

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV MIS BAMBEL ACEH TENGGARA**

Skripsi

**Diajukan Oleh:
Yohana Gunawan BR Hutabarat
NIM. 170209004**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
2022 M/1443 H**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV MIS BAMBEL ACEH TENGGARA**

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 Pendidikan Islam

Oleh:

Yohana Gunawan BR Hutabarat
NIM. 170209004

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Azhar M. Pd
NIP. 19681212994021002



Putri Rahmi M. Pd
NIDN. 2006039002

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM
BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
IV MIS BAMBEL ACEH TENGGARA**

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 Islam

Pada Hari/Tanggal :

Rabu,

27 Juli 2022

27 Zulhijjah 1443

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,


Dr. Azhar, M.Pd

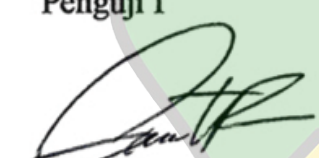
NIP. 19681212994021002


Sri Mutia, S.Pd.I M.Pd

NIDN. 1309088601

Penguji I

Penguji II


Putri Rahmi, M. Pd

NIDN. 2006039002


Drs. Ridwan M. Daud, M.Ed.

NIP: 196505162000031001

Mengetahui,

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


Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag
NIP. 195903091989031001





**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBITAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM – BANDA ACEH**

Alamat: Jln. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam banda aceh,
TELP: (0651) 7551423, Faks: 7553020

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH /SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yohana Gunawan BR Hutabarat
NIM : 170209004
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Babel Aceh Tenggara

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi 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 Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 30 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Yohana Gunawan BR Hutabarat

NIM. 170209004



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
EMAIL : ftk.prodigpmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.uin.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
Ketua Prodi PGMI
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama : Yohana Gunawan BR Hutabarat
NIM : 170209004
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*
Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa
Kelas IV MIS Babel Aceh Tenggara
Pembimbing 1 : Dr. Azhar M.Pd
Pembimbing 2 : Putri Rahmi M. Pd

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari Kamis tanggal 21 bulan Juli tahun 2022 dengan nomor Paper ID 1873245381 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 4% (<35 %).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

Banda Aceh, 21 Juli 2022
Admin TURNITIN
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
NIP 19930624 202012 1 016

ABSTRAK

Nama : Yohana Gunawan BR Hutabarat
NIM : 170209004
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Babel Aceh Tenggara
Pembimbing I : Dr. Azhar, M.Pd.
Pembimbing II : Putri Rahmi, M.Pd.
Kata Kunci : Model Pembelajaran *Problem Based Learning*, Kreativitas dan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil observasi ditemukan permasalahan pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu tidak adanya penerapan model pembelajaran dan kurang melibatkan siswa secara aktif sehingga membuat siswa merasa jenuh serta rendahnya kreativitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat ketika mengerjakan tugas SBdP materi membuat karya seni kolase, sebagian siswa belum mampu menggambar bentuk lain dari contoh yang sudah ada. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa, peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* pada pembelajaran SBdP kelas IV. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa, peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* pada pembelajaran SBdP kelas IV. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) subjek penelitian adalah kelas IV MIS Babel yang berjumlah 34 siswa dengan KKM 70, sementara teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, kemudian dianalisis menggunakan rumus statistik sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I dengan rata-rata 74,11 dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 91,76. Aktivitas siswa pada siklus I dengan rata-rata 64,70 dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 84,70. Kreativitas siswa pada siklus I dengan rata-rata 69,11 dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 83,27. Hasil belajar siswa pada siklus I 32,35 dan meningkat pada siklus II 82,35. Berdasarkan data penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran SBdP pada kelas IV MIS Babel Aceh Tenggara.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan kepada kita berbagai bentuk kenikmatan yang sungguh tidak akan pernah mampu kita hitung. Berkat taufik dan hidayah Allah melalui arahan berbagai pihak, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Babel Aceh Tenggara” mampu terselesaikan. Skripsi ini ditujukan dalam rangka menyelesaikan salah satu studi untuk mencapai gelar sarjana (S1) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan arahan berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mujiburahman, M.Ag selaku rektor UIN Ar-Raniry yang telah memberikan fasilitas yang layak kepada seluruh mahasiswa/i termasuk penulis.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, Bapak Dr. Muslim Razali, SH, M.Ag.
3. Kepada bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan sekretaris serta seluruh staf di prodi PGMI, baik

dosen tetap PGMI maupun dosen lain yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Azhar M.Pd sebagai penasehat akademik dari awal hingga akhir perkuliahan.
5. Bapak Dr. Azhar M.Pd. selaku pembimbing I dan Ibu Putri Rahmi M.Pd. selaku pembimbing II yang banyak meluangkan waktu untuk mengarahkan dan membimbing serta memotivasi penulis selama menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada seluruh staf perpustakaan, baik perpustakaan induk Universitas Islam Negeri Ar-Raniry maupun perpustakaan dan ruang baca lainnya yang mana telah memberikan banyak sekali bantuan dan manfaat bagi penulis pada saat mencari referensi untuk menyelesaikan tugas akhirnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan referensi yang akurat dan sangat jelas.
7. Kepala sekolah MIS Babel Aceh Tenggara Ibu Nana Wirdiyaty, S.PdI. Ibu Hernawati, S.PdI. selaku guru SBdP kelas IV dan seluruh guru-guru di MIS Babel Aceh Tenggara yang telah membantu dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.

Mudah-mudahan atas partisipasi dan motivasi yang sudah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapatkan ganjaran pahala yang setimpal di sisi Allah SWT. Penulis sepenuhnya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan kemampuan dan ilmu penulis, oleh karena itu penulis mengharapkan kritikan dan saran dari semua pihak yang sifatnya membangun demi

kesempurnaan penulis di masa yang akan datang, dengan harapan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

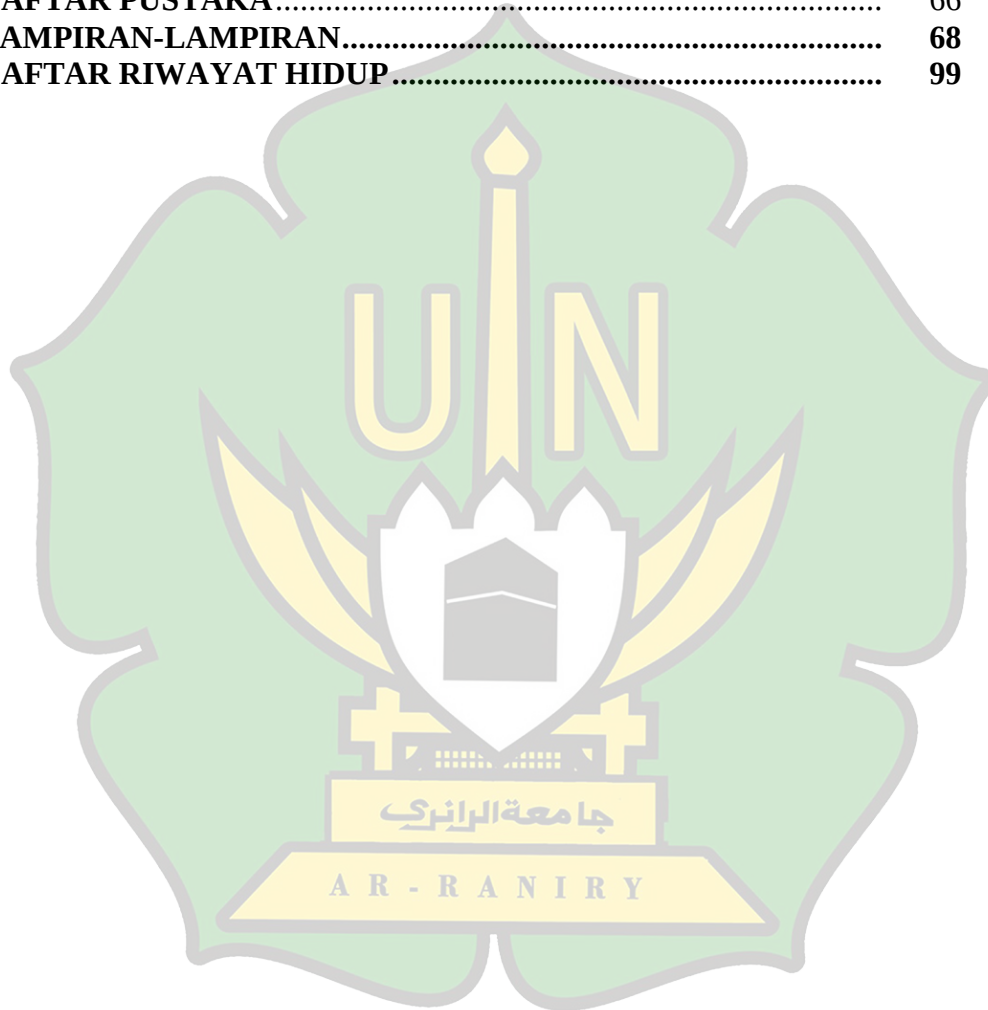
Banda Aceh, 05 Juli 2022
Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PENGESAHAN KEASLIAN	
LEMBAR PENGESAHAN PLAGIAT	
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR DIAGRAM	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
A. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	11
1. Prinsip-prinsip Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i>	14
2. Langkah-langkah Pelaksanaan Model <i>Problem Based Learning</i>	14
3. Keunggulan dan Kelemahan <i>Problem Based Learning</i>	15
B. Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).....	17
1. Pengertian Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.....	17
2. Tujuan Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya	18
3. Ruang Lingkup Seni Budaya dan Prakarya	21
4. Materi Seni Budaya dan Prakarya	22
C. Pengertian Kreativitas dan Hasil Belajar	22
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Rancangan Penelitian.....	27
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	30
C. Instrumen Penelitian	31
D. Teknik Pengumpulan Data.....	33
E. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN	37

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	37
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	37
C. Pembahasan Hasil Penelitian	57
BAB V PENUTUP	64
A. Simpulan	64
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	68
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	99



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Kompetensi Dasar (KD) Kelas IV SD/MIN	19
Tabel 3.1	: Rubrik Penilaian Kreativitas Siswa	32
Tabel 3.2	: Kategori Kriteria Penilaian Pengamatan Aktivitas Guru, Siswa dan Kreativitas Siswa.....	35
Tabel 3.3	: Kriteria Ketuntasan Individu	36
Tabel 4.1	: Jadwal Pelaksanaan Penelitian	38
Tabel 4.2	: Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Mengajar dengan Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Pada Siklus I.....	41
Tabel 4.3	: Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran dengan Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Pada Siklus I	42
Tabel 4.4	: Hasil Pengamatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran dengan Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Pada Siklus I	44
Tabel 4.5	: Skor Hasil Tes Belajar Siswa Siklus I	45
Tabel 4.6	: Refleksi Kegiatan Pembelajaran Pada Siklus I	47
Tabel 4.7	: Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Mengajar dengan Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Pada Siklus II.....	50
Tabel 4.8	: Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran dengan Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Pada Siklus II.....	52
Tabel 4.9	: Hasil Pengamatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran dengan Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Pada Siklus II.....	54
Tabel 4.10	: Skor Hasil Tes Belajar Siswa Siklus II.....	55
Tabel 4.11	: Refleksi Kegiatan Pembelajaran Pada Siklus II.....	57

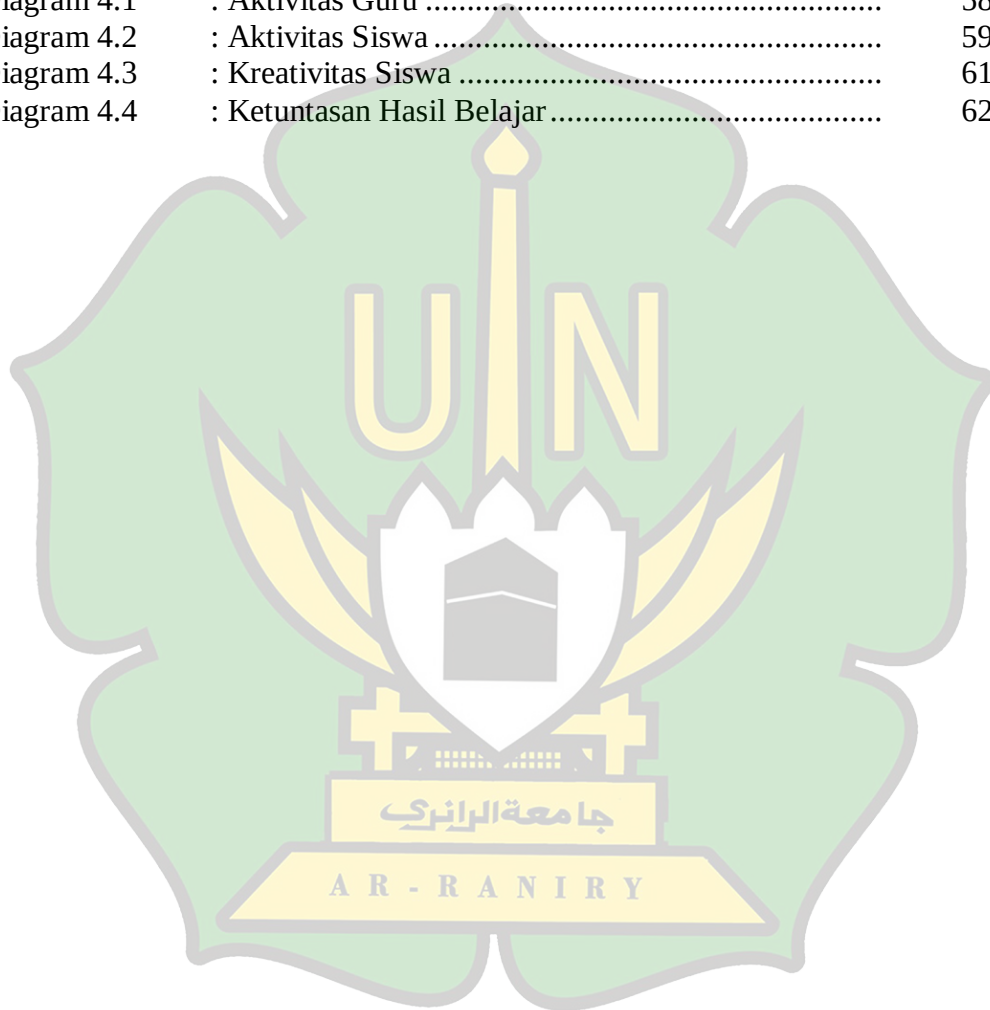
DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1	: Alur Pelaksanaan PTK.....	28
-----------	-----------------------------	----



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	: Aktivitas Guru	58
Diagram 4.2	: Aktivitas Siswa	59
Diagram 4.3	: Kreativitas Siswa	61
Diagram 4.4	: Ketuntasan Hasil Belajar	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry	68
Lampiran 2	: Surat Izin Penelitian Dari MIS Bambel	69
Lampiran 3	: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Pada MIS Bambel	70
Lampiran 4	: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	71
Lampiran 5	: Lembar Obsevasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	72
Lampiran 6	: Lembar Kreativitas Siswa Siklus I.....	73
Lampiran 7	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	74
Lampiran 8	: Lembar Kerja Peserda Didik (LKPD) Siklus I	80
Lampiran 9	: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	84
Lampiran 10	: Lembar Obsevasi Aktivitas Siswa Siklus II	85
Lampiran 11	: Lembar Kreativitas Siswa Siklus II.....	86
Lampiran 12	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II.....	87
Lampiran 13	: Lembar Kerja Peserda Didik (LKPD) Siklus II	93
Lampiran 14	: Foto Penelitian	97



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan aktivitas yang paling utama. Proses belajar yang berlangsung secara efektif. Belajar adalah usaha memperoleh perubahan tingkah laku, prinsip ini mengandung makna bahwa ciri utama proses belajar itu ialah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu, artinya seseorang yang telah melewati proses belajar maka akan berubah tingkah lakunya.¹ Proses pembelajaran adalah suatu aspek dari lingkungan sekolah yang terorganisasi, lingkungan belajar yang baik adalah lingkungan yang menantang dan merangsang para siswa untuk belajar, memberikan rasa aman dan kepuasan serta mencapai tujuan yang diharapkan.

Kemampuan mengatur proses pembelajaran yang baik akan menciptakan situasi yang memungkinkan anak untuk belajar sehingga dapat mencapai keberhasilan siswa dalam belajar, untuk menciptakan suasana yang menumbuhkan semangat belajar dalam meningkatkan prestasi, kreativitas dan hasil belajar siswa, mereka membutuhkan suasana proses belajar yang baru dan lebih baik. Pembelajaran adalah salah satu situasi yang mendorong siswa terlibat aktif secara fisik dan mental siswa juga dituntut untuk menggunakan pemikiran yang kreatif, sehingga apa yang dipahami dan dikuasainya jadi lebih mantap dan dapat menjadi panduan yang

¹Surya, *Kapita Selekta Kependidikan SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 84.

menuntun tingkah lakunya.² Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik maka guru harus profesional dalam membentuk kompetensi siswa sesuai dengan karakteristik individual masing-masing.

Siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda antara lain seperti ada peserta didik yang cepat menerima materi, dan ada yang harus diulangi sehingga mereka mengerti suatu materi. Ada yang sifatnya cepat menghafal dan ada yang sulit menghafal, karena beragamnya karakteristik setiap siswa yang harus diperhatikan oleh pendidik adalah harus pandai-pandai mengenal karakteristik setiap siswa, misalnya dengan cara memberikan suatu permasalahan dan bagaimana siswa menyelesaikan dengan solusinya sendiri.

Guru merupakan organisator pertumbuhan pengalaman siswa. Guru harus dapat merancang pembelajaran yang tidak semata menyentuh aspek kognitif, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan dan sikap siswa. Maka guru haruslah individu yang kaya pengalaman dan mampu mentransformasikan pengalamannya itu pada para siswa dengan cara-cara yang variatif. Menjadi guru tidak cukup hanya dengan menguasai materi pelajaran, tetapi diperlukan pribadi yang memahami siswanya, metode pembelajaran, cara menangani siswa yang bermasalah, dan cara berkomunikasi dengan baik.³

²Rahmah Johar, *Pembelajaran Matematika SD*, (Banda Aceh: Unsyiah dan IAIN Ar-Raniry, 2007), h. 2.

Terlepas dari model yang akan digunakan, terdapat prinsip yang harus dipertimbangkan, bahwa model tidak hanya terfokus pada aktivitas guru tetapi juga pada aktivitas siswa.⁴ Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan di kelas adalah model *problem based learning*, karena dengan model tersebut siswa dapat belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta dapat tercapainya pembelajaran yang diharapkan.

Model *problem based learning* adalah salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran SBdP. Model *problem based learning* sebagai pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Masalah tersebut dipertemukan pertama-tama dalam proses pembelajaran.⁵ Model *problem based learning* merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam pembelajaran tersebut kemampuan berfikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan.⁶ Model pembelajaran yang digunakan guru harus benar-benar memperlihatkan karakteristik siswa sehingga dengan model tersebut guru mampu memancing emosi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Kreativitas anak yang tinggi dapat

⁴Abuddin Nata, *Persepektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 213.

⁵Chalimatus Sa'diyah, *Keefektifan Model Problem Based Learning*, *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 2 No. 1, Maret 2015, (Semarang: Universitas PGRI), h. 15.

⁶Indah Suriyana, dkk, *Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning*, (Lampung: Universitas Lampung, 2014), h. 7.

mendorong anak belajar dan berkarya lebih banyak sehingga suatu hari mereka dapat menciptakan hal-hal baru.

Berdasarkan hasil observasi pada Kelas IV MIS Babel Aceh Tenggara peneliti menemukan permasalahan pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu tidak adanya penerapan model pembelajaran dan kurang melibatkan siswa secara aktif sehingga membuat siswa merasa jenuh serta rendahnya kreativitas dan hasil belajar siswa, dengan melihat keadaan siswa di dalam kelas pada saat pembelajaran peneliti melihat pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan materi karya seni kolase belum berjalan secara maksimal. Hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas yang berhubungan dengan keterampilan membuat karya seni kolase, sebagian siswa tidak mampu menggambar bentuk lain dari contoh yang sudah ada melainkan mengikuti gambar teman sebangkunya, mereka belum bisa berkreasi sendiri untuk menggambar bebas sesuai imajinasinya,⁷ Dengan kondisi tersebut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan sebagian hasil belajar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan yaitu 70.

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Siti Najma dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Kelas IV MIN 3 Banda Aceh” berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* menunjukkan bahwa

⁷Hasil Observasi Peneliti, di MIS Babel Aceh Tenggara Kelas IV, tanggal 12 November 2020.

terjadinya peningkatan hasil belajar siswa pada tema selalu berhemat energi kelas IV MIN 3 Banda Aceh dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* yang dilakukan pada setiap siklusnya.⁸ Pada penelitian sebelumnya terdapat persamaan dan perbedaan yang diterapkan oleh peneliti. Adapun persamaannya bahwa sama-sama menggunakan model pembelajaran *problem based learning*, sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya memfokuskan pada penerapan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA tema selalu berhemat energi, sedangkan peneliti memfokuskan pada penerapan model pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan tentang karya seni kolase.

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Resty Adelia Novitasari dengan judul “Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Taruna Bangsa Melalui Pendekatan *Problem Based Learning* Tahun Ajaran 2017/2018”, berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas 5 SD Taruna Bangsa dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* yang dilakukan pada setiap siklusnya.⁹ Pada penelitian sebelumnya terdapat persamaan dan perbedaan yang diterapkan oleh peneliti. Adapun persamaannya

⁸Siti Najma, *Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Kelas IV MIN 3 Banda Aceh*, (Banda Aceh: Universitas Islam Negeri, 2017), h. 84.

⁹Resty Adelia Novitasari, *Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Taruna Bangsa Melalui Pendekatan Problem Based Learning Tahun Ajaran 2017/2018*, (Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, 2018), h. 89.

bahwa sama-sama menggunakan model pembelajaran *problem based learning*, sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya memfokuskan pada penerapan model pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA siswa kelas 5, sedangkan peneliti memfokuskan pada penerapan model pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan tentang karya seni kolase.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti ingin melakukan sebuah penelitian yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Bambel Aceh Tenggara.”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas IV MIS Bambel Aceh Tenggara?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas IV MIS Bambel Aceh Tenggara?
3. Bagaimanakah peningkatan kreativitas siswa dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* pada kelas IV MIS Aceh Tenggara?
4. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* pada kelas IV MIS Aceh Tenggara?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas IV MIS Babel Aceh Tenggara.
2. Untuk menganalisis aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas IV MIS Babel Aceh Tenggara.
3. Untuk menganalisis peningkatan kreativitas siswa dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* pada kelas IV MIS Babel Aceh Tenggara.
4. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* pada kelas IV MIS Babel Aceh Tenggara.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan memberikan kegunaan, baik dari segi teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang Model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa di MIS.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan sebagai referensi untuk penelitian-penelitian lain yang akan mengadakan penelitian serupa di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Untuk dapat dijadikan salah satu bahan masukan dalam rangka menghasilkan dan memperbaiki kualitas pendidikan. Hasil penelitian ini agar dapat menambah pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan penelitian mengenai Model *Problem Based Learning*.

b. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menjadi salah satu referensi yang akan digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan proses belajar-mengajar serta memiliki pengetahuan dalam penerapan Model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Untuk menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi, dapat menghilangkan rasa jenuh, dapat mempermudah penguasaan konsep, memberikan pengalaman yang nyata, aktif dalam belajar serta meningkatkan kreativitas dan hasil belajar.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman peran pembaca dalam memahami karya ini, maka perlu kiranya penulis memberikan penjelasan terkait istilah penting dalam proposal skripsi ini, yaitu:

1. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah model yang didalamnya melibatkan siswa untuk berusaha memecahkan masalah melalui beberapa tahap, sehingga siswa diharapkan mampu mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut. Model pembelajaran berbasis masalah juga bertujuan mengenalkan siswa terhadap sebuah masalah atau kasus yang nyata dengan materi ajar yang akan disajikan guru, siswa akan diarahkan untuk memecahkan masalah tersebut, sehingga siswa diharapkan akan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah.¹⁰ Adapun makna model *problem based learning* dalam penelitian ini adalah cara mengajar yang mengarahkan siswa baik perorangan atau kelompok berdasarkan orientasi masalah, sehingga siswa dapat memecahkan sendiri dengan melakukan penyelidikan secara langsung agar dapat melatih siswa dalam keterampilan pemecahan masalah.

2. Kreativitas

Kreativitas merupakan keterampilan untuk menentukan pertalian baru, melihat subjek dan perspektif baru, dan membentuk kombinasi-kombinasi baru dari dua atau

¹⁰Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindopersada , 2011), h. 45.

lebih konsep yang telah tercetak dalam pikiran.¹¹ Adapun makna kreativitas pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan ide-ide baru pada siswa dengan penerapan model *problem based learning* dalam proses pembelajaran seperti siswa mampu menggambar sesuai imajinasinya dan siswa mampu membuat karya seni kolase.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang dipergunakan guru untuk menilai hasil pelajaran yang telah diberikan kepada siswa dengan adanya perubahan tingkah laku pada siswa,¹² atau kemampuan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang diperoleh siswa setelah belajar dengan menggunakan model *problem based learning*. Hasil belajar yang dimaksud peneliti dalam penerapan model *problem based learning* yaitu pada ranah kognitif.

¹¹Conny R. Semiawan, *Kreativitas dan Keberkatan*, (Surakarta: PG PAUD FKIP UMS, 2010), h. 44

¹² Oemar Hamalik, *Proses belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h. 27.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Wina Sanjaya “pembelajaran berbasis masalah adalah rangkaian aktifitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah”.¹ Model pembelajaran berbasis masalah juga bertujuan mengenalkan siswa terhadap sebuah masalah atau kasus yang nyata dengan materi ajar yang akan disajikan guru, siswa akan diarahkan untuk memecahkan masalah tersebut, sehingga siswa diharapkan akan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah.² Karakteristik model PBL yaitu suatu rangkaian aktivitas pembelajaran yang menitikberatkan masalah sebagai bahan pembelajaran yang akan dicari penyelesaiannya menggunakan metode ilmiah. Tetapi masalah tersebut harus sesuai dengan materi pembelajaran yang dikaitkan dengan dunia nyata. Pelaksanaan model tersebut siswa dituntut untuk aktif berpikir dan kreatif dalam pemecahan masalah.

Menurut Arends dalam Trianto karakteristik model PBL yaitu:

- a. Pengajuan pertanyaan atau masalah. Pembelajaran berdasarkan masalah mengorganisasikan pengajaran di sekitar pertanyaan dan masalah yang keduanya secara sosial penting dan secara pribadi bermakna bagi siswa.

¹Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), h. 114-115.

²Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindopersada, 2011), h. 45.

- b. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin. Masalah yang akan diselidiki telah dipilih benar-benar nyata agar dalam pemecahannya siswa meninjau masalah itu dari banyak mata pelajaran.
- c. Penyelidikan autentik. Siswa dituntut untuk menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis, membuat ramalan, mengumpulkan dan menganalisa informasi, membuat inferensi, dan merumuskan kesimpulan.
- d. Kolaborasi. Pembelajaran berdasarkan masalah dicirikan oleh siswa yang bekerjasama satu dengan yang lainnya, secara berpasangan atau dalam kelompok kecil.

Berdasarkan karakteristik tersebut, pembelajaran berdasarkan masalah memiliki tujuan: a) Membantu siswa mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan pemecahan masalah. b) Belajar peranan orang dewasa yang autentik. c) Menjadi pembelajar yang mandiri. Tidak semua materi pembelajaran dapat diterapkan dengan model PBL, karena tidak semua materi cocok untuk digunakan dalam penerapan model tersebut. Adapun strategi dalam penerapan model ini adalah:

- a. Apabila guru menginginkan agar siswa tidak hanya sekedar dapat mengingat materi pelajaran, akan tetapi menguasai dan memahaminya secara penuh.
- b. Apabila guru bermaksud untuk mengembangkan keterampilan berpikir rasional siswa.

- c. Apabila guru menginginkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah.
- d. Apabila guru ingin mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajarnya.
- e. Apabila guru ingin siswa memahami hubungan antara apa yang dipelajari dengan kenyataan dalam kehidupan sehari-hari.³

Materi pelajaran yang digunakan dalam penerapan model ini tidak terbatas pada materi pelajaran yang bersumber dari buku saja, akan tetapi juga dapat bersumber dari peristiwa tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan berdasar kriteria tertentu. Kriteria pemilihan bahan pelajaran dengan model PBL yaitu: a) Bahan pelajaran harus mengandung isu-isu yang mengandung konflik yang bisa bersumber dari berita, rekaman video dan lain-lain. b) Bahan yang dipilih adalah bahan yang bersifat familiar dengan siswa, sehingga setiap siswa dapat mengikutinya dengan baik. c) Bahan yang dipilih merupakan bahan yang berhubungan dengan kepentingan orang banyak sehingga terasa manfaatnya. d) Bahan yang dipilih merupakan bahan yang mendukung kompetensi yang harus dicapai. e) Bahan yang dipilih sesuai dengan minat siswa sehingga setiap siswa merasa perlu untuk mempelajarinya.⁴

³Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progesif*, (Surabaya: Kencana, 2014), h. 93

⁴Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan....*, h. 216-217.

1. Prinsip-prinsip Penerapan Model *Problem Based Learning*

Prinsip-prinsip penerapan model PBL yaitu: a) Melibatkan siswa bekerja pada masalah dalam kelompok kecil yang terdiri dari kurang lebih lima orang. b) Guru membimbing siswa dalam penyelesaian masalah tersebut. c) Masalah disiapkan sebagai konteks pembelajaran baru. d) Analisis dan penyelesaian terhadap masalah itu menghasilkan perolehan pengetahuan dan keterampilan pemecahan masalah. e) Permasalahan dihadapkan sebelum semua pengetahuan relevan diperoleh dan tidak hanya setelah membaca teks atau mendengar ceramah tentang materi subjek yang melatar belakangi masalah tersebut.⁵

2. Langkah-langkah Pelaksanaan Model *Problem Based Learning*

Pada model PBL menurut Ibrahim dan Nur terdapat lima tahap utama, antara lain:

- a. Orientasi siswa kepada masalah, yaitu menjelaskan tujuan pembelajaran, dan menjelaskan logistik yang dibutuhkan, serta memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilihnya. Siswa merumuskan masalah yang akan dipecahkan.
- b. Mengorganisasi siswa untuk belajar, yaitu membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan masalah tersebut. Siswa merancang pemecahan masalah sesuai permasalahan yang telah dirumuskan.

⁵C. Ridwan, *Problem Based Learning*, (<http://ridwan13.wordpress.com>, 2009)

- c. Membimbing penyelidikan Individual maupun kelompok yaitu mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan observasi/eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. Siswa berdiskusi berbagi informasi setelah mencari dan mengumpulkan informasi yang diperlukan dari berbagai sumber untuk memecahkan masalah.
- d. Mengembangkan dan Menyajikan hasil karya, yaitu membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, poster, puisi dan model yang membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya. Siswa menampilkan karyanya/menjelaskan hasil kegiatan pemecahan masalahnya.
- e. Menganalisis dan mengevaluasi Proses pemecahan masalah, yaitu membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan. Siswa melakukan refleksi/evaluasi terhadap kegiatan pemecahan masalah yang telah dilakukan.⁶

3. Keunggulan dan Kelemahan *Problem Based Learning*

Model PBL mempunyai beberapa keunggulan dan kelemahan yang diantaranya:

⁶Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 243.

Keunggulan:

- a. Pemecahan masalah merupakan teknik yang baik untuk lebih memahami isi pelajaran.
- b. Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa serta memberi kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru.
- c. Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas peserta didik.
- d. Pemecahan masalah membantu bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- e. Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggungjawab terhadap pembelajaran yang mereka lakukan.
- f. Melalui pemecahan masalah bahwa belajar tidak hanya dari guru dan buku.
- g. Pemecahan masalah dianggap pembelajaran yang lebih menyenangkan.
- h. Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis dan mengembangkan pengetahuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- i. Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- j. Pemecahan masalah dapat membangun minat siswa untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal berakhir.

Kelemahan:

- a. Jika minat siswa kurang atau masalah kurang menarik siswa, maka siswa akan merasa enggan untuk mencoba.
- b. Keberhasilan strategi pembelajaran berbasis masalah membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- c. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang ingin mereka pelajari.⁷

B. Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

1. Pengertian Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Pembelajaran seni budaya dan prakarya diberikan disekolah karena keunikan, kebermaknaan terhadap kebutuhan perkembangan siswa. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran SBdP adalah suatu mata pelajaran yang ada di tingkat SD/MI. Mata pelajaran ini adalah salah satu pembelajaran yang bisa menyelamatkan seni dan budaya warisan Indonesia dari perkembangan zaman modern.⁸

Dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran seni budaya dan prakarya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis

⁷Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan...*, h. 220-221.

