

**PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM TEMA
BERBAGAI PKERJAAN PADA MIN MESJID RAYA
BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

HAYATUN RAHMI
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi PGMI
NIM: 201223447



**KEMENTRIAN AGAMA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2016-2017**

**PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM TEMA
BERBAGAI PEKERJAAN PADA MIN MESJID RAYA
BANDA ACEH**

SKRIPSI

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

Oleh:

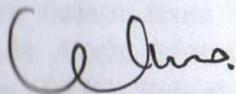
HAYATUN RAHMI

NIM: 201223447

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

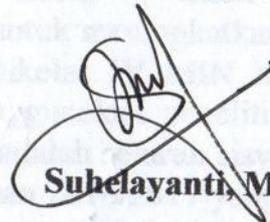
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Wati Oviana, M. Pd
NIP. 198110182007102003

Pembimbing II,



Subelayanti, M. Pd. I

**PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM TEMA
BERBAGAI PEKERJAAN PADA MIN MESJID RAYA
BANDA ACEH**

SKRIPSI

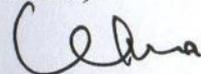
**Telah Diuji Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan
Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi
Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Pada Hari/ Tanggal:

Selasa, 7 Februari 2017 M
10 Jumadil Awal 1438 H

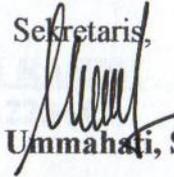
Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi

Ketua,



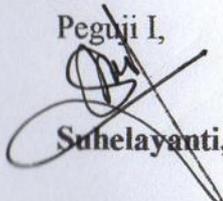
**Wati Oviana, M. Pd
NIP. 198110182007102003**

Sekretaris,



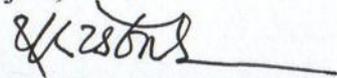
Ummahati, S. Pd. I

Penguji I,



Suhelayanti, M. Pd. I

Penguji II,



**Misbahul Jannah, M. Pd, Ph. D
NIP. 19820342005012004**

Mengetahui:

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh**



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

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Hayatun Rahmi
NIM : 201223447
Tempat/Tgl Lahir : Ateuk Lamphang/ 10 Januari 1995
Alamat : Sibreh, Desa Ateuk Lamphang, Kec, Simpang Tiga,
Kab, Aceh Besar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul: **“Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Tema Berbagai Pekerjaan pada MIN Mesjid Raya Banda Aceh”** adalah benar-benar Karya Asli saya, kecuali lampiran yang disebutkan sumbernya. Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 7 Februari 2017
Saya yang membuat pernyataan,

(Hayatun Rahmi)

ABSTRAK

Nama : Hayatun Rahmi
Nim : 201223447
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah Dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Tema Berbagai Pekerjaan pada MIN Mesjid Raya Banda Aceh.
Tebal skripsi : 110 Lembar
Tanggal sidang : 7 Februari 2017
Pembimbing I : Wati Oviana, M.Pd
Pembimbing II : Suhelayanti, M.Pd.I

Kata kunci : Model *Project Based Learning*, Kreativitas Siswa

Penelitian ini beranjak dari permasalahan yang penulis temukan pada MIN Mesjid Raya Banda Aceh. Permasalahan tersebut penulis ketahui berdasarkan observasi dilapangan yang pernah penulis lakukan di MIN Mesjid Raya Banda Aceh, proses pembelajaran IPA itu hanya mencatat dan menghafal, sehingga siswanya kesulitan dan susah dalam menguasai materi. Salah satu penyebabnya adalah keterbatasan guru dalam memilih model pembelajaran yang bervariasi dengan materi pembelajaran, sehingga terjadi kejenuhan siswa dalam belajar dan membuat siswa kurang kreatif dalam mempelajari materi yang diajarkan. Dalam hal ini peneliti menerapkan model *project based learning*. Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui aktivitas guru dalam penerapan model *project based learning* dalam tema berbagai pekerjaan dikelas IV MIN Mesjid Raya Banda Aceh, 2) untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penerapan model *project based learning* dalam tema berbagai pekerjaan dikelas IV MIN Mesjid Raya Banda Aceh, 3) untuk mengetahui penerapan model *project based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam tema berbagai pekerjaan dikelas IV MIN Mesjid Raya Banda Aceh. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVa MIN Mesjid Raya Banda Aceh tahun ajaran 2016/2017 yang terdiri dari 45 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa dan rubrik tingkat kreativitas siswa dengan menggunakan analisis rumus persentase. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh aktivitas guru pada siklus I skor rata-rata 66,66% dengan kategori kurang dan meningkat pada siklus II skor 93,75% dengan kategori baik sekali. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I skor 65,38% dengan kategori kurang dan pada siklus II diperoleh skor 90,38% dengan kategori baik sekali. Dari pengolahan tingkat kreativitas siswa dari siklus I dan II dengan menerapkan model *project based learning* diperoleh nilai rata-rata siklus I skor 62,5% dengan kategori kurang dan pada siklus II skor 81,25% dengan kategori baik dan terjadi perbedaan disetiap siklus pembelajaran, Artinya terdapat peningkatan tingkat kreativitas siswa dengan penerapan model *project based learning* (PBL) dari sebelumnya.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, rasa syukur yang teramat dalam hanya milik-Nya, karena dengan berkat rahmat dan hidayah Allah swt penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul: **“Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Tema Berbagai Pekerjaan pada MIN Mesjid Raya Banda Aceh”** Selawat beriring salam senantiasa penulis lantunkan kehadiran Baginda Nabi Besar Muhammad saw yang telah menjadi suri tauladan bagi semua insan disetiap segi bidang kehidupan, khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis mendapat arahan, bantuan dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu, melalui kata pengantar ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sangat teramat dalam kepada:

1. Keluarga tercinta yang merupakan inspirasi dan motivator yang paling besar dalam hidup penulis, Ibunda tercinta Asyiah, kakanda serta Adinda tersayang dan seluruh Anggota keluarga terbesar penulis yang selalu memberi dukungan, baik secara moral maupun materil dan do'a yang tak kunjung henti di berikan kepada penulis dalam menyelesaikan studi di Prodi PGMI UIN Ar-Raniry.
2. Ibu Wati Oviana, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Suhelayanti, M.Pd.I selaku pembimbing II penulis yang telah membantu, meluangkan waktu untuk membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Bapak Prof. Dr. H. Farid Wajdi Ibrahim, MA sebagai Rektor UIN Ar-Raniry, Bapak Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag sebagai Dekan Tarbiyah dan Keguruan, dan

kepada seluruh Staf Akademik Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry, serta Ibu Nida Jarmita M.Pd sebagai Penasehat Akademik Penulis.

