untuk memenuhi rasa ingin tahu peserta didik mengenai hasil mengamati lingkungan, mengamati gambar, mendengarkan informasi yang disampaikan dan membaca teks untuk</li> </ul>	<p>faktor-faktor perubahan dalam kehidupan manusia</p> <p><b>Observasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan sikap tentang perilaku di sekitar rumah, sekolah dan masyarakat yang mencerminkan pengamalan nilai-nilai kelima sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>• Pengamatan terhadap</li> </ul>		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	4.4 Melantunkan dan menyajikan teks pantun dan syair tentang bencana alam serta kehidupan berbangsa dan bernegara secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku		<p>memperoleh informasi tentang perilaku manusia dan lingkungan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajukan pertanyaan untuk mengetahui perbedaan pantun dan syair</li> <li>• Mengajukan pertanyaan berkenaan dengan variasi dan kombinasi gerak dasar atletik lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasikan atau tradisional</li> </ul> <p><b>Mengumpulkan Informasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bertanya jawab berkenaan dengan perilaku di sekitar rumah, sekolah dan masyarakat yang mencerminkan pengamalan nilai-nilai kelima sila Pancasila dalam kehidupan sehari-</li> </ul>	<p>berbagai sikap yang ditunjukkan oleh anak dalam berinteraksi dan mengerjakan tugas misalnya menghargai pendapat dan karya, percaya diri</p> <p><b>Hasil Karya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Karya kreatif pembuatan karya seni misal topeng</li> <li>• Hasil karya membuat Pantun dan syair.</li> </ul>		
Matematika	3.2 Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bertanya jawab berkenaan dengan perilaku di sekitar rumah, sekolah dan masyarakat yang mencerminkan pengamalan nilai-nilai kelima sila Pancasila dalam kehidupan sehari-</li> </ul>	<p><b>Hasil Karya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Karya kreatif pembuatan karya seni misal topeng</li> <li>• Hasil karya membuat Pantun dan syair.</li> </ul>		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian</p> <p>4.1 Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban</p>	<p>melakukan perkalian dan pembagian</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen</li> </ul>	<p>hari</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Berdiskusi berkenaan dengan isi teks rangkaian listrik dan sifat magnet dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</li> <li>Membahas berkenaan dengan berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian</li> <li>Tanya jawab berkenaan dengan pembuatan kompas sederhana untuk mendeteksi medan magnet bumi</li> </ul>	<p><b>Penilaian Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>daftar cek tentang kemandirian, keseriusan, bekerjasama, tanggungjawab anak dalam mengerjakan tugas</li> </ul> <p><b>Proyek</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Merancang program untuk menyelamatkan lingkungan</li> <li>Membuat gambar dan cerita yang berhubungan dengan kegiatan manusia dan</li> </ul>		
Ilmu Pengetahuan	3.4 Mengenal rangkaian listrik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rangkaian listrik sederhana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berdiskusi berkenaan</li> </ul>			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Alam	<p> sederhana dan sifat magnet serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.3. Merancang dan membuat rangkaian seri dan parallel menggunakan sumber arus searah</p> <p>4.4. Membuat kompas sederhana untuk mendeteksi medan magnet bumi</p> <p>4.5. Membuat electromagnet sederhana dan menggunakan-</p>	<p> dan sifat magnet</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rangkaian seri dan parallel</li> <li>• Kompas sederhana</li> <li>• Elektro-magnet sederhana</li> </ul>	<p> dengan cara membuat electromagnet sederhana dan menggunakannya untuk mendeteksi benda-benda yang ditarik oleh magnet</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendata tentang berbagai kegiatan manusia di bidang sosial, ekonomi, pendidikan dan kebudayaan</li> <li>• Mengidentifikasi tentang berbagai hal yang menyebabkan terjadinya perubahan dalam kehidupan manusia</li> <li>• Melakukan wawancara misalnya tentang kegiatan manusia dan kaitannya dengan ekonomi, sosial, pendidikan dan budaya</li> <li>• Membahas dan melakukan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai</li> </ul>	<p> lingkungannya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengadakan berbagai perlombaan seni</li> </ul>		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>nya untuk mendeteksi benda-benda yang ditarik oleh magnet</p> <p>4.7 Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi</p>		<p>kemungkinan jawaban Memecahkan masalah sederhana tentang pecahan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• berdiskusi tentang ciri-ciri sebuah pantun dan syair</li> <li>• Membuat pantun sesuai tema</li> <li>• Mengidentifikasi gerakan dasar pada permainan bola kecil,</li> <li>• Mengidentifikasi cara memenuhi kehidupan bertetangga</li> <li>• Membuat tabel tentang barang dari daerah lain yang terdapat didaerahnya</li> <li>• Mengidentifikasi perubahan-perubahan alam, gejala alam</li> <li>• Menentukan nilai simbol-simbol Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di sekolah</li> </ul>			
Ilmu Pengetahuan Sosial	3.1 Memahami aktivitas dan perubahan	Aktivitas dan perubahan kehidupan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiskusi tentang perilaku di sekitar rumah, sekolah dan masyarakat</li> </ul>			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional</p> <p>4.1 Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya</p>	<p>manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya</p>	<p>yang mencerminkan pengamalan nilai-nilai kelima sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat konsep untuk memudahkan cara perpangkatan dan penarikan akar bilangan pangkat dua dan bilangan pangkat tiga sederhana</li> <li>• Menentukan berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian</li> <li>• Membuat suatu konsep tentang pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah</li> </ul>			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia		<p>pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat rangkaian listrik sederhana dan sifat magnet serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari</li> </ul>			