⁸Ling ling dewi perwira negeri, *Peningkatan Hasil Belajar Ketrampilan Membuat Anyaman Kertas Pada Siswa Kelas IV Dengan Metode Demonstrasi*, 2011.

budaya. Pendidikan seni budaya dan prakarya diberikan di sekolah karena keunikan, kebermanaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan siswa,⁹ dengan adanya mata pelajaran seni budaya dan prakarya ini dapat membuat siswa berkarya, berkreasi, dan beapresiasi secara aktif, kritis, kreatif dan inovatif dalam menyalurkan dan mengembangkan bakat minat siswa.

2. Tujuan Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: a) Memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan. b) Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan. c) Menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan. d) Menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Keterampilan mempunyai fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa agar mereka bisa peka dan berkreasi dalam hal berkesenian atau dapat memberikan kemampuan kepada siswa dalam hal berkarya dan berapresiasi. Kurikulum mencakup 4 kompetensi inti yang bertujuan membangun landasan bagi berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang:

KI 1: Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

⁹Yoma Taufani Oktafirdaus Yusmmal, *Meningkatkan Hasil Pembelajaran SBdP Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad*, 2017, h. 479.

KI 2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, 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.

Kompetensi dasar adalah kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari kompetensi inti, kompetensi dasar terdiri atas sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang bersumber pada kompetensi inti yang harus dikuasai siswa. Berikut KD pembelajaran SBdP SD/MI kelas IV.

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar (KD) Kelas IV SD/MI

Kompetensi Inti SBdP Kelas IV	Kompetensi Dasar SBdP Kelas IV
KI 1	1.1 Mengagumi ciri khas keindahan karya seni dan karya kreatif masing-masing daerah sebagai anugerah Tuhan.
KI 2	2.1 Menunjukkan sikap berani mengekspresikan diri dalam berkarya seni. 2.2 Menunjukkan rasa ingin tahu dalam mengamati alam di lingkungan sekitar untuk mendapatkan ide dalam berkarya seni.

	2.3 Menunjukkan perilaku mengenal sikap disiplin, tanggung jawab dan kepedulian terhadap alam sekitar melalui berkarya seni.
KI 3	3.1 Mengenal karya dua dan tiga dimensi berdasarkan pengamatan. 3.2 Membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi rendah nada dengan gerak tangan. 3.3 Mengenal tari-tari daerah dan keunikan gerakannya. 3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel. 3.5 Memahami cerita terkait situs-situs budaya baik benda maupun tak benda di Indonesia dengan menggunakan bahasa daerah.
KI 4	4.1 Menggambar berdasarkan tema. 4.2 Membuat karya seni kolase dengan berbagai bahan di lingkungan sekitar. 4.3 Menggambar model benda kesukaan berdasarkan pengamatan langsung. 4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik. 4.5 Menyanyikan lagu dengan gerak tangan dan badan sesuai dengan tinggi rendah nada. 4.6 Memainkan pola irama lagu bertanda birama empat dan menunjukkan perbedaan panjang-pendek bunyi. 4.7 Menyanyikan solmisasi lagu wajib dan lagu daerah yang harus dikenal 4.8 Memainkan alat musik melodis lagu yang telah dikenal sesuai dengan isi lagu 4.9 Menunjukkan makna gerak ke dalam bentuk tari bertema dengan mengacu pada gaya tari daerah. 4.10 Memperagakan makna gerak ke dalam bentuk tari bertema dengan mengacu pada gaya tari daerah berdasarkan ruang gerak. 4.11 Mengembangkan makna gerak ke dalam bentuk teri bertema dengan mengacu pada gaya tari daerah berdasarkan ruang gerak dan pola lantai. 4.12 Memperagakan makna gerak ke dalam bentuk tari bertema dengan mengacu pada gaya tari daerah berdasarkan ruang gerak dan pola lantai. 4.13 Membuat karya kerajinan ikat celup dengan berbagai terknik buatan.

	4.14 Membuat karya kerajinan asesoris dengan berbagai bahan dan teknik. 4.15 Membuat karya rekayasa sederhana yang dapat digerakkan dengan angin. 4.16 Membuat karya rekayasa sederhana dengan memanfaatkan tali sebagai tenaga penggerak. 4.17 Menceritakan cerita terkair situs-situs budaya baik benda maupun tak benda di Indonesia dengan menggunakan bahasa daerah.
--	---

KD yang akan digunakan peneliti 3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel, 4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik.

3. Ruang Lingkup Seni Budaya dan Prakarya

Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.
- b. Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik.
- c. Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.
- d. Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran.
- e. Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional dan keterampilan akademik.

4. Materi Seni Budaya dan Prakarya

Membuat karya seni kolase dengan berbagai bahan di lingkungan sekitar, kolase merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan bermacam-macam selama bahan tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan orang yang membuatnya. Kreativitas siswa dalam pembelajaran tematik SBdP pada materi membuat karya seni kolase dengan berbagai bahan di lingkungan sekitar yaitu mampu mengembangkan imajinasinya dengan menggambar beberapa contoh lainnya dan mampu memadukan bahan dengan sempurna.

C. Pengertian Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreativitas diartikan dengan kemampuan untuk mencipta, daya cipta, perihal berkreasi, dan kekreatifan. Kreativitas sering digambarkan dengan kemampuan berpikir kritis dan banyak ide, serta gagasan. Orang yang kreatif melihat hal yang sama, tetapi melalui cara berpikir yang berbeda, kemampuan menggabungkan sesuatu yang belum pernah tergabung sebelumnya, kemampuan untuk menemukan atau mendapatkan ide dan pemecahan baru. Indikator kreativitas yaitu: 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, 3) mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, 4) mempunyai atau menghargai rasa keindahan, 5) mempunyai daya imajinasi yang kuat, 6) dapat bekerja sendiri, 7) senang mencoba

hal-hal baru, 8) mempunyai pendapat sendiri dan mampu mengungkapkannya.¹⁰ Indikator yang digunakan peneliti pada materi membuat karya seni kolase yaitu: 1) mempunyai daya imajinasi yang kuat, 2) mampu membuat karya seni kolase dengan kesesuaian warna, 3) kerapian dalam membuat karya seni kolase.

Kemampuan memberikan penilaian atau evaluasi terhadap suatu objek atau situasi juga mencerminkan kreativitas, jika dalam penilaiannya seseorang mampu melihat objek, situasi, atau masalahnya dari sudut pandang yang berbeda-beda. Misalnya anak diberi gambar atau uraian mengenai suatu objek atau keadaan dan ia diminta mengatakan apa saja yang kurang atau tidak cocok pada gambar atau uraian tersebut. Kreativitas dengan melihat hal-hal yang juga dilihat orang lain di sekitar kita, tetapi membuat keterkaitan-keterkaitan yang tak terpikirkan oleh orang lain. Kreatif berarti mampu menemukan solusi yang baru dan bermanfaat. Orang yang kreatif membawa makna atau tujuan baru dalam suatu tugas, menemukan penggunaan baru, menyelesaikan masalah, atau memberikan nilai tambah atau keindahan. Oleh karena itu, baik menjadi ibu rumah tangga maupun penulis, orang bisa kreatif. Kreativitas bermanfaat, baik bagi orang tua yang mengurus anaknya, seorang seniman yang sedang melukis, maupun pengusaha yang sedang menciptakan produk baru.

Mengembangkan kreativitas siswa meliputi segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pengembangan kognitif antara lain dilakukan dengan merangsang

¹⁰Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad, *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 252.

kelancaran, kelenturan, dan keaslian dalam berpikir. Pengembangan afektif, dilakukan dengan memupuk sikap dan minat untuk bersibuk diri secara kreatif. Pengembangan psikomotorik, dilakukan dengan menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang memungkinkan siswa mengembangkan keterampilannya dalam membuat karya-karya yang produktif dan inovatif.

Hasil belajar adalah sesuatu yang dipergunakan guru untuk menilai hasil pelajaran yang telah diberikan kepada siswa dengan adanya perubahan tingkah laku pada siswa.¹¹ Objek hasil belajar diwujudkan dengan perubahan tingkah laku seseorang dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian telah tercapai. Hasil belajar yang dimaksud peneliti dalam penelitian ini dengan menggunakan tes.

Indikator dalam hasil belajar meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Indikator dalam penelitian ini difokuskan pada teori hasil belajar pada ranah kognitif,

¹¹Hamalik, *Proses belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h. 27.

yaitu 1) mampu menyebutkan definisi karya seni kolase, 2) menyebutkan contoh karya seni kolase. 3) mampu membuat karya seni kolase.

Secara umum, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah ada materi atau mata pelajaran yang dipelajari, faktor lingkungan siswa, faktor instrumental, keadaan individu siswa, dan proses belajar mengajar. Jenis mata pelajaran atau materi yang dipelajari juga turut mempengaruhi proses dan hasil belajar, misalnya belajar tentang pengetahuan yang bersifat konsep berbeda dengan belajar tentang pengetahuan yang bersifat prinsip. Di samping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya faktor guru, faktor siswa, sarana, alat, dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan:

a. Faktor guru

Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa guru bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi, maka strategi itu tidak mungkin dapat diaplikasikan.

b. Faktor Siswa

Siswa adalah organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadianya, akan tetapi tempo dan irama perkembangan setiap masing-masing anak pada aspek tidak selalu sama. Proses pembelajaran dapat

dipengaruhi oleh perkembangan anak yang tidak sama, disamping karakteristik yang lain yang melekat pada diri anak.

c. Faktor Lingkungan

Dilihat dari dimensi lingkungan ada dua faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu faktor organisasi kelas dan faktor sosial psikologis. Faktor organisasi kelas yang didalamnya meliputi jumlah siswa dalam satu kelas merupakan aspek penting yang bisa memengaruhi proses pembelajaran. Faktor iklim sosial maksudnya, hubungan keharmonisan antara orang yang terlibat dalam proses pembelajaran. Iklim sosial ini dapat terjadi secara internal atau eksternal, internal ialah antara hubungan orang yang terlibat dilingkungan sekolah misalnya, iklim sosial antara guru dan murid, antara guru dengan guru, bahkan antara guru dan pimpinan sekolah.

d. Faktor Sarana dan Prasarana

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah dan lain sebagainya. Sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran, misalnya jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil dan lain sebagainya.¹²

¹²Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), h. 52.

BAB III

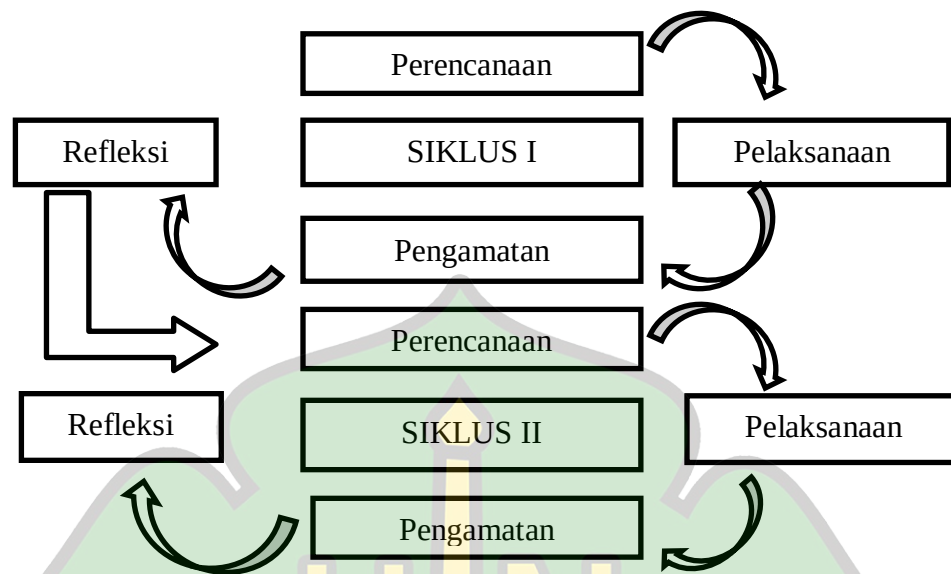
METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Masalah yang didapatkan pada penelitian tindakan kelas berawal dari kelas yaitu pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan pengamatan terhadap guru saat mengajar dan aktivitas siswa di dalam kelas.¹ Penelitian ini akan dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap pertemuan siklus peneliti melakukan pengamatan saat proses pembelajaran dan siklus yang dilaksanakan akan diberhentikan apabila proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Beberapa ahli mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang harus dilalui, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun bagan alur dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas sebagai berikut:²

¹Suharsimi, Suhardjono, Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 58.

²Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 16.



Bagan 3.1 Alur Pelaksanaan PTK

Sumber: Suharsimi Arikunto, 2009

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa bagan tersebut memiliki dua siklus, adapun siklus pertama yaitu penelitian awal dan siklus kedua yaitu penelitian selanjutnya untuk memperbaiki kekurangan pada siklus sebelumnya. Di dalam PTK siklus yang digunakan tidak terbatas tergantung hasil yang diperoleh oleh siswa, siklus akan diteruskan jika satu siklus belum memenuhi nilai KKM.

a. Siklus I

1. Perencanaan (*Planning*), tahapan perencanaan pada penelitian ini dilaksanakan dengan cara-cara sebagai berikut: Menetapkan waktu penelitian dan subjek penelitian, diskusi dengan guru mengenai kompetensi yang akan diajarkan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model PBL. Menyiapkan alat dan bahan pembelajaran yang diperlukan pada

saat proses pembelajaran. Menyiapkan instrumen lembar tes observasi kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal yang dibuat berdasarkan indikator kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal.

2. Pelaksanaan atau Tindakan (*Acting*), kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan tindakan sesuai dengan yang telah direncanakan sesuai RPP. Setiap siklus diberikan tes untuk melihat peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa.
3. Pengamatan (*Observing*), observasi merupakan teknik yang digunakan untuk mengamati dari dekat dalam upaya mencari dan mengali data melalui pengamatan secara langsung dan mendalam terhadap subjek dan objek yang diteliti. Peneliti melakukan observasi selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Observasi atau pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengamati proses pembelajaran menggunakan model PBL. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.
4. Refleksi, refleksi yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi,³ kemudian penulis berhadapan kembali dengan pengamat untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan serta mengevaluasi masalah yang dianggap masih kurang sehingga dapat diperbaiki pada siklus

³Suharsimi, Suhardjono. Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 140.

berikutnya. Satu siklus adalah dari tahap penyusunan perencanaan (rancangan) sampai dengan refleksi. Dalam tahap penyusunan dan merancang perencanaan penelitian menentukan fokus peristiwa yang mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat instrumen pengamatan untuk membantu peneliti memperoleh fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

b. Siklus II

Sedangkan kekurangan pada siklus pertama akan didiskusikan dengan guru kelas untuk memutuskan cara menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Peneliti akan melakukan tindakan pada siklus kedua dengan matang serta melakukan kekurangan yang ada pada siklus satu. Sehingga peneliti dapat menentukan perbaikan pembelajaran sebagai bahan menyusun tindakan pada siklus berikutnya. Jika dengan tindakan yang diberikan sudah dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal sesuai indikator yang telah ditentukan, maka penelitian dapat dihentikan. Namun jika indikator penelitian belum tercapai, penelitian dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian akan di laksanakan pada MIS Babel Aceh Tenggara tahun ajaran 2021-2022. Subjek penelitian ini adalah siswa dikelas IV MIS Babel Aceh Tenggara beserta guru kelas untuk memperkuat hasil temuan penelitian terhadap siswa.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data, adapun yang menjadi instrumen dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pengamatan di lapangan.

a. Lembar observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran

Lembar pengamatan ini digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning*. Lembar observasi diisi oleh pengamat sesuai dengan petunjuk, yang menjadi pengamat adalah guru kelas yang akan diteliti.

b. Lembar observasi aktivitas siswa

Lembar pengamatan ini digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning*. Yang menjadi pengamat adalah guru kelas.

c. Lembar observasi kreativitas siswa

Lembar pengamatan ini digunakan untuk mengetahui kreativitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan model pembelajaran *problem based learning*. Yang menjadi pengamat adalah guru kelas. Rubrik penilaian kreativitas siswa:

Tabel 3.1 Rubrik Penilaian Kreativitas Siswa

No.	Kriteria	Perlu Bimbingan (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Baik Sekali (4)
1.	Menggambar desain.	Masih belum bisa menggambar desain.	Sudah mulai bisa menggambar desain.	Sudah bisa menggambar desain.	Sudah sangat bisa menggambar desain.
2.	Kekreatifan.	Tidak kreatif dalam membuat seni kolase.	Sudah mulai kreatif dalam membuat seni kolase.	Sudah kreatif dalam membuat seni kolase.	Sudah sangat kreatif membuat seni kolase.
3.	Kerapihan.	Tidak rapi dalam membuat seni kolase.	Sudah mulai rapi dalam membuat seni kolase.	Sudah rapi dalam membuat seni kolase.	Sudah sangat rapi membuat seni kolase.
4.	Kesesuaian warna.	Belum adanya kesesuaian warna.	Sudah mulai adanya kesesuaian warna.	Sudah bisa membuat kesesuaian warna.	Sudah sangat bisa membuat kesesuaian warna.