4. Bapak Dr. Azhar M.Pd sebagai Ketua Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry dan Para Staf Prodi beserta Para Dosen di Prodi PGMI yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan dan membantu kelancaran penulisan skripsi ini.
5. Ibu Hj. Ummiyani, S.Ag, M.Pd sebagai Kepala MIN Mesjid Raya Banda Aceh beserta Stafnya, dan dewan guru serta para siswa yang turut berpartisipasi dalam penelitian ini.
6. Pustakawan dan semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini hingga selesai.
7. Serta kepada teman-teman angkatan 2012 Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah khususnya unit 3, yang turut membantu baik moril ataupun materil kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Segala usaha penulis lakukan untuk menyempurnakan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih ada kekurangan dan kekhilafan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang dapat dijadikan masukan guna perbaikan dimasa yang akan datang. Harapan penulis kiranya skripsi ini ada manfaatnya bagi pembaca sekalian.

Banda Aceh, 7 Februari 2017
Penulis

Hayatun Rahmi
(201223447)

OUTLINE

	Halaman
LEMBARAN JUDUL	i
PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SIDANG	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Hipotesis Penelitian.....	8
BAB II : KAJIAN TEORITIS	
A. Model Pembelajaran Project Based Learning	11
1. Pengertian Model Project Based Learning	11
2. Karakteristik Model Project Based Learning.....	12
3. Langkah-langkah Model Project Based Learning.....	15
4. Kelebihan dan Kelemahan Model Project Based Learning	18

B. Hubungan Model Project Based Learning dengan Aktivitas dan Kreativitas Siswa.....	19
C. Tema Berbagai Pekerjaan Subtema Barang dan Jasa	25

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	32
B. Subjek Penelitian.....	36
C. Teknik Pengumpulan Data	36
D. Instrumen Pengumpulan Data	37
E. Teknik Analisis Data	38

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan	61

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan.....	68
B. Saran-Saran	69

DAFTAR KEPUSTAKAAN	70
---------------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
2.1. Pemanfaatan Sumber Daya Alam	26
2.2. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	30
4.1. Lembar Observasi Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Siklus I.....	44
4.2. Lembar Observasi Siswa Dalam Mengelola Pembelajaran Siklus I.....	46
4.3. Tingkat Kreativitas Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Siklus I.....	48
4.4. Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus I.....	50
4.5. Lembar Observasi Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Siklus II.....	54
4.6. Lembar Observasi Siswa Dalam Mengelola Pembelajaran Siklus II.....	56
4.7. Tingkat Kreativitas Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Siklus II.....	58
4.8. Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus I.....	60

DAFTAR BAGAN

Bagan	Hal
4.1 Persentase rata-rata keaktifan belajar guru	63
4.2 Persentase rata-rata keaktifan belajar siswa	64
4.3 Persentase Tingkat Kreativitas siswa	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
2.1. Gambar Pemanfaatan Sumber Daya Alam	29
3.1. Diagram siklus Pelaksanaan Tindakan Kelas (PTK)	34

DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa dan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
- LAMPIRAN 2 Surat Permohonan Bantuan dan Keizinan untuk Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
- LAMPIRAN 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Kepala Sekolah MIN Mesjid Raya Banda Aceh
- LAMPIRAN 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I
- LAMPIRAN 5 Lembar Kerja Siswa (LKS) siklus I
- LAMPIRAN 6 Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa siklus I
- LAMPIRAN 7 Lembar Tingkat Kreativitas Siswa Siklus I
- LAMPIRAN 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II
- LAMPIRAN 9 Lembar Kerja Siswa (LKS) siklus II
- LAMPIRAN 10 Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa siklus II
- LAMPIRAN 11 Lembar Tingkat Kreativitas Siswa Siklus II
- LAMPIRAN 12 Foto Penelitian
- LAMPIRAN 13 Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala alam baik yang menyangkut makhluk hidup, ataupun benda mati. Pada prinsipnya IPA diajarkan untuk membekali siswa agar memiliki pengetahuan dengan berbagai cara, dan keterampilan cara mengerjakannya yang dapat membantu siswa untuk memahami gejala alam secara mendalam dan menyadari akan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa. Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang mengantarkan siswa pada pengetahuan dasar baca, tulis, hitung, dan pengetahuan keterampilan dasar lainnya. Selain itu, di sekolah dasar ada begitu banyak kesempatan guru untuk memperkenalkan siswa dengan benda-benda konkrit yang sering di jumpai di kehidupan sehari-hari yang didesain dalam mata pelajaran IPA. IPA merupakan salah satu pelajaran yang penting yang diajarkan pada sekolah dasar, sehingga pelajaran IPA harus dirancang menarik agar siswa dapat termotivasi dan hasil belajar meningkat setelah proses belajar berlangsung¹.

Pembelajaran IPA sangat bergantung pada bagaimana peran guru dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan dan melibatkan siswa secara efektif dan dalam proses pembelajaran. Tujuan dasar dari pengembangan model pembelajaran yang tepat dan efektif pada dasarnya

¹ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1013), h. 57

bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman, sehingga siswa dapat ikut berperan aktif dalam proses belajar mengajar.