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.1 Mengetahui prinsip seni dalam berkarya seni rupa</p> <p>4.1 Menggambar ilustrasi dengan menerapkan proporsi dan komposisi</p> <p>4.4 Membuat topeng dari berbagai media dengan menerapkan proporsi dan keseimbangan</p> <p>4.5 Menyanyikan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresiasi dan kreasi topeng dari berbagai media dengan proporsi dan keseimbangan</li> <li>• Seni topeng ditinjau dari sudut budaya</li> <li>• Menyanyi secara berkelompok lagu daerah anak dengan iringan musik vokal</li> <li>• Apresiasi dan kreasi gerak tari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membedakan rangkaian seri dan paralel menggunakan sumber arus searah</li> <li>• Melakukan percobaan cara pembuatan kompas sederhana untuk mendeteksi medan magnet bumi</li> <li>• Menentukan cara membuat electromagnet sederhana dan menggunakannya untuk mendeteksi benda-benda yang ditarik oleh magnet</li> <li>• Mencari dari berbagai sumber</li> </ul>			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>secara berkelompok lagu anak-anak dengan iringan musik vokal sesuai dengan asal daerahnya</p> <p>4.9 Menemukan gerak tari bertema berdasarkan gagasan dan imajinasi</p>	<p>bertema berdasarkan gagasan dan imajinasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresiasi dan kreasi karya kerajinan bahan tali temali</li> </ul>	<p>kegiatan manusia di bidang sosial, ekonomi, pendidikan dan kebudayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiskusi tentang perubahan yang terjadi dalam kehidupan manusia serta faktor-faktor penyebabnya</li> <li>• Berdiskusi tentang prinsip seni dalam menggambar komik, dekoratif dan membentuk topeng Nusantara</li> <li>• Menentukan prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif berdasarkan ciri khas daerah</li> <li>• Menentukan unsur-unsur budaya daerah dalam bahasa daerah</li> </ul>			
Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	3.2 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pola gerak dasar berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar</li> <li>• Pola gerak dasar berbagai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan ilustrasi dengan menerapkan proporsi dan komposisi berdasarkan hasil pengamatan</li> <li>• Menentukan secara berkelompok lagu anak-anak dengan iringan musik vokal sesuai dengan asal daerahnya</li> <li>• Berlatih gerak tari bertema</li> </ul>			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>tradisional bola kecil.</p> <p>3.3 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam atletik nomor lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional.</p> <p>4.2Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola</p>	<p>permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.</p>	<p>berdasarkan gagasan dan imajinasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiskusi tentang pengaruh aktivitas fisik yang berbeda terhadap tubuh</li> <li>• Melakukan variasi dan kombinasi gerak dasar atletik lompat, dan lempar melalui permainan/ olahraga yang dimodifikasidan atau tradisional</li> </ul> <p><b>Menalar/Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi perubahan-perubahan alam, jenis sumber daya alam</li> <li>• Menjelaskan berbagai hal misalnya cara menjaga kebersihan tubuh</li> <li>• Membuat tabel misalnya tentang barang dari daerah lain yang terdapat didaerahnya</li> <li>• Mendeskripsikan isi pantun</li> <li>• Menjelaskan konsep pecahan</li> <li>• Mendeskripsikan tentang</li> </ul>			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>kecil.</p> <p>4.3Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam atletik nomor lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional.</p>		<p>sumber daya alam dan perubahannya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami pola hubungan antara manusia dan lingkungan</li> <li>• Memahami prinsip seni rupa</li> <li>• Menjelaskan konsep pecahan</li> <li>• Memecahkan masalah sederhana tentang pecahan</li> <li>• Memahami pola hubungan antara manusia dan lingkungan</li> <li>• Menyimpulkan pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban</li> <li>• Membuat rangkaian listrik sederhana dan sifat magnet serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>• Menyimpulkan cara membuat electromagnet sederhana dan</li> </ul>			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>menggunakannya untuk mendeteksi benda-benda yang ditarik oleh magnet</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimpulkan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kehidupan manusia, serta faktor-faktor penyebabnya</li> <li>• Menyimpulkan prinsip seni dalam menggambar komik, dekoratif dan membentuk topeng Nusantara</li> <li>• Menjelaskan prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif berdasarkan ciri khas daerah</li> <li>• Menirukan gerak tari bertema berdasarkan gagasan dan imajinasi</li> <li>• Membuat karya kreatif dari bahan tali temali dengan cara sederhana yang mengacu pada kerajinan Nusantara</li> <li>• Menarik kesimpulan pengaruh aktivitas fisik yang berbeda terhadap tubuh</li> </ul>			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menceritakan tentang pantun dan syair misalnya persamaan dan perbedaan, isi,</li> <li>• Menjelaskan konsep pecahan</li> <li>• Menceritakan tentang permainan yang telah dilakukannya misalnya permainan bola kasti</li> <li>• Menulis tentang berbagai hal misalnya menulis syair tentang bencana alam, kehidupan bernegara, laoran hasil kegiatan</li> <li>• Menceritakan berbagai hal sesuai sub tema misalnya bencana alam, cara pemeliharaan kebersihan tubuh, produk dan budaya unggulan daerah</li> <li>• Menyampaikan hasil</li> </ul>			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>konseptualisasi tentang nilai simbol-simbol Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di sekolah</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menceritakan perilaku di sekitar rumah, sekolah dan masyarakat yang mencerminkan pengamalan nilai-nilai kelima sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>• Bercerita isi teks penjelasan tentang rangkaian listrik dan sifat magnet dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</li> <li>• Menyampaikan hasil konseptualisasi berbagai bentuk pecahan (pecahan</li> </ul>			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan hasil konseptualisasi pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban</li> <li>• Melaporkan hasil praktek membuat rangkaian listrik sederhana dan sifat magnet serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>• Menyampaikan hasil konseptualisasi rangkaian seri dan paralel</li> </ul>			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>menggunakan sumber arus searah</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menceritakan cara pembuatan kompas sederhana untuk mendeteksi medan magnet bumi</li> <li>• Menyampaikan hasil konseptualisasi cara membuat electromagnet sederhana dan menggunakannya untuk mendeteksi benda-benda yang ditarik oleh magnet</li> <li>• Menceritakan aktivitas manusia dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya</li> <li>• Menyampaikan hasil diskusi tentang contoh perubahan dalam kehidupan manusia dan faktor-faktor penyebabnya</li> <li>• Menceritakan tentang</li> </ul>			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>prinsip seni dalam menggambar komik, dekoratif dan membentuk topeng Nusantara</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan hasil konseptualisasi harmoni musik dan lagu daerah</li> <li>• Bercerita tentang fungsi properti yang dapat digunakan dalam tari</li> <li>• Menyampaikan hasil konseptualisasi prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif berdasarkan ciri khas daerah</li> <li>• Menceritakan tentang unsur-unsur budaya daerah dalam bahasa daerah</li> <li>• Menyampaikan hasil konseptualisasi ilustrasi dengan menerapkan</li> </ul>			