2. Soal Tes

Soal tes digunakan untuk melihat ketuntasan hasil belajar siswa terhadap materi membuat karya seni kolase melalui pengamatan dengan penerapan model pembelajaran PBL. Soal tes yang digunakan pada penelitian ini adalah 10 soal berbentuk pilihan ganda, yang terdiri dari siklus I dan siklus II berkaitan dengan indikator yang telah diterapkan dalam RPP.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.⁴ Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data diantaranya yaitu:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian. Observasi sangat sesuai digunakan dalam penelitian yang berhubungan dengan kondisi/interaksi belajar-mengajar, tingkah laku, dan interaksi kelompok. Pengumpulan data tentang observasi dilakukan melalui pengamatan secara cermat dan teliti.⁵ Observasi dalam penelitian ini yaitu mengamati aktivitas belajar siswa, mengamati aktivitas mengajar guru serta mengamati kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

2. Tes

Tes adalah suatu evaluasi akhir dalam bentuk pertanyaan sesuai dengan materi yang akan diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran kemudian diselesaikan secara individu. Tes dilaksanakan pada akhir pembelajaran (*post test*).

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2016), h. 308.

⁵Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Akasara, 2014), h. 254.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah metode dalam memproses data menjadi informasi. Data yang diperoleh pada penelitian ini kemudian dianalisis untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa serta peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa. Data yang dianalisis yaitu:

a. Analisis Data Aktivitas Guru dan Siswa

Data aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan belajar-mengajar dengan model PBL dianalisis dengan menggunakan statistik deskripsi dengan persentase. Rumus yang digunakan yaitu:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

b. Analisis Data Kreativitas Siswa

Data kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan model PBL dianalisis dengan menggunakan deskripsi persentase. Rumus yang digunakan yaitu⁶:

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksimal}} \times 100$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah banyak siswa}}$$

⁶Imas Kurniasnsih Dan Sani Berlin, *Teknik Dan Cara Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Propesi Guru*, (Jakarta: Kata Pena, 2014), h. 43.

Tabel 3.2 Kategori kriteria penilaian pengamatan aktivitas guru, siswa dan kreativitas siswa

No	Nilai %	Kategori Penilaian
1	0 – 49	Gagal
2	50 – 59	Kurang
3	60 – 71	Cukup
4	72 – 85	Baik
5	86 – 100	Sangat Baik

Anas Sudjono menyatakan bahwa “aktivitas selama pembelajaran dikatakan mencapai taraf keberhasilan jika berada pada kategori sangat baik”.⁷ Apabila dari hasil analisis data yang dilakukan masih terdapat aspek-aspek pengamatan yang masih berada dalam kategori gagal, kurang atau cukup maka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk merevisi perangkat pembelajaran selanjutnya.

c. Analisis data ketuntasan hasil belajar siswa

Hasil tes yang telah dibuat diberikan kepada siswa kemudian diselesaikan secara individu, hasil tes tersebut kemudian dicari nilai ketuntasan hasil belajar dan persentase ketuntasan belajar siswa untuk setiap siklusnya. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus diperoleh setiap siswa adalah 70. Sedangkan ketuntasan klasikal untuk suatu kelas adalah 80%. Data diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Persentase siswa individu:
$$= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times \text{bobot}$$

⁷Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press, 2009)

Ketuntasan klasikal, data diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KS = Ketuntasan Klasikal

ST = Siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa dalam kelas

100% = Nilai ketetapan

Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Individu

No	Nilai %	Kategori Penilaian
1	<55%	Sangat Kurang
2	55% - 64,99%	Kurang
3	65% - 74,99%	Cukup
4	75% - 84,99%	Baik
5	85% - 100%	Sangat Baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Babel Aceh Tenggara, pada kelas IV semester genap tahun ajaran 2021/2022 pada materi karya seni kolase dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. MIS Babel merupakan salah satu Madrasah Ibtidaiyah yang bernaungan dibawah Kementrian Agama Islam Republik Indonesia yang terletak di Jalan Pelajar I No. 208 Babussalam-Kutacane.

Penelitian diawali dengan menjumpai kepala madrasah untuk meminta izin melakukan penelitian sekaligus memberi surat pengantar dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry pada hari Selasa tanggal 17 Mei 2022, pada tanggal 18 Mei peneliti diberikan izin untuk mengajar di kelas IVa. Guru yang menjadi pengamat atau observer pada penelitian ini adalah Ibu Hernawati, S.PdI yang merupakan guru bidang studi Seni Budaya dan Keterampilan. Ibu Hernawati S.PdI merupakan salah satu guru yang telah mengajar dari tahun 2007.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Babel Aceh Tenggara yang dilakukan selama 4 hari yaitu pada tanggal 18-19 Mei dan 24-25 Mei 2022. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas

IVa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat kemampuan guru dan kemampuan siswa selama menggunakan model pembelajaran *problem based learning* serta meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi membuat karya seni kolase. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Adapun data observasi peneliti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Hari/Tanggal Penelitian	Jam	Kegiatan
Selasa/17 Mei 2022	09.00 WIB	Meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian.
Rabu/18 Mei 2022	08.05-10.20 WIB	Pembelajaran siklus I pertemuan I, melakukan kegiatan belajar dengan menggunakan model pembelajaran <i>problem based learning</i> untuk meningkatkan kreativitas siswa.
Kamis/19 Mei 2022	08.05-09.15 WIB	Pembelajaran siklus I pertemuan II, melakukan kegiatan belajar dengan menggunakan model pembelajaran <i>problem based learning</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
Kamis/24 Mei 2022	08.05-10.20 WIB	Pembelajaran siklus I pertemuan II, melakukan kegiatan belajar dengan menggunakan model pembelajaran <i>problem based learning</i> untuk meningkatkan kreativitas siswa.
Jum'at/25 Mei 2022	08.05-09.15 WIB	Pembelajaran siklus I pertemuan II, melakukan kegiatan belajar dengan menggunakan model pembelajaran <i>problem based learning</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun uraian pelaksanaan setiap siklus adalah sebagai berikut:

1. SIKLUS I

Kegiatan yang dilakukan pada SIKLUS I meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan

Perencanaan merupakan tindakan yang dilakukan peneliti sebelum memulai penelitiannya, yaitu mempersiapkan segala keperluan dan langkah-langkah dalam melakukan penelitian. Dalam tahap penelitian ini peneliti menyiapkan persiapan-persiapan instrument yaitu:

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi membuat karya seni kolase dengan menggunakan model PBL.
- 2) Membuat lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa.
- 3) Menyiapkan alat dan bahan pembelajaran.
- 4) Membuat lembar kerja siswa.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran SBdP SIKLUS I dilaksanakan selama 2 hari pada hari rabu-kamis tanggal 18-19 Mei 2022. Pelaksanaan dilakukan setelah mempersiapkan rencana dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan. Langkah awal pada tahap ini adalah guru memulai pembelajaran dengan memberi salam dan mengajak siswa membaca do'a sebelum belajar, kemudian guru mengecek kehadiran siswa dan kerapihan pakaian serta tempat duduk siswa. Guru

menginformasikan materi yang akan dibelajarkan yaitu tentang “*teknik membuat karya seni kolase*”.

Guru melanjutkan dengan meminta siswa untuk membagi kelompok belajar dan mengamati gambar yang telah ditempelkan pada papan tulis, kemudian siswa diberi permasalahan untuk mengidentifikasi apa saja yang ada pada gambar tersebut. Selanjutnya guru menjelaskan pengertian karya seni kolase dan langkah-langkah cara membuatnya dan memberi kesempatan bertanya bagi siswa yang belum mengerti. Kemudian guru membagi alat dan bahan membuat untuk membuat karya seni kolase pada setiap siswa dan untuk siswa yang telah selesai membuat karya seni kolase lanjut untuk mengerjakan LKPD yang telah disediakan.

Kegiatan akhir pelajaran guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari dan dilanjutkan dengan bertanya-jawab tentang materi yang telah dipelajari. Guru memberikan motivasi kepada siswa dan mengajak siswa bersama-sama membaca do'a penutup untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

c. Observasi

Pengamatan terhadap kemampuan guru dan siswa menggunakan instrument yang berupa lembar observasi yang dilakukan oleh guru bidang studi yaitu Ibu Hernawati S.PdI. Analisis terhadap aktivitas guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu untuk yang paling penting dalam menentukan suatu kegiatan pembelajaran. Data hasil aktivitas guru dan siswa pada SIKLUS I dapat dilihat pada tabel.

1) Observasi Aktivitas Guru

Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Mengajar dengan Penerapan Model Problem Based Learning Pada SIKLUS I.

Aspek yang diamati	Nilai				
	1	2	3	4	5
Kegiatan Pendahuluan					
1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengondisikan kelas.					✓
2. Guru mengajak siswa berdo'a bersama-sama dan mengecek kehadiran siswa.					✓
3. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari dan akan dicapai.				✓	
4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. (orientasi siswa pada masalah)				✓	
5. Guru memberi motivasi kepada siswa agar mempunyai keinginan yang besar dalam belajar dan membagi kelompok belajar.				✓	
6. Guru meminta siswa untuk mengamati contoh karya seni kolase.				✓	
Kegiatan Inti				✓	
1. Guru membantu siswa mengidentifikasi permasalahan yang telah diberikan. (mengorganisasi siswa untuk belajar)				✓	
2. Guru menjelaskan pengertian karya seni kolase dan cara membuatnya.			✓		
3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai seni karya kolase.			✓		
4. Guru mempraktikkan satu persatu langkah membuat kolase. (membimbing pengalaman individual/kelompok)			✓		
5. Kemampuan guru dalam membimbing siswa membuat desain gambar dan bentuk yang siswa inginkan. (mengembangkan dan menyajikan hasil karya)			✓		
6. Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan LKPD.			✓		
7. Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kolase. (menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah)				✓	

Aspek yang diamati	Nilai				
	1	2	3	4	5
Kegiatan Penutup					
1. Kemampuan guru dalam melakukan penilaian dan refleksi.			✓		
2. Kemampuan guru dalam menyimpulkan materi pembelajaran.			✓		
3. Kemampuan guru dalam menyampaikan motivasi.				✓	
4. Kemampuan guru untuk mengajak berdo'a penutup dan mengucapkan salam.				✓	
Jumlah	63				
Rata-rata	74,11				

Sumber: Hasil Penelitian di MIS Bambel Aceh Tenggara, Tanggal 19 Mei 2022.

$$\text{Rata-rata} = \frac{63}{85} \times 100 = 74,11$$

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat dilihat bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model PBL pada materi membuat karya seni kolase memperoleh nilai rata-rata 74,11 yang termasuk kategori baik.

2) Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 4.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran dengan Penerapan Model *Problem Based Learning* Pada SIKLUS I.

Aspek yang diamati	Nilai				
	1	2	3	4	5
Kegiatan Pendahuluan					
1. Kemampuan siswa menjawab salam dan mengondisikan kelas.					✓
2. Kemampuan siswa berdo'a bersama-sama dan menjawab pada saat guru mengecek kehadiran.					✓
3. Kemampuan siswa dalam mendengarkan penjelasan guru tentang tema yang akan dipelajari.				✓	
4. Kemampuan siswa mendengarkan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. (orientasi siswa pada masalah)				✓	
5. Kemampuan siswa mendengarkan guru dalam				✓	

Aspek yang diamati	Nilai				
	1	2	3	4	5
menyampaikan motivasi belajar dan membentuk kelompok.					
6. Kemampuan siswa mengamati contoh karya seni kolase.			✓		
Kegiatan Inti					
1. Kemampuan siswa mengidentifikasi permasalahan yang diberikan guru. (mengorganisasi siswa untuk belajar)		✓			
2. Kemampuan siswa mendengarkan penjelasan tentang pengertian karya seni kolase dan cara membuatnya.			✓		
3. Kemampuan siswa melakukan tanya-jawab mengenai contoh kolase.			✓		
4. Kemampuan siswa dalam memperhatikan guru mempraktikkan langkah-langkah membuat kolase. (membimbing pengalaman siswa individual/kelompok)			✓		
5. Kemampuan siswa dalam membuat desain gambar yang diinginkan. (mengembangkan dan menyajikan hasil karya)		✓			
6. Kemampuan siswa dalam menjawab LKPD.		✓			
7. Kemampuan siswa dalam mempresentasikan hasil kolase. (menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah)			✓		
Kegiatan Penutup					
1. Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan refleksi guru.			✓		
2. Kemampuan siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran.		✓			
3. Kemampuan siswa dalam mendengarkan motivasi dari guru.			✓		
4. Kemampuan siswa untuk berdo'a penutup dan menjawab salam.				✓	
Jumlah	55				
Rata-rata	64,70				

Sumber: Hasil Penelitian di MIS Babel Aceh Tenggara, Tanggal 19 Mei 2022.

$$\text{Rata-rata} = \frac{55}{85} \times 100 = 64,70$$

Berdasarkan tabel 4.3 di atas dapat dilihat bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan penerapan model PBL pada materi membuat karya seni kolase memperoleh nilai rata-rata 64,70 yang termasuk kategori cukup.

Pada saat berlangsungnya proses belajar-mengajar pada RPP SIKLUS I guru meminta siswa untuk membuat karya seni kolase yang diikuti oleh 34 siswa untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa. Hasil praktik membuat karya seni kolase SIKLUS I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Pengamatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran dengan Penerapan Model *Problem Based Learning* Pada SIKLUS I.

No.	Kode Siswa	Menggambar Desain				Kekreatifan				Kerapihan				Kesesuaian Warna				Skor
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.	S1		✓			✓					✓			✓				68,75
2.	S2	✓				✓					✓			✓				87,5
3.	S3		✓			✓					✓			✓				75
4.	S4	✓					✓				✓			✓				68,75
5.	S5	✓				✓					✓			✓				81,25
6.	S6		✓			✓					✓			✓				75
7.	S7		✓			✓					✓			✓				75
8.	S8	✓				✓					✓			✓				81,25
9.	S9			✓		✓					✓			✓				62,5
10.	S10	✓				✓					✓			✓				81,25
11.	S11		✓			✓					✓			✓				75
12.	S12		✓			✓						✓				✓		62,5
13.	S13		✓			✓						✓		✓				68,75
14.	S14			✓		✓						✓		✓				62,5
15.	S15	✓					✓					✓		✓				68,75
16.	S16	✓				✓					✓			✓				81,25
17.	S17	✓				✓					✓			✓				81,25
18.	S18		✓			✓					✓			✓				75
19.	S19			✓		✓						✓		✓				62,5
20.	S20		✓			✓					✓			✓				75

No.	Kode Siswa	Menggambar Desain				Kekreatifan				Kerapihan				Kesesuaian Warna				Skor
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
21.	S21		✓				✓				✓				✓			75
22.	S22		✓				✓					✓			✓			68,75
23.	S23				✓				✓				✓				✓	25
24.	S24		✓				✓				✓				✓			75
25.	S25		✓				✓				✓				✓			75
26.	S26			✓				✓				✓				✓		50
27.	S27			✓				✓			✓					✓		56,25
28.	S28			✓				✓			✓					✓		50
29.	S29			✓				✓			✓					✓		50
30.	S30		✓				✓				✓				✓			75
31.	S31			✓			✓					✓			✓			62,5
32.	S32	✓					✓				✓				✓			81,25
33.	S33		✓				✓					✓				✓		62,5
34.	S34		✓				✓				✓				✓			75
Jumlah																		2.350

Sumber: Hasil Penelitian di MIS Babel Aceh Tenggara, Tanggal 19 Mei 2022.

$$\text{Rata-rata} = \frac{2.350}{34} = 69,11$$

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat dilihat bahwa kreativitas siswa dalam pembelajaran membuat karya seni kolase dengan penerapan model PBL memperoleh nilai rata-rata 69,11 yang termasuk kategori cukup.