Guru dalam proses belajar mengajar harus memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan menggunakan model pembelajaran akan sangat membantu meningkatkan kreativitas siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPA. Model yang digunakan dalam objek nyata, baik itu berupa benda atau lingkungan yang dapat berfungsi sebagai model. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, siswa dapat memahami mata pelajaran yang ada dikelas dan meningkatkan kreativitas siswa. Selama ini kegiatan pembelajaran IPA berlangsung kurang maksimal karena model yang digunakan kurang bervariasi sehingga tingkat kreativitas siswa kurang maksimal².

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki siswa dan perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap siswa memiliki bakat kreatif, dan ditinjau dari segi pendidikan bakat kreatif dapat dikembangkan dan perlu dipupuk sejak dari usia dini. Bila bakat kreatif siswa tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang secara optimal, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan. Oleh sebab itu diperlukan upaya pendidikan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.³

² R Ibrahim, Nana S Syaodih, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal 15

³ Totok Yulianto, *Pengertian Kreativitas*, (Jakarta: 2009). Lihat situs: [file:///C:/Users/User/Picture/Pengertian Kreativitas Belajar Menurut Para Ahli TotokYulianto.ppt](file:///C:/Users/User/Picture/Pengertian%20Kreativitas%20Belajar%20Menurut%20Para%20Ahli%20TotokYulianto.ppt), diakses 08 april 2014

Dengan itu, guru harus dapat menyampaikan pembelajaran dengan cara menyenangkan bagi siswa. Salah satu pembelajaran yang bisa digunakan adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu pembelajaran dimana aktivitas dilakukan guru dengan menciptakan kondisi belajar sesama siswa. Dalam pembelajaran kooperatif memiliki beberapa model, dimana salah satunya adalah *model project based learning*.

Model Pembelajaran *project based learning* (Berbasis Proyek) merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memberi penekanan kuat pada pemecahan masalah sebagai suatu usaha kolaboratif, yang dilakukan dalam proses pembelajaran pada periode tertentu. Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik. Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik terdorong lebih aktif dalam belajar. Guru hanya sebagai fasilitator, mengevaluasi produk hasil kerja peserta didik yang ditampilkan dalam hasil proyek yang dikerjakan.

Penerapan model *project based learning* dalam proses belajar mengajar ini memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar sendiri, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya dapat menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain. Selain itu, dalam pembelajaran berbasis proyek siswa menjadi terdorong lebih kreatif

dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kinerja ilmiah siswa, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan mengevaluasi proyek⁴.

Dari beberapa pendapat diatas menunjukkan bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran project based learning mampu meningkat kreativitas siswa dan kreativitas siswa dapat meningkat dengan menerapkan model project based learning.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada saat melakukan Praktek Lapangan (PPL) dikelas IV MIN Masjid Raya Banda Aceh. Salah satu permasalahan yang sering timbul dalam proses pembelajaran adalah siswa kelas IV kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung, selalu berpusat pada guru dan gurunya kurang melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar mengajar. Penggunaan model sebagai pendukung pembelajaran kurang maksimal, disebabkan sumber belajarnya hanya dari buku pelajaran saja, sehingga kegiatan pembelajaran kurang menarik. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menguasai materi pembelajaran dengan baik, siswanya cepet bosan, dan siswanya asik melakukan hal-hal yang diluar pembelajaran. Sedangkan dalam pembelajaran IPA itu siswa dituntut untuk mngeluarkan seluruh kemampuan yang dimilikinya, guna mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Oleh karena itu penlis mendapatkan solusi untuk menerapkan model

⁴ Sani Abdullah Ridwan, *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 171

yang lebih cocok pada pembelajaran IPA yaitu model pembelajaran *project based learning*.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik untuk melakukan sesuatu penelitian dengan judul: **“Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Tema Berbagai Pekerjaan pada MIN Mesjid Raya Banda Aceh”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang belakang diatas, dapat diuraikan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model *project based learning* terhadap aktivitas guru dalam tema berbagai pekerjaan dikelas IV MIN Mesjid Raya Banda Aceh?
2. Bagaimana penerapan model *project based learning* terhadap aktivitas siswa dalam tema berbagai pekerjaan dikelas IV MIN Mesjid Raya Banda Aceh?
3. Bagaimana penerapan model *project based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam tema berbagai pekerjaan dikelas IV MIN Mesjid Raya Banda Aceh ?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam penerapan model project based learning dalam tema berbagai pekerjaan dikelas IV MIN Mesjid Raya Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penerapan model project based learning dalam tema berbagai pekerjaan dikelas IV MIN Mesjid Raya Banda Aceh.
3. Untuk mengetahui penerapan model project based learning untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam tema berbagai pekerjaan dikelas IV MIN Mesjid Raya Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

- a. Agar dapat menemukan dan mengonstruksikan pengetahuan sendiri bukan hanya menerima pengetahuan dari guru saja.
- b. Agar bisa mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif melalui kerja sama.
- c. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

2. Bagi Guru

- a. Guru dapat menggunakan model belajar yang baik dan mempermudah siswa dalam menguasai materi pembelajaran.

- b. Agar guru mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran project based learning pada mata pelajaran IPA.
 - c. Agar dapat meningkatkan kreativitas siswa secara maksimal dengan penerapan model pembelajaran project based learning pada mata pelajaran IPA.
3. Bagi Sekolah
- a. Sebagai motivasi dalam upaya menyempurnakan pembelajaran disekolah.
 - b. Meningkatkan kepercayaan terhadap sekolah dengan melaksanakan pelayanan yang optimal terhadap peserta didik.
 - c. Mendorong sekolah untuk lebih meningkatkan profesional guru.
4. Bagi Penulis
- a. Menambahkan wawasan tentang penerapan model pembelajaran project based learning yang dapat untuk dilakukan dan melaksanakan pembelajaran
 - b. Dapat menjadi bahan acuan bagi peneliti dalam menerapkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disajikan dalam proses belajar mengajar.
 - c. Mendorong sekolah untuk lebih meningkatkan professional guru.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional terhadap judul dimaksud untuk memperjelaskan istilah-istilah dan sekaligus batasan, sehingga tidak menimbulkan penafsiran lain.