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber Belajar</b>
			proporsi dan komposisi berdasarkan hasil pengamatan <ul style="list-style-type: none"><li>• Menceritakan tentang gerak tari bertema berdasarkan gagasan dan imajinasi</li><li>• Menyampaikan hasil konseptualisasi karya kreatif dari bahan tali temali dengan cara sederhana yang mengacu pada kerajinan Nusantara</li></ul>			



## KEGIATAN PEMBELAJARAN



Gambar 1: Guru memulai pembelajaran



Gambar 2: Siswa Membacakan Teks tentang aktivitas manusia dia bidang sosial dan ekonomi.



Gambar 3: Siswa mengerjakan LKPD.



Gambar 4: Siswa mempresentasikan hasil dari LKPD.

## Lampiran 13

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Rauzah

Tempat/Tanggal Lahir : Meulaboh, 25 Oktober 1995

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Kebangsaan/Suku : Indonesia/Aceh

Status : Belum Kawin

Alamat : Jl. Tuepineng, Berawe

Pekerjaan/Nim : Mahasiswi/201325076

Nama Orang Tua (Wali)

a. Ayah : H. M. Abbas (Alm)

b. Pekerjaan : Pensiunan PNS

c. Ibu : Cut Nuroi (Almh)

d. Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga

e. Alamat : Jl. Purnama, Meulaboh, Aceh Barat

Riwayat Pendidikan

a. SD : SDN Kawai XVI, Lulus Tahun 2007

b. SMP : MTsS Harapan Bangsa, Tahun Lulus 2010

c. SMA : MAN Meulaboh 1 Lulus Tahun 2013

d. Perguruan Tinggi : Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar Raniry Banda Aceh Lulus Tahun 2017

Banda Aceh, 09 November 2017

Penulis,



(Rauzah)  
201325076