Setelah berlangsungnya proses belajar-mengajar pada RPP SIKLUS I, guru memberikan tes dengan jumlah 10 soal yang diikuti oleh 34 siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Hasil tes belajar SIKLUS I pada materi membuat karya seni kolase dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Skor Hasil Tes Belajar Siswa SIKLUS I

No	Kode Siswa	Skor	Keterangan
1.	S1	50	Tidak Tuntas
2.	S2	50	Tidak Tuntas
3.	S3	30	Tidak Tuntas
4.	S4	60	Tidak Tuntas
5.	S5	50	Tidak Tuntas
6.	S6	80	Tuntas
7.	S7	50	Tidak Tuntas
8.	S8	50	Tidak Tuntas
9.	S9	40	Tidak Tuntas
10.	S10	40	Tidak Tuntas
11.	S11	40	Tidak Tuntas
12.	S12	80	Tuntas
13.	S13	50	Tidak Tuntas
14.	S14	80	Tuntas
15.	S15	80	Tuntas
16.	S16	70	Tuntas
17.	S17	60	Tidak Tuntas
18.	S18	80	Tuntas
19.	S19	60	Tidak Tuntas
20.	S20	40	Tidak Tuntas
21.	S21	60	Tidak Tuntas
22.	S22	60	Tidak Tuntas
23.	S23	50	Tidak Tuntas
24.	S24	80	Tuntas
25.	S25	80	Tuntas
26.	S26	70	Tuntas
27.	S27	60	Tidak Tuntas
28.	S28	50	Tidak Tuntas
29.	S29	40	Tidak Tuntas
30.	S30	60	Tidak Tuntas
31.	S31	70	Tuntas
32.	S32	60	Tidak Tuntas
33.	S33	70	Tuntas
34.	S34	30	Tidak Tuntas
Jumlah		1980	

Sumber: Hasil Penelitian di MIS Babel Aceh Tenggara, Tanggal 19 Mei 2022.

$$\text{KKM Klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100\%$$

$$\text{KKM Klasikal} = \frac{11}{34} \times 100\% = 32,35\%$$

Berdasarkan tabel 4.5 di atas menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 11 siswa atau 32,35%. Sedangkan 23 siswa atau 67,64% belum mencapai ketuntasan belajar. Oleh karena itu rata-rata ketuntasan belajar siswa masih berada dibawah 80% maka hasil belajar siswa pada pelajaran SBdP untuk siklus 1 belum mencapai ketuntasan klasikal.

d. Refleksi

Refleksi yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa saja yang sudah terjadi pada setiap siklus untuk menyempurnakan siklus berikutnya. Berdasarkan hasil analisa tersebut maka yang harus direvisi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Refleksi Kegiatan Pembelajaran Pada Siklus I

No.	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	- Pada saat pembelajaran guru masih belum menguasai kegiatan pembelajaran dengan penerapan langkah-langkah model PBL. - Pada saat akhir pembelajaran guru belum mampu mengajak siswa untuk menyimpulkan materi diakhir pelajaran.	- Guru sebaiknya menguasai/ mempersiapkan langkah-langkah pembelajaran model PBL agar siswa tidak kebingungan saat membuat karya seni kolase. - Sebaiknya guru mampu mengajak siswa untuk menyimpulkan materi diakhir pelajaran.
2.	Aktivitas Siswa	- Siswa belum mampu mengidentifikasi permasalahan yang ada di papan tulis.	- Guru harus lebih berupaya untuk membuat suasana kelas lebih aktif sehingga siswa semangat dan cepat tanggap pada saat kegiatan mengidentifikasi

No.	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
		- Siswa belum mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru. - Siswa belum mampu menyimpulkan materi pembelajaran.	permasalahan yang ada di papan tulis. - Guru harus lebih berupaya untuk membuat suasana kelas lebih aktif sehingga siswa semangat dan cepat tanggap pada saat kegiatan tanya-jawab berlangsung. - Pada kegiatan pembelajaran selanjutnya guru harus mampu lebih jelas dalam menjelaskan materi dan mengupayakan agar siswa bisa menyimpulkan hasil pembelajaran sesuai dengan pemahaman siswa.
3.	Kreativitas Siswa	- Siswa belum mampu menggambar desain, belum adanya kerapihan dalam menempel kertas origami pada gambar dan belum adanya kesesuaian warna pada gambar yang telah dibuat oleh siswa.	- Guru harus berupaya agar siswa menggali kemampuan kreativitasnya dalam menggambar.
4.	Hasil Belajar Siswa	Hanya 11 siswa yang mencapai ketuntasan secara individual dengan presentase ketuntasan klasikal 67,64 dan termasuk kategori cukup.	Pada pertemuan selanjutnya guru akan mengupayakan peningkatan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Sumber: Hasil Penelitian di MIS Babel Aceh Tenggara, Tanggal 19 Mei 2022.

2. SIKLUS II

Kegiatan yang disajikan pada SIKLUS II meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan

Perencanaan pada SIKLUS II yaitu memperbaiki kelemahan pada SIKLUS I yang berdasarkan pada refleksi dari pengamatan. Sebelum melakukan penelitian peneli menyiapkan beberapa instrumen penelitian, yaitu: RPP, alat dan bahan, LKPD, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar observasi kreativitas siswa.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pada SIKLUS II dilaksanakan pada hari Selasa dan Rabu tanggal 24-25 Mei 2022. Pada SIKLUS II masih dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Langkah awal yang dilakukan pada tahap ini adalah guru memulai pembelajaran dengan memberi salam dan mengajak siswa berdoa sebelum belajar, kemudian guru mengecek lembar kehadiran siswa dan kerapian pakaian serta posisi tempat duduk siswa dan membagi kelompok belajar. Selanjutnya guru menginformasikan materi yang akan dibelajarkan yaitu tentang *“teknik membuat karya seni kolase”*.

Kemudian pada kegiatan inti dilanjutkan dengan guru meminta siswa untuk memperhatikan gambar yang ada pada papan tulis dan mengidentifikasi gambar tersebut. Selanjutnya guru menjelaskan pengertian karya seni kolase dan cara membuatnya, guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa tentang penjelasan dari guru. Guru meminta siswa untuk membuat karya seni kolase dengan bahan yang telah disediakan dan bagi siswa yang telah selesai membuat karya seni kolase dilanjutkan dengan mengerjakan LKPD yang telah disediakan oleh guru. Pada

akhir kegiatan inti guru meminta beberapa siswa untuk mempresentasikan karya seni kolase yang telah dibuat.

Pada SIKLUS II diakhir pembelajaran guru juga bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari, kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang materi yang telah diikuti. Selanjutnya guru memberikan pesan moral kepada siswa dan mengajak siswa untuk membaca do'a penutup bersama-sama.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi pengamat pada SIKLUS II terhadap aktivitas guru dan siswa diperoleh gambaran bahwa pada pembelajaran dalam kelas sudah ada perbaikan dibandingkan pada SIKLUS I dengan penerapan model *problem based learning*. Hasil dari pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dapat dilihat sebagai berikut:

1) Observasi Aktivitas Guru

Tabel 4.7 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Mengajar dengan Penerapan Model *Problem Based Learning* Pada SIKLUS II

Aspek yang diamati	Nilai				
	1	2	3	4	5
Kegiatan Pendahuluan					
1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengondisikan kelas.					✓
2. Guru mengajak siswa berdo'a bersama-sama dan mengecek kehadiran siswa.					✓
3. Guru menyampaikan tema yang akan dipelajari dan akan dicapai.					✓
4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. (orientasi siswa pada masalah)					✓
5. Guru memberi motivasi kepada siswa agar					

Aspek yang diamati	Nilai				
	1	2	3	4	5
mempunyai keinginan yang besar dalam belajar dan membagi kelompok belajar.					✓
6. Guru meminta siswa untuk mengamati contoh karya seni kolase.				✓	
Kegiatan Inti					
1. Guru membantu siswa mengidentifikasi permasalahan yang telah diberikan. (mengorganisasi siswa untuk belajar)				✓	
2. Guru menjelaskan pengertian karya seni kolase dan cara membuatnya. (mengorganisasi siswa untuk belajar)				✓	
3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai seni karya kolase.				✓	
4. Guru mempraktikkan satu persatu langkah membuat kolase. (membimbing pengalaman individual/kelompok)				✓	
5. Kemampuan guru dalam membimbing siswa membuat desain gambar dan bentuk yang siswa inginkan. (mengembangkan dan menyajikan hasil karya)				✓	
6. Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan LKPD.				✓	
7. Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kolase. (menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah)					✓
Kegiatan Penutup					
1. Kemampuan guru dalam melakukan penilaian dan refleksi.					✓
2. Kemampuan guru dalam menyimpulkan materi pembelajaran.					✓
3. Kemampuan guru dalam menyampaikan motivasi.					✓
4. Kemampuan guru untuk mengajak berdo'a penutup dan mengucapkan salam.					✓
Jumlah	78				
Rata-rata	91,76				

Sumber: Hasil Penelitian di MIS Bambel Aceh Tenggara, Tanggal 24 Mei 2022.

$$\text{Rata-rata} = \frac{78}{85} \times 100 = 91,76$$

Berdasarkan tabel 4.7 hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan penerapan model PBL pada SIKLUS II dan RPP II memperoleh nilai dengan rata-rata 91,76 yang termasuk kategori baik sekali. Angka ini meningkat dibandingkan dengan nilai pada SIKLUS I yaitu 74,11 yang berada dalam kategori baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model PBL pada materi membuat karya seni kolase tercapai dengan memenuhi target yang diinginkan dan sesuai dengan langkah-langkah yang ada pada RPP.

2) Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 4.8 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran dengan Penerapan Model Problem Based Learning Pada SIKLUS II

Aspek yang diamati	Nilai				
	1	2	3	4	5
Kegiatan Pendahuluan					
1. Kemampuan siswa menjawab salam dan mengondisikan kelas.					✓
2. Kemampuan siswa berdo'a bersama-sama dan menjawab pada saat guru mengecek kehadiran.					✓
3. Kemampuan siswa dalam mendengarkan penjelasan guru tentang tema yang akan dipelajari.					✓
4. Kemampuan siswa mendengarkan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. (orientasi siswa pada masalah)					✓
5. Kemampuan siswa mendengarkan guru dalam menyampaikan motivasi belajar dan membentuk kelompok.					✓
6. Kemampuan siswa mengamati contoh karya seni kolase.				✓	
Kegiatan Inti					
1. Kemampuan siswa mengidentifikasi			✓		

Aspek yang diamati	Nilai				
	1	2	3	4	5
permasalahan yang diberikan guru. (mengorganisasi siswa untuk belajar)					
2. Kemampuan siswa mendengarkan penjelasan tentang pengertian karya seni kolase dan cara membuatnya.				✓	
3. Kemampuan siswa melakukan tanya-jawab mengenai contoh kolase.				✓	
4. Kemampuan siswa dalam memperhatikan guru mempraktikkan langkah-langkah membuat kolase. (membimbing pengalaman individual/kelompok)				✓	
5. Kemampuan siswa dalam membuat desain gambar yang diinginkan. (mengembangkan dan menyajikan hasil karya)				✓	
6. Kemampuan siswa dalam menjawab LKPD.				✓	
7. Kemampuan siswa dalam mempresentasikan hasil kolase.				✓	
Kegiatan Penutup					
1. Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan refleksi guru.				✓	
2. Kemampuan siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran.			✓		
3. Kemampuan siswa dalam mendengarkan motivasi dari guru.				✓	
4. Kemampuan siswa untuk berdo'a penutup dan menjawab salam.					✓
Jumlah					72
Rata-rata					84,70

Sumber: Hasil Penelitian di MIS Bambel Aceh Tenggara, Tanggal 24 Mei 2022.

$$\text{Rata-rata} = \frac{72}{85} \times 100 = 84,70$$

Berdasarkan tabel 4.8 hasil observasi aktivitas siswa pada SIKLUS II memperoleh nilai dengan rata-rata 84,70 yang termasuk kategori baik. Angka ini meningkat dibandingkan dengan nilai pada SIKLUS I yaitu 64,70 yang berada dalam kategori cukup.

Pada saat berlangsungnya proses belajar-mengajar pada SIKLUS II guru juga meminta siswa untuk membuat karya seni kolase yang diikuti oleh 34 siswa untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa. Hasil praktik membuat karya seni kolase SIKLUS II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Hasil Pengamatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran dengan Penerapan Model *Problem Based Learning* Pada SIKLUS II.

No.	Kode Siswa	Menggambar Desain				Kekreatifan				Kerapihan				Kesesuaian Warna				Skor
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.	S1		✓				✓			✓				✓				75
2.	S2	✓				✓				✓				✓				93,75
3.	S3	✓				✓				✓				✓				87,5
4.	S4	✓					✓			✓				✓				81,25
5.	S5	✓				✓				✓				✓				100
6.	S6	✓					✓			✓				✓				81,25
7.	S7	✓					✓			✓				✓				81,25
8.	S8	✓				✓				✓				✓				100
9.	S9		✓				✓			✓				✓				75
10.	S10	✓				✓				✓				✓				87,5
11.	S11		✓			✓				✓				✓				81,25
12.	S12		✓				✓			✓				✓				75
13.	S13		✓				✓			✓				✓				75
14.	S14		✓			✓					✓					✓		75
15.	S15	✓					✓			✓				✓				81,25
16.	S16	✓				✓				✓				✓				93,75
17.	S17		✓			✓				✓				✓				81,25
18.	S18		✓			✓				✓				✓				81,25
19.	S19	✓				✓				✓				✓				93,75
20.	S20	✓				✓				✓				✓				87,5
21.	S21	✓				✓				✓				✓				100
22.	S22		✓				✓			✓				✓				75
23.	S23	✓				✓				✓				✓				87,5
24.	S24		✓				✓			✓				✓				75
25.	S25		✓			✓				✓				✓				81,25
26.	S26		✓			✓				✓				✓				81,25

No.	Kode Siswa	Menggambar Desain				Kekreatifan				Kerapihan				Kesesuaian Warna				Skor
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
27.	S27			✓			✓				✓				✓			68,75
28.	S28		✓				✓				✓				✓			68,75
29.	S29		✓				✓				✓				✓			75
30.	S30	✓				✓					✓				✓			87,5
31.	S31		✓				✓				✓				✓			75
32.	S32	✓				✓					✓			✓				93,75
33.	S33	✓					✓				✓				✓			81,25
34.	S34	✓				✓					✓			✓				93,75
Jumlah																		2.831,25

Sumber: Hasil Penelitian di MIS Bambel Aceh Tenggara, Tanggal 24 Mei 2022

$$\text{Rata-rata} = \frac{2.831,25}{34} = 83,27$$

Pada SIKLUS II peneliti juga memberikan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan membagi LKPD dengan jumlah 10 soal pilihan ganda yang diikuti 34 siswa. Tujuannya untuk mendapatkan data hasil belajar siswa selama proses pembelajaran ketuntasan belajar siswa pada SIKLUS II dengan penerapan model PBL pada materi membuat karya seni kolase, dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.10 Skor Hasil Tes Belajar Siswa SIKLUS II

No.	Kode Siswa	Skor	Keterangan
1.	S1	60	Tidak Tuntas
2.	S2	100	Tuntas
3.	S3	90	Tuntas
4.	S4	80	Tuntas
5.	S5	80	Tuntas
6.	S6	80	Tuntas
7.	S7	50	Tidak Tuntas
8.	S8	100	Tuntas
9.	S9	60	Tidak Tuntas
10.	S10	70	Tuntas

No.	Kode Siswa	Skor	Keterangan
11.	S11	40	Tidak Tuntas
12.	S12	90	Tuntas
13.	S13	50	Tidak Tuntas
14.	S14	90	Tuntas
15.	S15	80	Tuntas
16.	S16	90	Tuntas
17.	S17	80	Tuntas
18.	S18	80	Tuntas
19.	S19	70	Tuntas
20.	S20	80	Tuntas
21.	S21	80	Tuntas
22.	S22	70	Tuntas
23.	S23	50	Tidak Tuntas
24.	S24	80	Tuntas
25.	S25	90	Tuntas
26.	S26	80	Tuntas
27.	S27	70	Tuntas
28.	S28	70	Tuntas
29.	S29	80	Tuntas
30.	S30	90	Tuntas
31.	S31	80	Tuntas
32.	S32	70	Tuntas
33.	S33	90	Tuntas
34.	S34	70	Tuntas
Jumlah		2590	

Sumber: Hasil Penelitian di MIS Babel Aceh Tenggara, Tanggal 19 Mei 2022.

$$\text{KKM Klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100\%$$

$$\text{KKM Klasikal} = \frac{28}{34} \times 100\% = 82,35\%$$

Berdasarkan tabel 4.10 di atas menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 28 siswa atau 82,35%. Sedangkan 6 siswa atau 17,64% belum mencapai ketuntasan belajar. Dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar

siswa melalui penerapan model PBL pada materi membuat karya seni kolase untuk SIKLUS II sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

b. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada SIKLUS II terhadap aktivitas guru dan siswa dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* sudah menunjukkan proses belajar-mengajar yang baik. Proses pembelajaran SIKLUS II dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.11 Refleksi Kegiatan Pembelajaran Pada Siklus II

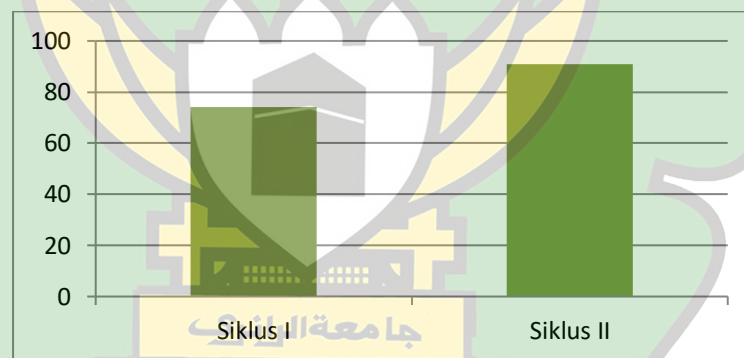
No.	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	Pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup pada siklus II sudah mengalami peningkatan daripada siklus sebelumnya.	Untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran didukung dengan meningkatkan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran.
2.	Aktivitas Siswa	Pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup pada siklus II sudah mengalami peningkatan daripada siklus sebelumnya. Hal ini terlihat pada tabel aktivitas siswa siklus II.	Hasil penelitian aktivitas siswa pada siklus II sudah terlihat bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sudah semakin baik.
3.	Kreativitas Siswa	Presentase kreativitas siswa pada siklus II- sudah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada tabel kreativitas siswa pada siklus II.	Hasil penelitian kreativitas siswa pada siklus II sudah terlihat bahwa kreativitas siswa dalam proses pembelajaran sudah semakin baik.
4.	Hasil Belajar Siswa	Hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan, yaitu 28 siswa sudah tuntas dan ketuntasan klasikal mencapai 82,35 dengan kategori baik.	