Beberapa istilah yang didefinisikan dalam penelitian adalah:

1. Penerapan

Penerapan adalah pemasangan, pengenalan dan perihal mempraktekkan. Jadi penerapan yang dimaksud dalam skripsi ini adalah perihal mempraktekkan atau menggunakan model project based learning pada tema berbagai pekerjaan.

2. Kreativitas Siswa

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki siswa dan perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap siswa memiliki bakat kreatif, dan ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan dan perlu dipupuk sejak dari usia dini. Bila bakat kreatif siswa tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang secara optimal, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan. Oleh sebab itu diperlukan upaya pendidikan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.⁵

Kreativitas diperlukan dalam setiap pembelajaran. Dengan adanya kreativitas diharapkan siswa bisa lebih memahami konsep materi yang sedang dipelajari. Kreativitas dapat mendidik siswa agar dalam penyelesaian suatu

⁵ Totok Yulianto, *Pengertian Kreativitas*, (Jakarta: 2009). Lihat situs: [file:///C:/Users/User/Picture/Pengertian Kreativitas Belajar Menurut Para Ahli TotokYulianto.ppt](file:///C:/Users/User/Picture/Pengertian%20Kreativitas%20Belajar%20Menurut%20Para%20Ahli%20TotokYulianto.ppt), diakses 08 april 2014

masalah tidak hanya dapat dilakukan dengan satu cara, akan tetapi banyak cara yang dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah. Sedangkan kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki untuk merancang proyeknya dengan ide-ide yang tidak biasa, berkualitas dan dapat mengembangkan ide-idenya yang baru. Produk yang digunakan dalam proyek ini adalah kayu stick. Indikator kreativitasnya adalah sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif dan kurang kreatif.

3. Pengertian Project Based Learning

Kemdikbud “Model pembelajaran project based learning adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian interpretasi, sintesis dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata”.

Menurut Buck Institue For Education (BIE) (dalam Khamdi) “Project Based Learning adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai dan realistik”⁶.

⁶ Khamdi, W. *Model Pembelajaran Project Based Learning*, (UUS Press. Semarang, 2007),h. 10

Berdasarkan uraian diatas, model pembelajaran yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah dalam proses belajar mengajar pembelajaran berbasis proyek memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar sendiri, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya dapat menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain. Selain itu, dalam pembelajaran berbasis proyek siswa menjadi terdorong lebih aktif beraktivitas dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kinerja ilmiah siswa, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan mengevaluasi proyek.

BAB II

KAJIAN TEORISTIS

A. Model Pembelajaran Project Based Learning

1. Pengertian Model Pembelajaran Project Based Learning

Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dapat merupakan pendekatan, strategi, atau metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, bersifat antar disiplin ilmu (integrasi mata pelajaran), dan berjangka Wikipedia, sebagai berikut:

Menurut Patton,⁷ Project Based Learning harus melibatkan siswa dalam membuat proyek atau produk yang akan dipamerkan pada masyarakat. Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) pada umumnya terkait dengan pembahasan permasalahan nyata, seperti dinyatakan dalam panduan PjBL Departemen Pendidikan New York. Jadi Project Based Learning dapat didefinisikan sebagai sebuah pembelajaran dengan aktivitas jangka panjang yang melibatkan siswa dalam merancang, membuat, dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata.

Project based learning (PjBL) merupakan strategi belajar mengajar yang melibatkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan. Permasalahan yang dikaji merupakan permasalahan yang kompleks dan membutuhkan penguasaan berbagai konsep atau materi pelajaran dalam upaya penyelesaiannya. Proyek yang

⁷ A. Patton, *Work That Matters: The Teacher's Guide to Project Based Learning* (California: Paul Hamlyn Foundation, 2012).h. 171

dibuat dapat merupakan proyek dari satu guru, atau proyek bersama dari beberapa guru yang mengasuh pelajaran yang berbeda. Siswa dilatih untuk melakukan analisis terhadap permasalahan, kemudian melakukan eksplorasi, mengumpulkan informasi, interpretasi, dan penilaian dalam mengerjakan proyek yang terkait dengan permasalahan yang dikaji. Pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merancang dan membuat proyek yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan. Pembelajaran berbasis proyek didasarkan pada teori konstruktivisme dan merupakan pembelajaran siswa aktif. Proses pembelajaran melalui project based learning memungkinkan guru untuk “belajar dari siswa” dan “belajar bersama siswa”. Pembelajaran melalui project based learning juga dapat digunakan sebagai sebuah metode belajar untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam membuat perencanaan, berkomunikasi, menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan.⁸

2. Karakteristik Project Based Learning

Berdasarkan hasil review tentang Project based learning, dikemukakan beberapa karakteristik penting Project based learning, yakni sebagai berikut.⁹

1. Fokus pada permasalahan untuk penguasaan konsep penting dalam pelajaran.
2. Pembuatan proyek melibatkan siswa dalam melakukan investigasi konstruktif.
3. Proyek harus realistis.
4. Proyek direncanakan oleh siswa.

⁸ Sani Abdullah Ridwan. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara, (2014). h. 172

⁹ Sani Abdullah Ridwan. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara, (2014). h. 173

Sementara itu, Menurut Stripling, dkk. Karakteristik Project Based

Learning yang efektif adalah:

1. Mengarahkan siswa untuk menginvestigasi ide dan pertanyaan penting.
2. Merupakan proses inkuiri.
3. Terkait dengan kebutuhan dan minat siswa.
4. Berpusat pada siswa dengan membuat produk dan melakukan presentasi secara mandiri.
5. Menggunakan keterampilan berfikir kreatif, kritis, dan mencari informasi untuk melakukan investigasi, menarik kesimpulan, dan menghasilkan produk.
6. Terkait dengan permasalahan dan isu dunia nyata yang autentik.¹⁰

Pembelajaran berbasis proyek atau project based learning dilakukan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dengan cara membuat karya atau proyek yang terkait dengan materi ajar dan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik.

Peserta didik harus fokus pada penyelesaian masalah atau pertanyaan yang memandu mereka untuk memahami konsep dan prinsip yang terkait dengan proyek. Masing-masing kelompok belajar mungkin mengajukan proyek yang berbeda untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemui. Pembuatan proyek mungkin berlangsung lama dan juga dapat memerlukan penguasaan beberapa materi mata pelajaran yang berbeda. Guru berperan dalam membantu peserta didik merencanakan pengerjaan proyek, menganalisis sketsa atau rancangan proyek jika diminta oleh kelompok, mengurus kebutuhan kerja sama yang mungkin diperlukan, dan sebagiannya, namun tidak memberikan arahan tentang bagaimana menyelesaikan proyek yang direncanakan oleh peserta didik.

¹⁰ Sani Abdullah Ridwan. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara, (2014). h. 174

Pemahaman peserta didik secara mendalam tentang konsep dan prinsip merupakan sasaran yang dikehendaki dalam melibatkan mereka mengerjakan sebuah proyek.

Project based learning memungkinkan siswa melakukan aktivitas belajar saintifik berupa kegiatan: 1) bertanya, 2) melakukan pengamatan, 3) melakukan penyelidikan atau percobaan, 4) menalar, dan 5) menjalin hubungan dengan orang lain dalam upaya memperoleh informasi atau data.

Beberapa keuntungan yang diperoleh dengan menerapkan Project based learning adalah:¹¹

1. Melibatkan siswa dalam permasalahan dunia nyata yang kompleks, yang membuat siswa dapat mendefinisikan isu atau permasalahan yang bermakna bagi mereka.
2. Membutuhkan proses inkuiri, penelitian, keterampilan merencanakan, berfikir kritis, dan keterampilan menyelesaikan masalah upaya membuat proyek.
3. Melibatkan siswa dalam belajar menerapkan pengetahuan dan keterampilan dengan konteks yang bervariasi ketika bekerja membuat proyek.
4. Memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar dan melatih keterampilan interpersonal ketika bekerja sama dalam kelompok.
5. Memberikan kesempatan pada siswa untuk melatih keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dan bekerja (mengalokasikan waktu, bertanggung jawab, belajar melalui pengalaman, dan sebagainya).
6. Mencakup aktivitas refleksi yang mengarahkan siswa untuk berfikir kritis tentang pengalaman dan menghubungkan pengalaman tersebut pada standar belajar.

¹¹ Sani Abdullah Ridwan. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara, (2014). h. 176

3. Langkah-langkah Model Project Based Learning

Menurut Sani Abdullah Ridwan, Penerapan Project based learning harus dimulai dari perencanaan pembelajaran yang memadai, yakni dengan mengikuti tahapan sebagai berikut:¹²

1. Menentukan materi proyek, yakni menetapkan misi proyek berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi. Guru perlu menentukan misi proyek.
2. Menentukan tujuan proyek, yakni menganalisis keterkaitan misi proyek dengan kurikulum yang digunakan, kemudian menetapkan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum tersebut. Tujuan yang perlu dipertimbangkan adalah: a) tujuan pendidikan nasional, b) tujuan belajar sesuai dengan kompetensi masa depan, c) tujuan kurikulum sesuai mata pelajaran.
3. Mengidentifikasi keterampilan dan pengetahuan awal siswa yang dibutuhkan untuk melaksanakan proyek. Guru harus mengevaluasi apakah semua siswa memiliki kemampuan yang memadai untuk melaksanakan proyek dan menetapkan strategi untuk mengatasi kendala yang ditemukan.
4. Menentukan kelompok belajar, guru perlu mempertimbangkan jumlah anggota kelompok yang akan melaksanakan proyek berdasarkan beban kerja dan kemampuan (kemampuan, waktu, dan biaya) untuk menyelesaikan proyek. Oleh sebab itu, pemilihan anggota kelompok belajar perlu dilakukan berdasarkan kemampuan setiap siswa. kelompok belajar juga dapat melibatkan anggota masyarakat sebagai anggota kelompok belajar. Setiap kelompok perlu memilih ketua kelompok dan menentukan peran masing-masing anggota kelompok.
5. Menentukan jadwal pelaksanaan proyek. Guru perlu menentukan tenggat atau waktu akhir untuk melaporkan proyek. Proyek dapat dipaparkan dikelas, dipamerkan disekolah. Setiap kelompok perlu diminta menyusun jadwal kerja yang perlu disepakati, terutama dalam menetapkan jadwal untuk menyampaikan tahapan kemajuan yang diharapkan.
6. Mengevaluasi sumber daya dan material yang akan digunakan. Guru perlu mengevaluasi rencana penggunaan fasilitas untuk pelaksanaan proyek. Misalnya: apakah perlu digunakan kamera video untuk merekam pengerjaan proyek dan bagaimana memperoleh peralatan tersebut. Informasi apa yang perlu diakses oleh siswa untuk mengerjakan proyek.
7. Menentukan cara evaluasi yang akan digunakan. Guru perlu merencanakan metode dan instrumen evaluasi untuk menilai setiap siswa yang bekerja dalam kelompok.