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*action research*). Penelitian dilakukan untuk mengamati aktivitas mengajar guru, mengamati aktivitas belajar siswa, mengamati kreativitas siswa serta hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* pada materi membuat karya seni kolase.

1. Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan hasil aktivitas yang dilakukan guru selama pembelajaran dua siklus sudah menunjukkan adanya peningkatan. Adapun pada setiap siklusnya kemampuan aktivitas guru yang diperoleh dari pengamatan dapat dilihat pada diagram berikut:



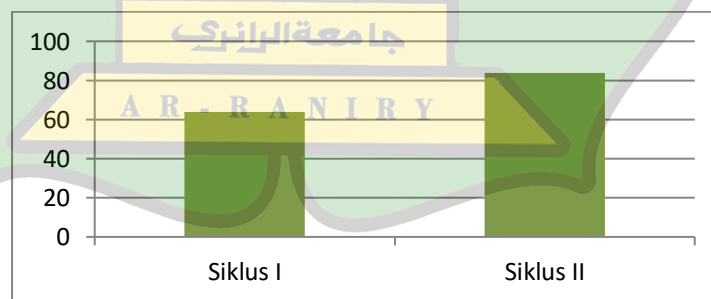
Gambar 4.1 Diagram Aktivitas Guru

Diagram di atas adalah hasil dari aktivitas guru selama proses pembelajaran dalam dua siklus, didalam pengelolaan proses pembelajaran dari dua siklus sudah menandakan adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh guru pada SIKLUS I dengan rata-rata 74,11 dalam kategori baik, sedangkan untuk SIKLUS II guru memperoleh rata-rata 91,76 dalam kategori baik sekali. Data tersebut

menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* materi membuat karya seni kolase pada kegiatan awal, inti dan penutup sudah terlaksana sesuai dengan rencana yang telah disusun pada RPP I dan RPP II. Standar proses pendidikan bagi guru berfungsi sebagai pedoman untuk implementasi program dalam kegiatan nyata, sebagai pedoman dalam membuat perencanaan program pembelajaran baik program periode tertentu maupun program pembelajaran harian dan pedoman implementasi program kegiatan nyata di lapangan.¹

2. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada aktivitas siswa disiklus I dan siklus II selama proses pembelajaran menggunakan penerapan model pembelajaran *problem based learning* menunjukkan bahwa adanya peningkatan. Adapun pada setiap siklusnya kemampuan aktivitas siswa yang diperoleh dari pengamatan dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Siswa

¹Ahmad Mufit, Nur Kholik dkk, *Strategi Pembelajaran Orientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2021), h. 6.

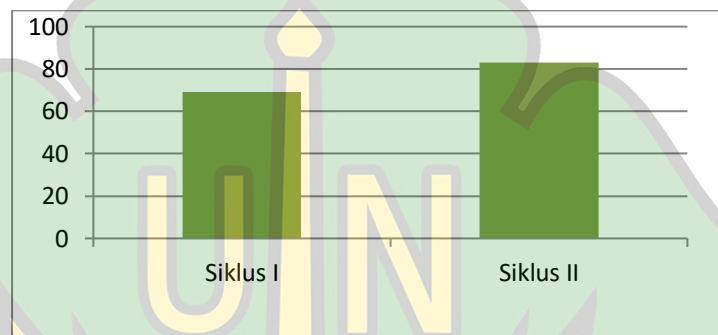
Diagram di atas adalah hasil dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran dalam dua siklus. Di dalam proses pembelajaran dua siklus sudah menandakan adanya peningkatan dari aktivitas siswa. Hal ini dapat terlihat dari hasil analisis tingkat aktivitas siswa untuk SIKLUS I dengan rata-rata 64,70 dalam kategori cukup. Pada SIKLUS II dengan nilai rata-rata 84,70 dalam kategori baik. Peningkatan pada aktivitas siswa meningkat karena adanya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan memperbaiki kekurangan dan kesalahan disiklus sebelumnya, peningkatan ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran dapat memberikan kesan yang menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa.

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* dapat membuat siswa terlibat secara optimal dalam pembelajaran baik secara kelompok maupun secara individu. Adanya peningkatan pada aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II maka dapat dikatakan pemahaman siswa semakin meningkat dan telah berhasil melakukan pembelajaran dengan baik dan juga sudah sesuai dengan yang diharapkan. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar yang berbeda-beda, ada yang mempunyai kemampuan tinggi, kemampuan sedang dan kemampuan rendah. Siswa yang memiliki kemampuan tinggi biasanya memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar, menyelesaikan tugas-tugas dan semangat dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki kemampuan rendah biasanya cenderung malas dalam belajar, malas mengikuti pelajaran dan malas mengerjakan tugas.²

²Naniek Kusumuwati dan Endang, *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*, (Jawa Timur: CV AE Media Grafika, 2019), h. 13

3. Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada kreativitas siswa di siklus I dan siklus II selama proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning*, menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan kreativitas siswa yang dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 4.3 Diagram Kreativitas Siswa

Diagram di atas adalah hasil dari kemampuan kreativitas siswa selama proses pembelajaran dalam dua siklus, didalam proses pembelajaran dua siklus sudah menandakan adanya peningkatan dari kemampuan kreativitas siswa. Hal ini dapat terlihat dari hasil analisis tingkat kreativitas siswa untuk SIKLUS I dengan rata-rata 69,11 dalam kategori cukup. Pada SIKLUS II dengan nilai rata-rata 83,27 dalam kategori baik. Dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning* pada materi membuat karya seni kolase sudah ada peningkatan.

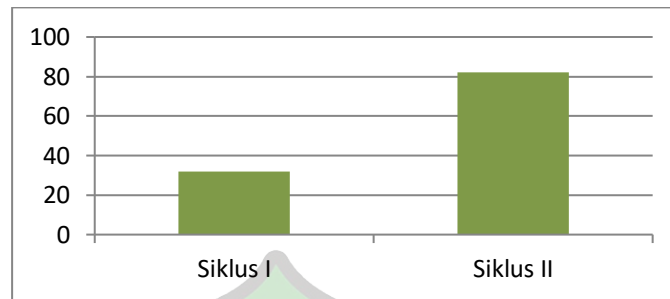
Mengembangkan kreativitas siswa meliputi segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pengembangan kognitif antara lain dilakukan dengan merangsang kelancaran, kelenturan, dan keaslian dalam berpikir. Pengembangan afektif,

dilakukan dengan memupuk sikap dan minat untuk bersibuk diri secara kreatif. Pengembangan psikomotorik, dilakukan dengan menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang memungkinkan siswa mengembangkan keterampilannya dalam membuat karya-karya yang produktif dan inovatif.³

4. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Untuk melihat hasil belajar secara keseluruhan terhadap materi membuat karya seni kolase peneliti mengadakan tes pada akhir pembelajaran. Setelah hasil tes terkumpul maka data tersebut diolah dengan melihat kriteria ketuntasan minimum yang berlaku di MIS Bambel. Dikatakan tuntas belajar jika nilai yang diperoleh siswa sudah memenuhi kriteria minimal yang telah ditetapkan di sekolah tersebut adalah 70 untuk ketuntasan individu sedangkan pada ketuntasan klasikal 80% sebagaimana yang telah ditetapkan di sekolah tersebut. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I adalah sebanyak 11 siswa atau 32,35% sedangkan 23 siswa atau 67,64% belum mencapai ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar siswa pada siklus II yaitu 82 siswa atau 82,35% dinyatakan tuntas sedangkan 6 siswa atau 17,64% tidak tuntas. Untuk hasil belajar siswa pada proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

³Conny R. Semiawan, *Kreativitas dan Keberkatan*, (Surakarta: PG PAUD FKIP UMS, 2010), h. 50



Gambar 4.4 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar siswa yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Menurut Syah, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga yaitu: a) faktor internal (faktor dari dalam siswa) yakni kondisi jasmani dan rohani siswa. b) faktor eksternal (faktor dari luar siswa) yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. c) faktor pendekatan belajar yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.⁴

⁴Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), h.144

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MIS Babel Aceh Tenggara dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* berhasil meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran SBdP di kelas IV MIS Babel Aceh Tenggara. Berikut ini hasil pengolahan data yang dilakukan selama 2 siklus, antara lain:

1. Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* pada pembelajaran SBdP pada materi mengenal karya seni kolase mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Siklus I dengan nilai rata-rata 74,11 dalam kategori baik, sedangkan untuk siklus II meningkat dengan nilai rata-rata 91,76 dalam kategori baik sekali.
2. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dalam penerapan model pembelajaran *problem based learning* pada pembelajaran SBdP pada materi mengenal karya seni kolase mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Siklus 1 dengan nilai rata-rata hanya 64,70 dalam kategori cukup dan siklus II memperoleh nilai dengan rata-rata 84,70 yang termasuk kategori baik.
3. Kreativitas siswa selama proses pembelajaran dalam penerapan model pembelajaran *problem based learning* pada pembelajaran SBdP pada

materi mengenal karya seni kolase mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Siklus I mendapat 69,11 dalam kategori cukup dan siklus II meningkat menjadi 83,27 dalam kategori baik.

4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* materi mengenal karya seni kolase mengalami peningkatan, pada siklus I siswa yang tuntas hanya 11 siswa atau 32,35% dalam kategori cukup sedangkan pada siklus II meningkat menjadi yaitu 82 siswa atau 82,35% dalam kategori baik. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru agar dapat menggunakan model pembelajaran aktif lainnya selain *problem based learning* yang bervariasi, kreatif dan menyenangkan yang sesuai dengan karakter siswa dan materi yang sesuai.
2. Diharapkan kepada siswa agar dapat menggunakan model *problem based learning* dalam mata pelajaran SBdP.
3. Diharapkan kepada kepala sekolah agar dapat senantiasa menghimbau, membantu dan memberikan arahan guru untuk menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi sehingga dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin Nata. 2011. *Persepektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Ahmad Mufit, .Nur Kholik dkk. 2021. *Strategi Pembelajaran Orientasi Standar Proses Pendidikan*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Alsa Asmadi. 2004. *Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dalam Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Conny R. Semiawan. 2010. *Kreativitas dan Keberkatan*. Surakarta: PG PAUD FKIP UMS.
- Daryanto. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu Terintegrasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad. 2011. *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ilfi Rahmi wardani. 2017. *Meningkatkan Kemampaun Motorik Halus Dengan Kegiatan Bermain MenggunakanMediaPlatin Di Kelompok B TK Al-Ulya Rajabasa Bandar Lampung*. Lampung.
- Jejen Musfah. 2011. *Peningkatan Kompetensi Guru*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kenneth D, Moore. 2010. *Effective Instructional Strategies From Theory to Practice*. London: Sage Publications, Inc.
- Kusnandar. 2011. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ling ling dewi perwira negeri. 2011. *Peningkatan Hasil Belajar Ketrampilan Membuat Anyaman Kertas Pada Siswa Kelas IV Dengan Metode Demontrasi*.
- Mirna sari DKK, 2016. *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Di TK Satu Atap SDN Lamhleu Kabupaten Aceh Besar. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Muhibbin, Syah. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Naniek Kusumuwati dan Endang. 2019. *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. Jawa Timur: CV AE Media Grafika.

Rahmah Johar. 2007. *Pembelajaran Matematika SD*. B. Aceh: Unsyiah dan IAIN Ar-Raniry.

Resty Adelia Novitasari. 2018. *Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Taruna Bangsa Melalui Pendekatan Problem Based Learning Tahun Ajaran 2017/2018*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.

Ridwan C. 2009. *Problem Based Learning*. (<http://ridwan13.wordpress.com>)

Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindopersada.

Siti Najma. 2017. *Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Kelas IV MIN 3 Banda Aceh*, Banda Aceh: Universitas Islam Negeri.

Sudamarjdi. 2014. *Seni Lukis Indonesia Masa Kini*. Yogyakarta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Projeck*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suharsimi, Arikunto. Suhardjono. Supardi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suharsimi. Suhardjono. Supardi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta

Surya. 2007. *Kapita Selekta Kependidikan SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yoma Taufani Oktafirdaus Yusmmal. 2017. *Meningkatkan Hasil Pembelajaran SBdPMelalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe StadS*

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
 Nomor: B-8715/Un.08/FTK/KP.07.6/07/2022

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

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH 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 06 Oktober 2021

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-15899/Un.08/FTK/KP.07.6/10/2021
 PERTAMA : Menunjuk Saudara:

1. Dr. Azhar, M. Pd
2. Putri Rahmi, M. Pd

sebagai pembimbing pertama
 sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

- Nama : Yohana Gunawan Br Hutabarat
 NIM : 170209004
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Babel Aceh Tenggara

- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh
 KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023
 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 : 26 Juli 2022



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



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH TENGGARA
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA (MIS) BAMBEL
KECAMATAN BABUSSALAM KABUPATEN ACEH TENGGARA**

NSS : 111211020008

NPSN : 60702981

Jln. Pelajar No. 208 Babussalam – Kutacane Kode Pos 24651 E-mail : mis.bambel@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

NOMOR : B- 257 /ML.10.01.19/PP.00.4/07/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **NANA WIRDIYATY, S.PdI**
NIP : 19741218 199905 2 001
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit Kerja : Madrasah Ibtidaiyah Swasta Bambel

Menerangkan bahwa :

Nama : **YOHANA GUNAWAN BR HUTABARAT**
NIM : 170209004
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
Alamat : Jl. Lingkar Kampus Lr. Jepara Gampong Rukoh
Kec. Syiah Kuala Kota Banda Aceh

Dengan ini kami tidak berkeberatan dan menerima Mahasiswafi tersebut diatas untuk melakukan penelitian ilmiah dengan judul : ***Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Bambel Aceh Tenggara.***

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kutacane, 30 Mei 2022
Kepala MIS Bambel,

NANA WIRDIYATY, S.PdI
NIP. 19741218 199905 2 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH TENGGARA
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA (MIS) BAMBEL
KECAMATAN BABUSSALAM KABUPATEN ACEH TENGGARA
NSS : 111211020008 NPSN : 60702981
Jln. Pelajar No. 208 Babussalam – Kutacane Kode Pos 24651 E-mail : mis.bambel@yahoo.com

Nomor : B- 257 /ML.10.01.19/PP.00.4/07/2022
Lamp. :
Hal : Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian (Research)

30 Mei 2022

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry
di
Banda Aceh

Dengan hormat

Sehubungan dengan surat Saudara Nomor : B-5822/Un.08/FTK.1/TL.00/05/2022 tanggal 10 Mei 2022 hal Penelitian Ilmiah Mahasiswa. Permohonan Izin pengambilan data penyusunan Skripsi dengan judul : **Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Babel Aceh Tenggara.**

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : YOHANA GUNAWAN BR HUTABARAT
NIM : 170209004
Semester : X (Sepuluh)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar nama tersebut diatas telah melaksanakan pengambilan data sekolah tanggal 18-25 Mei 2022 di MIS Babel Kabupaten Aceh Tenggara.

Demikian dan terima kasih.

Kepala MIS Babel,

NANA WIRDIYATY, S.Pd
NIP. 19741218 199905 2 001

LEMBAR OBSERVASI

AKTIVITAS GURU DALAM MENGELOLA PEMBELAJARAN DENGAN
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*

(SIKLUS I)

Nama Observer : Hernawati, S.Pd.I

Materi Pokok : Membuat Karya Seni Kolase

Kelas/Semester : IV/2

Petunjuk : Berilah tanda ceklits (✓) pada kolom nilai yang sesuai.

Aspek yang diamati	Nilai				
	1	2	3	4	5
Kegiatan Pendahuluan					
1. Kemampuan guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengondisikan kelas.					✓
2. Kemampuan guru mengajak siswa berdo'a bersama-sama dan mengecek kehadiran siswa.					✓
3. Kemampuan guru dalam menyampaikan tema yang akan dipelajari dan akan dicapai.				✓	
4. Kemampuan guru dalam menjelaskan tujuan pembelajaran.				✓	
5. Kemampuan guru dalam memberi motivasi kepada siswa agar mempunyai keinginan yang besar dalam belajar dan membagi kelompok belajar.				✓	
6. Kemampuan guru meminta siswa untuk mengamati contoh karya seni kolase.				✓	
Kegiatan Inti					
1. Kemampuan guru dalam membantu siswa mengidentifikasi permasalahan yang telah diberikan.				✓	
2. Kemampuan guru menjelaskan pengertian karya seni kolase dan cara membuatnya.			✓		
3. Kemampuan guru untuk memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai seni karya kolase.			✓		
4. Kemampuan guru mempraktikkan satu persatu langkah membuat kolase.			✓		
5. Kemampuan guru dalam membimbing siswa membuat desain gambar dan bentuk yang siswa inginkan.			✓		
6. Kemampuan guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan LKPD.			✓		
7. Kemampuan guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kolase.				✓	

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Kegiatan Penutup					
1. Kemampuan guru dalam melakukan penilaian dan refleksi.			✓		
2. Kemampuan guru dalam menyimpulkan materi pembelajaran.			✓		
3. Kemampuan guru dalam menyampaikan motivasi.				✓	
4. Kemampuan guru untuk mengajak berdo'a penutup dan mengucapkan salam.				✓	
Jumlah			63		
Rata-rata			74,11		

$$\bar{x} = \frac{63}{85} \times 100 = 74,11$$

LEMBAR OBSERVASI

AKTIVITAS SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN DENGAN PENERAPAN
MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING

(SIKLUS I)

Nama Observer : Rahayu Safitri

Materi Pokok : Membuat Karya Seni Kolase

Kelas/Semester : IV/2

Petunjuk : Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai.

Aspek yang diamati	Nilai				
	1	2	3	4	5
Kegiatan Pendahuluan					
1. Kemampuan siswa menjawab salam dan mengondisikan kelas.					✓
2. Kemampuan siswa berdo'a bersama-sama dan menjawab pada saat guru mengecek kehadiran.					✓
3. Kemampuan siswa dalam mendengarkan penjelasan guru tentang tema yang akan dipelajari.				✓	
4. Kemampuan siswa mendengarkan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.				✓	
5. Kemampuan siswa mendengarkan guru dalam menyampaikan motivasi belajar dan membentuk kelompok.				✓	
6. Kemampuan siswa mengamati contoh karya seni kolase.			✓		
Kegiatan Inti					
1. Kemampuan siswa mengidentifikasi permasalahan yang diberikan guru.		✓			
2. Kemampuan siswa mendengarkan penjelasan tentang pengertian karya seni kolase dan cara membuatnya.			✓		
3. Kemampuan siswa melakukan tanya-jawab mengenai contoh kolase.			✓		
4. Kemampuan siswa dalam memperhatikan guru mempraktikkan langkah-langkah membuat kolase.			✓		
5. Kemampuan siswa dalam membuat desain gambar yang diinginkan.		✓			
6. Kemampuan siswa dalam menjawab LKPD.		✓			
7. Kemampuan siswa dalam mempresentasikan hasil kolase.			✓		
Kegiatan Penutup					
1. Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan refleksi guru.			✓		
2. Kemampuan siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran.		✓			

3. Kemampuan siswa dalam mendengarkan motivasi dari guru.			✓		
4. Kemampuan siswa untuk berdo'a penutup dan menjawab salam.				✓	
Jumlah			55		
Rata-rata			69,70		

$$\bar{x} = \frac{55}{0,5} \times 100$$

$$= 69,70$$

LEMBAR OBSERVASI

KREATIVITAS SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN DENGAN
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*

(SIKLUS I)

Nama Observer : Rahayu Safitri

Materi Pokok : Membuat Karya Seni Kolase

Kelas/Semester : IV/2

Petunjuk : Berilah tanda ceklits (✓) pada kolom nilai yang sesuai.

No.	Kode Siswa	Kriteria 1				Kriteria 2				Kriteria 3				Kriteria 4				Skor	%
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1.	S1		✓				✓				✓				✓			11	68,75
2.	S2	✓					✓				✓			✓				14	87,5
3.	S3		✓				✓				✓				✓			12	75
4.	S4	✓						✓			✓				✓			11	68,75
5.	S5	✓					✓				✓				✓			13	81,25
6.	S6		✓				✓				✓				✓			12	75
7.	S7		✓				✓				✓				✓			12	75
8.	S8	✓					✓				✓				✓			13	81,25
9.	S9			✓			✓				✓				✓			10	62,5
10.	S10	✓					✓				✓				✓			13	81,25
11.	S11		✓				✓				✓				✓			12	75
12.	S12		✓				✓				✓				✓			10	62,5
13.	S13		✓				✓				✓				✓			11	68,75
14.	S14			✓			✓				✓				✓			10	62,5
15.	S15	✓						✓			✓				✓			11	68,75
16.	S16	✓					✓				✓				✓			13	81,25
17.	S17	✓					✓				✓				✓			13	81,25
18.	S18		✓				✓				✓				✓			12	75
19.	S19			✓			✓				✓				✓			10	62,5
20.	S20		✓				✓				✓				✓			12	75
21.	S21		✓				✓				✓				✓			12	75
22.	S22		✓				✓				✓				✓			11	68,75
23.	S23			✓				✓			✓				✓			4	25
24.	S24		✓				✓				✓				✓			12	75
25.	S25		✓				✓				✓				✓			12	75
26.	S26			✓				✓			✓				✓			8	50
27.	S27			✓			✓				✓				✓			9	56,25
28.	S28		✓				✓				✓				✓			8	50
29.	S29		✓				✓				✓				✓			8	50

30.	S30		✓			✓				✓				✓				12	75
31.	S31			✓		✓				✓				✓				10	62,5
32.	S32	✓				✓				✓				✓				13	81,25
33.	S33		✓			✓				✓					✓			10	62,5
34.	S34		✓			✓				✓				✓				12	75
Jumlah																		2.350	

$$\begin{aligned}
 \text{Rata-rata}(\bar{x}) &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah siswa}} \\
 &= \frac{2.350}{34} = 69,11
 \end{aligned}$$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MIS Babel Aceh Tenggara
Kelas/Semester : IV/2
Tema 7 : Indahnya Keragaman di Negeriku
Sub Tema 3 : Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)
Alokasi Waktu : 2x35 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1: Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang di anutnya.
- KI 2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, 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.

B. Kompetensi Dasar

- 3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel.

4.4 Membuat karya kolase.

C. Indikator

3.4.1 Mampu menyebutkan definisi karya seni kolase.

3.4.2 Mampu menyebutkan contoh karya seni kolase.

4.4.1 Mampu membuat karya seni kolase.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan penjelasan guru siswa dapat menyebutkan definisi karya seni kolase.
2. Dengan penjelasan guru siswa dapat menyebutkan contoh karya seni kolase.
3. Dengan bimbingan guru siswa dapat membuat karya seni kolase.

E. Materi Pembelajaran

Teknik membuat kolase

F. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : Problem Based Learning

Metode : Ceramah, tanya-jawab, diskusi dan penugasan.

G. Media, Alat dan Bahan Pembelajaran

1. Media : Contoh gambar karya seni kolase.
2. Alat dan Bahan : Papan tulis, spidol, kertas HVS dan alat tulis, LKPD, gunting, lem, kertas origami.
3. Sumber Belajar :
 - Buku Guru Kelas 4 Tema 7 *Indahnya Keragaman Di Negeriku* Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2016). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
 - Buku Siswa Kelas 4 Tema 7 *Indahnya Keragaman Di Negeriku* Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2016). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi
----------	--------------------	---------

		Waktu
Awal 1. Orientasi siswa pada masalah.	• Guru masuk kelas dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa sebelum belajar. • Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Guru menginformasikan materi yang akan dibelajarkan yaitu tentang “teknik membuat karya seni kolase” dan menjelaskan tujuan pembelajaran. • Guru memberi motivasi kepada siswa agar mempunyai keinginan yang besar dalam belajar dan membagi kelompok belajar. • Melalui gambar yang telah ditempelkan pada papan tulis, siswa diberi permasalahan pada gambar yaitu “mengidentifikasi apa saja yang ada pada gambar tersebut”. (Mengamati)	10 Menit
Inti 2. Mengorganisasi siswa untuk belajar 3. Membimbing pengalaman individual/kelompok	• Guru membantu siswa dalam mengidentifikasi permasalahan yang telah diberikan. • Guru menjelaskan pengertian karya seni kolase dan cara membuatnya. • Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa tentang penjelasan dari guru. • Siswa mendiskusikan dengan temannya teknik membuat kolase hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam membuat kolase. (Mengumpulkan informasi) • Siswa membaca langkah-langkah membuat kolase yang ada	45 Menit

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	di buku siswa. • Guru mempraktikkan satu persatu langkah membuat kolase. • Siswa diberi kesempatan bertanya jika ada hal-hal yang masih kurang jelas. (Menanya) • Siswa bisa membuat desain kolase dengan menggambar apa yang mereka inginkan dan mengambil kertas origami. • Guru menyiapkan lem dan gunting. Siswa mulai menempel kertas origami. Siswa memperhatikan keindahan dan keserasian. • Guru mengamati kreativitas siswa dalam membuat desain gambar dan bentuk yang siswa inginkan. • Guru membimbing siswa untuk membuat dengan teliti dan hati-hati. Siswa dibebaskan untuk berkreasi seindah mungkin. • Siswa yang telah selesai membuat karya seni kolase lanjut untuk mengerjakan LKPD yang telah di sediakan oleh guru. • Guru meminta beberapa siswa untuk mempresentasikan hasil karya yang dibuatnya. (Mengkomunikasikan)	
Penutup	• Guru melaksanakan penilaian dan melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan siswa dari kegiatan yang telah dilakukan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. (Mengevaluasi) • Guru meminta siswa untuk menyimpulkan hasil	15 Menit

	pembelajaran dan member penguatan. • Guru menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya. • Guru memberi motivasi kepada siswa. • Guru mengajak siswa bersama-sama membaca do'a dan mengucapkan salam.	
--	---	--

I. Penilaian

1. Penilaian Sikap

Berilah tanda ceklits (✓) pada kolom yang sesuai.

No.	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku							
		Teliti				Kreativitas			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
		1	2	3	4	1	2	3	4
1									
2									
3									
4									

Keterangan: BT = Belum Terlihat

MT = Mulai Terlihat

MB = Mulai Berkembang

SM = Semakin Membudaya

2. Penilaian Pengetahuan

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
1					
2					
3					

3. Penilaian Keterampilan

No.	Kriteria	Terlihat	Belum Terlihat
1			
2			
3			
4			

Mengetahui

Kepala Sekolah,

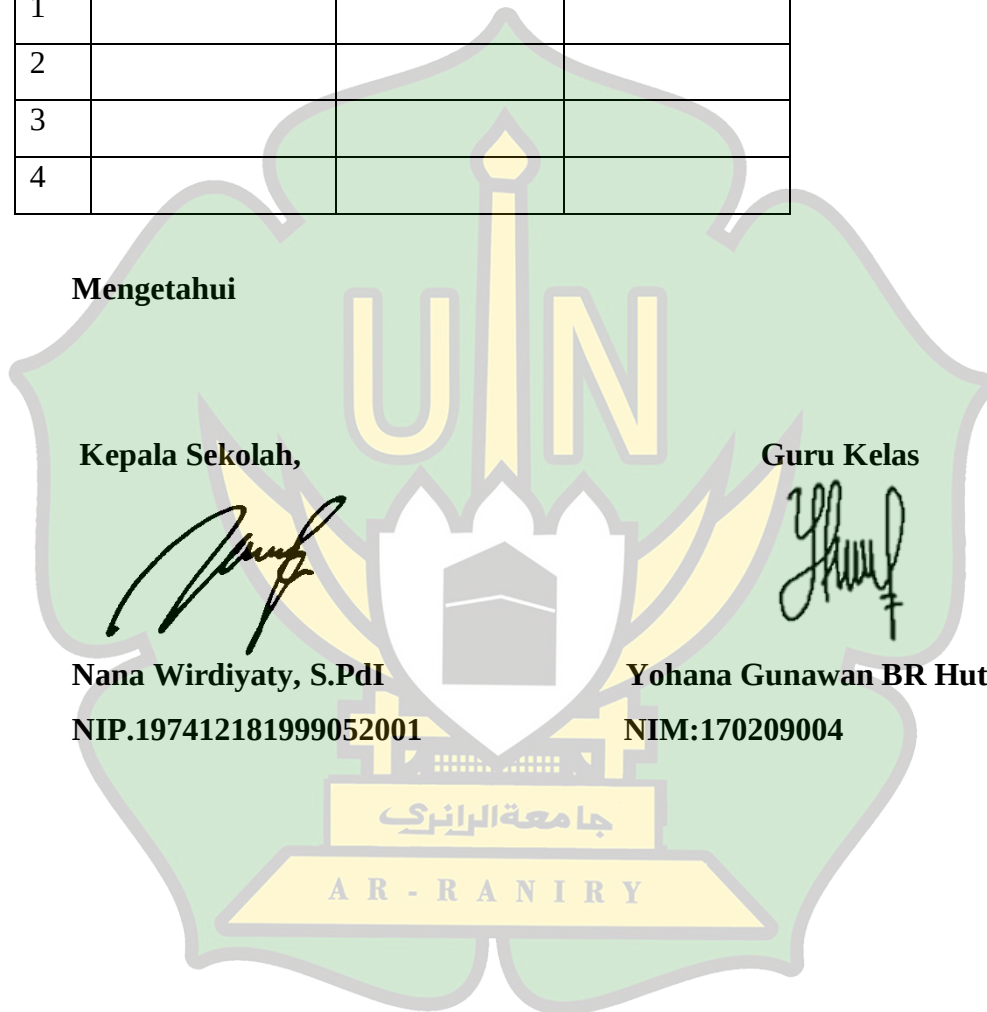


Nana Wirdiyaty, S.PdI
NIP.197412181999052001

Guru Kelas



Yohana Gunawan BR Hutabarat
NIM:170209004



Soal Latihan Pilihan Ganda

Nama :

Kelas :

Petunjuk : Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar dibawah ini!

1. Perhatikan gambar berikut!



1

2

3

4

Pada gambar di atas nomor berapakah yang termasuk kedalam karya seni kolase....

a. 1

b. 2

c. 3

d. 4

2. Kolase adalah karya seni yang dibuat dengan....

a. Menempelkan gambar-gambar yang sudah jadi

b. Menempelkan paduan aneka bahan pada permukaan gambar

c. Menempelkan potongan-potongan bahan yang kecil dan sejenis

- d. Menempelkan suatu bentuk dari bahan kain
3. Pertimbangkan untuk menambah ornamen walau tidak penting, ornamen dapat membuat kolase menjadi lebih baik dengan menambahkan kedalaman, minat dan kilau. Contoh bahan yang bisa menambah kesan kilau adalah...
- Tali
 - Bulu
 - Pita
 - Manik-manik
4. 1. Daun, biji-bijian, kertas
2. Pasir, kain, kertas
3. rantang, tembok, biji-bijian
4. Tanah, pasir, kertas
Dari bahan-bahan di atas manakah yang merupakan bahan untuk membuat seni kolase....
- 1
 - 2
 - 3
 - 4
5. Kolase dapat dilakukan dengan cara....
- Menggambar desain, menjiplak, melukis
 - Menggambar desain, melukis, menjiplak
 - Menggambar desain, memotong, menempel
 - Menggambar desain, menempel, memotong
6. Media tempat menempel prakarya kolase adalah....