¹² Sani Abdullah Ridwan. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara, (2014). h. 178

Menurut Kamdi W, Penerapan Project based learning harus dimulai dari perencanaan pembelajaran yang memadai, yakni dengan mengikuti tahapan sebagai berikut¹³:

1. Memperoleh ide : Ide membuat proyek dapat diperoleh dari internet atau berdiskusi dengan teman sejawat, namun harus tetap terkait dengan kurikulum yang ditetapkan.
2. Merancang proyek : Guru menetapkan apa yang harus dipelajari oleh peserta didik dengan mengerjakan proyek. Sebaiknya guru membuat proyek terlebih dahulu untuk mengetahui kesukaran dan waktu yang diperlukan dalam membuat proyek, serta memahami hal-hal apa yang dapat dipelajari selama membuat proyek. Guru juga dapat merancang penilaian proses dan produk selama proses perancang.
3. Menyetel proyek : Menyetel proyek, maksudnya adalah membicarakan rencana proyek yang akan dikerjakan oleh peserta didik. Tahapan yang dapat dilakukan adalah:
 - Menyajikan rencana pembuatan proyek
 - Memperkenalkan proyek
 - Diskusi untuk klarifikasi
4. Membuat proyek : Untuk peserta didik kelas rendah, guru dapat menunjukkan contoh proyek yang sudah dibuat, sedangkan untuk kelas tinggi, guru menetapkan harapan yang dikehendaki terhadap proyek yang dibuat. Guru perlu memonitor kemajuan peserta didik dalam mengerjakan proyek.
5. Memamerkan proyek : Kelompok guru perlu menetapkan waktu untuk melaksanakan pameran produk yang telah dibuat oleh peserta didik. Bahkan sekolah perlu menggordinasikan hasil pameran dengan mengundang orang tua peserta didik.

Menurut Mukhlis, Penerapan Project based learning harus dimulai dari perencanaan pembelajaran yang memadai, yakni dengan mengikuti tahapan sebagai berikut:

1. Menentukan pertanyaan mendasar (Start With the Essential Question)

¹³ Kamdi, W. *Model Pembelajaran Project Based Learning*. (UUS Press. Semarang 2007), h. 14

2. Mengelompokkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek
3. Mengarahkan mereka membuat proyek, membuat jadwal perencanaan penyelesaian proyek, mulai dari membuat rancangan, mewujudkan proyek, sampai presentasi atau memamerkan proyek
4. Mengevaluasi pengalaman (Evaluate the Experience)

Jadi langkah-langkah perencanaan pembelajaran yang penulis ambil untuk penelitian ini adalah perkataan menurut Mukhlis.

- Menentukan pertanyaan mendasar
- Mengelompokkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek
- Mengarahkan mereka membuat proyek, membuat jadwal perencanaan penyelesaian proyek, mulai dari membuat rancangan, mewujudkan proyek, sampai presentasi atau memamerkan proyek
- Mengevaluasi pengalaman

4. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Project Based Learning

Kelebihan Model Pembelajaran Project Based Learning

1. Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mendorong mereka untuk melakukan pekerjaan penting.¹⁴
2. Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah.
3. Membuat siswa lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks.
4. Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama.
5. Mendorong siswa mempraktikkan keterampilan berkomunikasi.
6. Meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola sumber daya
7. Memberikan pengalaman kepada siswa dalam mengorganisasi proyek, mengalokasikan waktu, dan mengelola sumber daya seperti peralatan dan bahan untuk menyelesaikan tugas.
8. Memberikan kesempatan belajar bagi siswa untuk berkembang sesuai kondisi dunia nyata.

¹⁴ Sani Abdullah Ridwan. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara, (2014). h. 177

9. Melibatkan siswa untuk belajar mengumpulkan informasi dan menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata.
10. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.¹⁵

Kelemahan Model Pembelajaran Project Based Learning

1. Membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk.
2. Membutuhkan biaya yang cukup
3. Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar
4. Membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai
5. Tidak sesuai untuk siswa yang mudah menyerah dan tidak memiliki pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan.
6. Kesulitan melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok.

Pembelajaran dengan model project based learning membutuhkan beberapa keterampilan dasar dan penguasaan keterampilan khusus dalam membuat proyek. Keterampilan dasar yang perlu dimiliki oleh siswa untuk belajar dengan metode model project based learning adalah: membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, dan berhitung dasar. Proses indentifikasi permasalahan dan pembuatan proyek juga membutuhkan keterampilan berfikir. Keterampilan berfikir yang perlu dimiliki oleh siswa adalah: berfikir kreatif, menyelesaikan masalah, membuat keputusan, melihat gambaran ide, menalar, dan mengetahui cara belajar. Kegigihan dan kemampuan bekerja sama juga sangat dibutuhkan dalam menyelesaikan proyek. Kepribadian yang perlu dimiliki dan dapat dibentuk dalam diri siswa adalah: bertanggung jawab, percaya diri, bersikap sosial, mampu mengontrol diri dan jujur.

¹⁵ Sani Abdullah Ridwan. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara, (2014). h. 177

B. Hubungan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Kreativitas Siswa

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta, sebuah proses akal yang akan sangat membantu keberhasilan siswa dalam menentukan kualitas individu yang berinteraksi dengan proses kreativitas”.¹⁶ Kreativitas merupakan salah satu aspek perkembangan siswa yang membutuhkan perhatian dari orang dewasa seperti orang tua dan guru di sekolah¹⁷. Syamsu Yusuf mendefinisikan bahwa “kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta suatu produk, atau kemampuan untuk memberi gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan”.¹⁸

Menurut Conny R. Seniawan, “Kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru.”¹⁹ Utami Munandar menyatakan bahwa kreativitas adalah “Hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman

¹⁶ Tim Penyusunan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008),h.43

¹⁷ Sunarto dan Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Rineka 2008), h. 54

¹⁸ Syamsu Yusuf, dkk. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. (Bandung: Remaja posdakarya, 2008).h. 246

¹⁹ Conny R Seniawan, *Kreativitas Kebebakatan*, (Jakarta: Indeks, 2009), h. 44.

dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.²⁰

Selain itu Utami Munandar juga menjelaskan bahwa “Pengertian kreativitas berdasarkan tiga pendekatan yaitu pendekatan pribadi, pendekatan proses, dan pendekatan produk”. Berdasarkan pendekatan pribadi, tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan pendekatan proses, kreativitas meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil. Sedangkan berdasarkan pendekatan produk, kreativitas akan muncul dari hasil yang diperoleh melalui proses pemikiran, ide dan gagasan dalam sebuah karya cipta.²¹