- a. Kertas atau papan
 - b. Kain
 - c. Tembok
 - d. Kaca
7. Seni rupa yang menggunakan teknik menempel potongan-potongan kertas atau bahan lain yang membentuk sebuah desain disebut....
- a. Kolagen
 - b. Melukis
 - c. Kolase
 - d. Kombinasi
8. Bahan apapun dapat dimanfaatkan dalam pembuatan kolase asalkan ditata menjadi komposisi yang menarik atau unik. Berbagai bahan kolase tersebut akan direkatkan pada beragam jenis permukaan, contoh bahan yang berasal dari alam adalah....
- a. Plastik
 - b. Logam
 - c. daun
 - d. kawat
9. Karya seni kolase merupakan karya seni....
- a. Tiga dimensi
 - b. Dua dimensi
 - c. Aplikasi tempe

d. Keindahan menggunting

10. Bahan yang digunakan dalam membuat karya seni kolase yang berasal dari alam, seperti....

- a. Batu, daun, ranting, bunga kering, biji-bijian, dan kerang
- b. Batu, daun, bunga kering, biji-bijian, dan kain
- c. Batu, daun, plastik, bunga kering, biji-bijian, kerang
- d. Batu, daun, bunga kering, biji-bijian, kaca

Nomor Soal	Jawaban	Jenis Kognitif
1	D	C5
2	B	C4
3	D	C4
4	A	C5
5	C	C5
6	A	C4
7	C	C4
8	C	C4
9	B	C4
10	B	C5

LEMBAR OBSERVASI

AKTIVITAS GURU DALAM MENGELOLA PEMBELAJARAN DENGAN
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*

(SIKLUS II)

Nama Observer : Hernawati, S.Pd.I

Materi Pokok : Membuat Karya Seni Kolase

Kelas/Semester : IV/2

Petunjuk : Berilah tanda ceklits (✓) pada kolom nilai yang sesuai.

Aspek yang diamati	Nilai				
	1	2	3	4	5
Kegiatan Pendahuluan					
1. Kemampuan guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengondisikan kelas.					✓
2. Kemampuan guru mengajak siswa berdo'a bersama-sama dan mengecek kehadiran siswa.					✓
3. Kemampuan guru dalam menyampaikan tema yang akan dipelajari dan akan dicapai.					✓
4. Kemampuan guru dalam menjelaskan tujuan pembelajaran.					✓
5. Kemampuan guru dalam memberi motivasi kepada siswa agar mempunyai keinginan yang besar dalam belajar dan membagi kelompok belajar.					✓
6. Kemampuan guru meminta siswa untuk mengamati contoh karya seni kolase.				✓	
Kegiatan Inti					
1. Kemampuan guru dalam membantu siswa mengidentifikasi permasalahan yang telah diberikan.				✓	
2. Kemampuan guru menjelaskan pengertian karya seni kolase dan cara membuatnya.				✓	
3. Kemampuan guru untuk memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai seni karya kolase.				✓	
4. Kemampuan guru mempraktikkan satu persatu langkah membuat kolase.				✓	
5. Kemampuan guru dalam membimbing siswa membuat desain gambar dan bentuk yang siswa inginkan.				✓	
6. Kemampuan guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan LKPD.				✓	
7. Kemampuan guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kolase.					✓

Kegiatan Penutup					
1. Kemampuan guru dalam melakukan penilaian dan refleksi.					✓
2. Kemampuan guru dalam menyimpulkan materi pembelajaran.					✓
3. Kemampuan guru dalam menyampaikan motivasi.					✓
4. Kemampuan guru untuk mengajak berdo'a penutup dan mengucapkan salam.					✓
Jumlah				78	
Rata-rata				91,76	

$$\bar{x} = \frac{78}{05} \times 100 = 91,76$$

LEMBAR OBSERVASI

AKTIVITAS SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN DENGAN PENERAPAN
MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*

(SIKLUS II)

Nama Observer : Rahayu Safitri

Materi Pokok : Membuat Karya Seni Kolase

Kelas/Semester : IV/2

Petunjuk : Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai.

Aspek yang diamati	Nilai				
	1	2	3	4	5
Kegiatan Pendahuluan					
1. Kemampuan siswa menjawab salam dan mengondisikan kelas.					✓
2. Kemampuan siswa berdo'a bersama-sama dan menjawab pada saat guru mengecek kehadiran.					✓
3. Kemampuan siswa dalam mendengarkan penjelasan guru tentang tema yang akan dipelajari.					✓
4. Kemampuan siswa mendengarkan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.					✓
5. Kemampuan siswa mendengarkan guru dalam menyampaikan motivasi belajar dan membentuk kelompok.					✓
6. Kemampuan siswa mengamati contoh karya seni kolase.				✓	
Kegiatan Inti					
1. Kemampuan siswa mengidentifikasi permasalahan yang diberikan guru.			✓		
2. Kemampuan siswa mendengarkan penjelasan tentang pengertian karya seni kolase dan cara membuatnya.				✓	
3. Kemampuan siswa melakukan tanya-jawab mengenai contoh kolase.				✓	
4. Kemampuan siswa dalam memperhatikan guru mempraktikkan langkah-langkah membuat kolase.				✓	
5. Kemampuan siswa dalam membuat desain gambar yang diinginkan.				✓	
6. Kemampuan siswa dalam menjawab LKPD.				✓	
7. Kemampuan siswa dalam mempresentasikan hasil kolase.				✓	
Kegiatan Penutup					
1. Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan refleksi guru.				✓	
2. Kemampuan siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran.			✓		

3. Kemampuan siswa dalam mendengarkan motivasi dari guru.				✓	
4. Kemampuan siswa untuk berdo'a penutup dan menjawab salam.					✓
Jumlah				72	
Rata-rata				84,70	

$$\bar{x} = \frac{72}{85} \times 100 = 84,70$$

LEMBAR OBSERVASI

AKTIVITAS SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN DENGAN PENERAPAN
MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*

(SIKLUS II)

Nama Observer : Rahayu Safitri

Materi Pokok : Membuat Karya Seni Kolase

Kelas/Semester : IV/2

Petunjuk : Berilah tanda ceklits (✓) pada kolom nilai yang sesuai.

No.	Kode Siswa	Kriteria 1				Kriteria 2				Kriteria 3				Kriteria 4				Skor	%
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1.	S1		✓				✓			✓				✓				12	75
2.	S2	✓				✓				✓				✓				15	93,75
3.	S3	✓				✓				✓				✓				14	87,5
4.	S4	✓				✓				✓				✓				13	81,25
5.	S5	✓				✓				✓				✓				16	100
6.	S6	✓				✓				✓				✓				13	81,25
7.	S7	✓				✓				✓				✓				13	81,25
8.	S8	✓				✓				✓				✓				16	100
9.	S9		✓			✓				✓				✓				12	75
10.	S10	✓				✓				✓				✓				14	87,5
11.	S11		✓			✓				✓				✓				13	81,25
12.	S12		✓			✓				✓				✓				12	75
13.	S13		✓			✓				✓				✓				12	75
14.	S14		✓			✓				✓				✓				12	75
15.	S15	✓				✓				✓				✓				13	81,25
16.	S16	✓				✓				✓				✓				15	93,75
17.	S17		✓			✓				✓				✓				13	81,25
18.	S18		✓			✓				✓				✓				13	81,25
19.	S19	✓				✓				✓				✓				15	93,75
20.	S20	✓				✓				✓				✓				14	87,5
21.	S21	✓				✓				✓				✓				16	100
22.	S22		✓			✓				✓				✓				12	75
23.	S23	✓				✓				✓				✓				14	87,5
24.	S24		✓			✓				✓				✓				12	75
25.	S25		✓			✓				✓				✓				13	81,25
26.	S26		✓			✓				✓				✓				13	81,25
27.	S27		✓			✓				✓				✓				11	68,75
28.	S28	✓				✓				✓				✓				11	68,75
29.	S29	✓				✓				✓				✓				12	75

30.	S30	✓				✓				✓				✓				14	87,5
31.	S31		✓			✓				✓				✓				12	75
32.	S32	✓				✓				✓				✓				15	93,75
33.	S33	✓				✓				✓				✓				15	93,75
34.	S34	✓				✓				✓				✓				15	93,75
Jumlah																		2.831,25	

$$\begin{aligned}
 \text{Rata-rata} &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah banyak siswa}} \\
 &= \frac{2.831,25}{34} = 83,27
 \end{aligned}$$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MIS Babel Aceh Tenggara
Kelas/Semester : IV/2
Tema 7 : Indah nya Keragaman di Negeriku
Sub Tema 3 : Indah nya Persatuan dan Kesatuan Negeriku
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)
Alokasi Waktu : 2x35 Menit

A. Kompetensi Inti

KI 1: Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang di anutnya.

KI 2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, 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.

B. Kompetensi Dasar

3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel.

4.4 Membuat karya kolase.

C. Indikator

3.4.1 Mampu menyebutkan definisi karya seni kolase.

3.4.2 Mampu menyebutkan contoh karya seni kolase.

4.4.1 Mampu membuat karya seni kolase.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan penjelasan guru siswa dapat menyebutkan definisi karya seni kolase.

2. Dengan penjelasan guru siswa dapat menyebutkan contoh karya seni kolase.

3. Dengan bimbingan guru siswa dapat membuat karya seni kolase.

E. Materi Pembelajaran

Teknik membuat kolase

F. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : Problem Based Learning

Metode : Ceramah, tanya-jawab, diskusi dan penugasan.

G. Media, Alat dan Bahan Pembelajaran

1. Media : Contoh gambar karya seni kolase.

2. Alat dan Bahan : Papan tulis, spidol, kertas HVS dan alat tulis, LKPD, gunting, lem, kertas origami.

3. Sumber Belajar :

- Buku Guru Kelas 4 Tema 7 *Indahnya Keragaman Di Negeriku* Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2016). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Buku Siswa Kelas 4 Tema 7 *Indahnya Keragaman Di Negeriku* Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2016). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Awal Orientasi siswa pada masalah.	• Guru masuk kelas dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdo'a sebelum belajar. • Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Guru menginformasikan materi yang akan dibelajarkan yaitu tentang “teknik membuat karya seni kolase” dan menjelaskan tujuan pembelajaran. • Guru memberi motivasi kepada siswa agar mempunyai keinginan yang besar dalam belajar dan membagi kelompok belajar. • Melalui gambar yang telah ditempelkan pada papan tulis, siswa diberi permasalahan pada gambar yaitu “mengidentifikasi apa saja yang ada pada gambar tersebut”. (Mengamati)	10 Menit
Inti Mengorganisasi siswa untuk belajar Membimbing pengalaman individual/kelompok	• Guru menjelaskan pengertian karya seni kolase. • Siswa mendiskusikan dengan temannya teknik membuat kolase hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam membuat kolase. (Mengumpulkan informasi) • Guru mengajak siswa untuk menyanyi bersama-sama agar siswa bersemangat untuk belajar. • Siswa membaca langkah-langkah membuat kolase yang ada di buku siswa.	45 Menit

Mengembangkan dan menyajikan hasil karya Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	• Guru mempraktikkan satu persatu langkah membuat kolase, dan memberikan siswa kesempatan bertanya. (Menanya) • Guru membagikan selembar kertas pada setiap siswa untuk membuat desain kolase dengan menggambar apa yang mereka inginkan. • Guru menyiapkan kerta origami, lem dan gunting. • Guru mengamati kreativitas siswa dalam membuat desain gambar dan bentuk yang siswa inginkan. • Guru membimbing siswa untuk membuat dengan teliti dan hati-hati. Siswa dibebaskan untuk berkreasi seindah mungkin. • Siswa yang telah selesai membuat karya seni kolase lanjut untuk mengerjakan LKPD yang telah di sediakan oleh guru. • Guru meminta beberapa siswa untuk mempresentasikan hasil karya yang dibuatnya. (Mengkomunikasikan)	
Penutup	• Guru melaksanakan penilaian dan melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan siswa dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. (Mengevaluasi) • Guru meminta siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran dan member penguatan. • Guru menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya. • Guru memberi motivasi kepada siswa. • Guru mengajak siswa bersama-sama membaca do'a dan mengucapkan salam.	15 Menit

I. Penilaian

1. Penilaian Sikap

Berilah tanda ceklits (✓) pada kolom yang sesuai.

No.	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku							
		Teliti				Kreativitas			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
		1	2	3	4	1	2	3	4
1									
2									
3									
4									

Keterangan: BT = Belum Terlihat
 MT = Mulai Terlihat
 MB = Mulai Berkembang
 SM = Semakin Membudaya

2. Penilaian Pengetahuan

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
1					
2					
3					
4					

3. Penilaian Keterampilan

No.	Kriteria	Terlihat	Belum Terlihat
1			
2			
3			
4			

Mengetahui

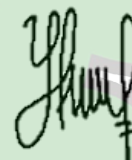
Kepala Sekolah,



Nana Wirdiyaty, S.PdI

NIP.197412181999052001

Guru Kelas



Yohana Gunawan BR Hutabarat

NIM:170209004

AR - RANIRY

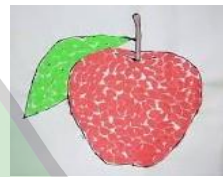
Soal Latihan Pilihan Ganda

Nama :

Kelas :

Petunjuk : Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar dibawah ini!

1. Perhatikan gambar berikut!



1

2

3

4

Pada gambar di atas nomor berapakah yang termasuk kedalam karya seni kolase....

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

2. Hal utama yang dilakukan dalam membuat seni kolase adalah....

- a. Mengukir
- b. Menggambar/mendesain
- c. Memahat
- d. Mencetak

3. Perhatikan gambar berikut!



Gambar kolase tersebut menggunakan bahan dari....

- a. Kertas
 - b. Daun kering
 - c. Plastik
 - d. Biji-bijian
4. 1. Daun, biji-bijian, kertas
2. Pasir, kain, kertas
3. rantang, tembok, biji-bijian.
4. Tanah, pasir, kertas

Dari bahan-bahan di atas manakah yang merupakan bahan untuk membuat seni kolase....

- a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4
5. Kolase dapat dilakukan dengan cara....

- a. Menjiplak
 - b. Mengukir
 - c. Menempel
 - d. Memahat
6. Media tempat menempel prakarya kolase adalah....
- a. Kertas atau papan
 - b. Kain
 - c. Tembok
 - d. Kaca
7. Seni rupa yang menggunakan teknik menempel potongan-potongan kertas atau bahan lain yang membentuk sebuah desain disebut....
- a. Kolagen
 - b. Melukis
 - c. Kolase
 - d. Kombinasi
8. Contoh bahan yang digunakan untuk membuat karya seni kolase berasal dari alam adalah....
- a. Plastik
 - b. Logam
 - c. Daun
 - d. Kawat

9. Karya seni rupa dua dimensi yang dibuat dengan cara menempel pada permukaan gambar disebut....
- Patung
 - Kolase
 - Ilustrasi
 - Lukisan
10. Bahan yang tidak dapat digunakan dalam membuat karya seni kolase adalah....
- Batu, ranting, bunga kering, biji-bijian, dan kerang
 - Plastik, logam, kaca, dan kawat
 - Batu, daun, plastik, bunga kering, biji-bijian, kerang
 - Batu, daun, bunga kering, biji-bijian

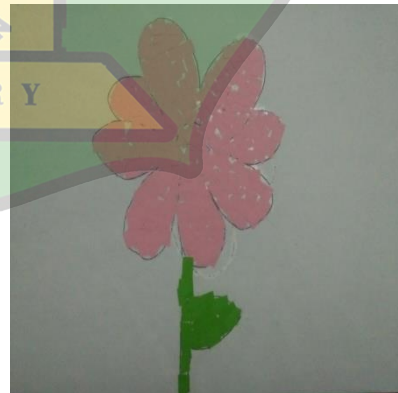
Nomor Soal	Jawaban	Jenis Kognitif
1	D	C5
2	B	C4
3	D	C4
4	A	C5
5	C	C5
6	A	C4
7	C	C4
8	C	C4
9	B	C4
10	B	C5.

A. Foto Penelitian Pada Siklus I





B. Foto Penelitian Pada Siklus II





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Yohana Gunawan BR Hutabarat
 NIM : 170209004
 Tempat/Tanggal Lahir : Kutacane/ 08 September 1999
 Agama : Islam
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat : Kumbang Indah, Kec. Badar Kab. Aceh Tenggara
 Email : yohanagunawan08@gmail.com

Riwayat Pendidikan

TK : TK Putra III
 SD/MI : SD Negeri Percontohan
 SMP/MTs : SMP Negeri Perisai
 SMA/MA : SMA Negeri 1 Badar
 PTN : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Data Orang Tua

Nama Ayah : Indra Gunawan HB (Alm)
 Nama Ibu : Sumarni S.
 Pekerjaan Ayah : -
 Pekerjaan Ibu : Wiraswasta
 Alamat Orang Tua : Kumbang Indah, Kec. Badar Kab. Aceh Tenggara