Berdasarkan beberapa definisi diatas, maka pengertian kreativitas adalah suatu produk pemikiran, ide, maupun gagasan-gagasan baru yang berbeda dengan produk pemikiran, ide atau gagasan dari orang lain, mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Ada dua jenis pengetahuan yang mungkin diperlukan untuk menghasilkan kreativitas. yakni: 1) Pengalaman mendalam dan fokus pada suatu kajian tertentu yang membuat seseorang menjadi ahli, 2) Kemampuan mengombinasikan elemen-elemen dengan cara yang baru. Jadi seseorang yang kreatif harus memiliki

²⁰ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, (2009).h. 13

²¹ Sunarto dan Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Rineka, (2008), h.

pengetahuan yang luas dan mampu ahli dalam satu atau dua bidang. Menurut Amabile, pemikiran kreatif merupakan kunci dari kreativitas, terutama terkait dengan: 1) pemikiran yang berbeda dengan orang lain dan mencoba mengajukan solusi yang berbeda dari biasanya, 2) kombinasi pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, 3) pantang menyerah dalam menghadapi permasalahan yang sulit, dan 4) kemampuan untuk pandangan baru setelah meninggalkan upaya solusi untuk sementara.²²

Stenberg mengemukakan tentang tiga intelegensi yang penting untuk menghasilkan kreativitas, yakni: 1) sintetik, 2) analitik, dan 3) praktik. Intelegensi atau kemampuan berfikir tersebut adalah sebagai berikut:

1. Berfikir sintetik (kreatif), yaitu kemampuan mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas, dan sesuai tugas. Salah satu aspek intelegensi ini adalah kemampuan mendefinisikan kembali suatu permasalahan secara efektif dan berfikir mendalam. Kemampuan berfikir mendalam terkait dengan perolehan pengetahuan dalam tiga bentuk sebagai berikut.
 - a. Penguraian selektif, yakni membedakan informasi yang relevan dan tidak relevan.
 - b. Kombinasi selektif, yakni menggabungkan beberapa informasi yang relevan dengan cara baru.
 - c. Perbandingan selektif, yakni mengaitkan informasi yang baru dengan informasi lama dengan cara yang unik/baru.

²² Teresa M. Amabile, *Gowing Up Creative* (MA: Creative Education Foundation, 1992).
h. 15

2. Berfikir analitis/kritis, yaitu kemampuan untuk menilai ide seseorang, melihat dari kekuatan (kelebihan) dan kelemahan (kekurangan), serta memberikan usulan perbaikannya (peningkatan).
3. Berfikir praktik, yaitu kemampuan untuk menerapkan keterampilan intelektual dalam konteks sehari-hari dan menjual ide kreatif.

Kreativitas terkait dengan perasaan, ekspresi, dan pemikiran seseorang. Seseorang yang kreatif harus memiliki motivasi, kebiasaan, dan kemampuan untuk menghasilkan atau memodifikasikan sesuatu yang sehingga menjadi menarik atau memiliki nilai tambah. Kreativitas dapat dibagi dalam beberapa kategori, yakni:²³

1. Kreativitas seni
2. Kreativitas inventif (menemukan)
3. Kreativitas teater
4. Kreativitas konstruktif
5. Kreativitas interpersonal

Kreativitas seni terkait dengan talenta khusus dalam bidang seni, seperti: fotografi, musik, menulis, drama, menggambar, melukis, mengukir, dan sebagainya. Kreativitas inventif terkait dengan kemampuan berfikir divergen dan dapat dikembangkan melalui latihan, terutama latihan menyelesaikan masalah dan merancang sesuatu. Kreativitas teater terkait dengan kemampuan memainkan

²³ Sani Abdullah Ridwan. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara, (2014). h. 16

peran yang dapat mengharukan, membuat gembira, dan mempengaruhi emosi penonton. Kreativitas konstruktif terkait dengan kemampuan melakukan sintesis dari berbagai komponen. Sintesis harus dilakukan secara bertahap sehingga kreativitas konstruktif harus dibentuk dengan mengembangkan kemampuan interpersonal, atau meyakinkan orang.

Kreativitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model project based learning dengan menggunakan lima indikator kreativitas yaitu²⁴. 1) membuat perencanaan, 2) bereksplorasi dalam mendesain produk, 3) interdisiplin ilmu, 4) memilih bahan-bahan yang tepat, dan 5) menggunakan alat. Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan model project based learning berkriteria “cukup aktif”.

Indikator kreativitas pertama yaitu membuat perencanaan dalam mendesain produk memiliki presentase dengan kriteria “kurang kreatif”. Kalimat yang digunakan tidak operasional dan siswa tidak mampu menjaga konsistensi antara perencanaan dan pelaksanaan, kemungkinan siswa mengalami kesulitan untuk melaksanakan rencana yang telah dibuat, akan tetapi seharusnya siswa mampu mengupayakan berbagai teknik dan cara untuk tetap membuat produk yang sesuai dengan perencanaan. Indikator kreativitas kedua yaitu bereksplorasi mendesain produk memperoleh presentase dengan kriteria “kreatif”. Siswa mampu menggagas eksplorasi dengan mengkombinasikan ide-ide yang telah ada dan mampu merencanakan desain secara sistematis meliputi persiapan, pembuatan pola, perakitan pola yang telah dibuat dan kreasi yang diberikan. Indikator

²⁴ Elizabeth B. Hurlock. *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2002), h. 45

kreativitas ketiga yaitu interdisiplin ilmu memiliki persentase dengan kriteria “kreatif”. Siswa mampu mengaitkan interdisiplin ilmu dalam pembuatan bahan dalam materi dengan baik yang ditunjukkan dengan penjelasan siswa mengenai manfaat dari pembuatan bahan dalam materi. Indikator kreativitas keempat yaitu ketepatan pemilihan bahan dengan materi pemanfaatan sumber daya alam memiliki presentase dengan kriteria “kreatif”. Siswa mampu memiliki bahan yang tepat dengan materi pemanfaatan sumber daya alam dengan berbagai pertimbangan yang matang agar tidak ada kesenjangan antara perencanaan dengan bahan yang dibuat. Indikator kreativitas kelima yaitu merupakan ketepatan dan kesesuaian alat yang digunakan dalam membuat produk dengan presentase dengan kriteria “kreatif”. Siswa dapat menentukan peralatan yang hendak digunakan dengan tepat dan mengategorikan peralatannya dengan benar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa hubungan model project based learning dengan kreativitas siswa dapat membuat siswa kreatif dalam mengerjakan proyek dengan menggunakan ide-idenya sendiri dan penggunaan model pembelajaran project based learning dengan kreativitas siswa sangat berkaitan, dimana dengan adanya kreativitas dapat memberi manfaat positif dalam mencapai keberhasilan proses dengan peserta didik dapat menemukan ide-idenya sendiri dalam merancang produk. Dan dapat membangkitkan gairah minat belajar siswa untuk merancang sendiri produk yang telah disajikan melalui media kayu stick. Keberhasilan proses pembelajaran tersebut akan memberikan dampak pada peningkatan kemampuan siswa yang diwujudkan dalam hasil belajar yang memuaskan.

C. Tema Berbagai Pekerjaan Subtema Barang dan Jasa

1. PPKN

Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan karakter yang diamanatkan oleh Pancasila UUD 1945.

Tujuannya adalah dapat berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

2. Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan yang menjadi identitas bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia dapat digunakan sebagai pedoman dalam kegiatan berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan benar, baik berkomunikasi secara langsung maupun tidak langsung.

3. SBDP

Pendidikan seni budaya dan keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, bermakna, bermanfaat terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, dan mampu mengembangkan kreativitas peserta didik.

Tujuannya adalah mampu memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan, menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan, dan menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan.

4. IPA

a. Pengertian Pemanfaatan Sumber Daya Alam

Sumber daya alam (SDA) adalah segala sesuatu yang dapat diperoleh dari lingkungan berupa kumpulan beraneka ragam makhluk hidup maupun benda tak hidup yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan hidup manusia²⁵. Sumber daya alam dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia, tidak semua sumber daya alam dapat langsung digunakan, pada umumnya semua bahan tambang harus diolah terlebih dahulu sebelum dipakai.

Sumber daya alam yang dimanfaatkan manusia dibedakan menjadi 2 macam yakni sumber daya alam non hayati dan sumber daya alam hayati :

- Sumber daya alam nonhayati, meliputi segala sesuatu yang bukan makhluk hidup, seperti udara, batu bara, tanah, air dan barang tambang
- sumber daya alam hayati, meliputi berbagai makhluk hidup, seperti berbagai mikroorganisme tumbuhan, dan hewan.

Kegiatan pemanfaatan jenis sumber daya alam yang dilakukan masyarakat antara lain seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2.1 Pemanfaatan Sumber Daya Alam

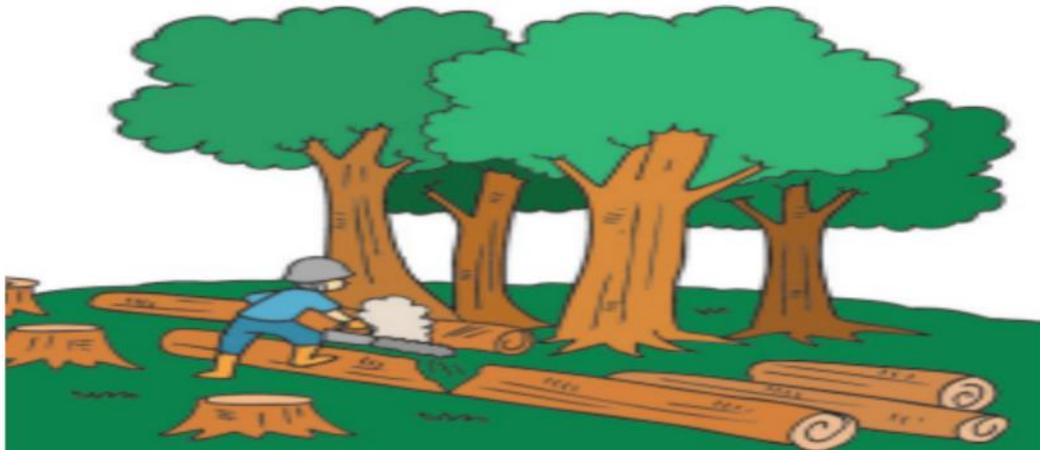
No	Jenis sumber daya alam	Pemanfaatan sumber daya alam
1	(Non Hayati) Tanah	a. Sebagai lahan pertanian atau perkebunan b. Sebagai lahan peternakan c. Sebagai lahan perumahan d. Bahan baku membuat patung, genteng, batu bata, barang gerabah, dan sebagainya

²⁵Havid Amran, *Pengertian Sumber Daya Alam*. Oktober 2010. Diakses pada tanggal 27 Januari 2016 dari situs: <http://apitswar.wordpress.com>.

2	Sungai	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengairan sawah b. Pembangkit listrik tenaga air c. Pemeliharaan ikan d. Sarana olah raga air e. Sarana transportasi
3	Laut	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengambilan ikan, rumput laut, dan sebagainya. b. Sarana transportasi c. Pemeliharaan ikan di tambak d. Pembuatan garam e. Sarana hiburan f. Sarana olah raga seperti selancar angin
4	Danau	<ul style="list-style-type: none"> a. Sarana pemeliharaan ikan b. Tempat rekreasi c. Sumber air minum
5	Udara	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggerakkan kincir angin b. Menggerakkan perahu layar c. Sarana olah raga terjun payung, terbang layang dan sebagainya.
6	Matahari	<ul style="list-style-type: none"> a. Sumber energi mobil b. Pembangkit listrik tenaga matahari c. Pengeringan ikan asin, padi, dan pakaian
7	Lingkungan alam yang indah dan menarik	Sebagai objek wisata

8	Barang tambang: a. Minyak bumi b. Batu bara c. Emas d. Pasir e. Batu	a. Bahan bakar kendaraan b. Bahan bakar pabrik c. Pembuatan perhiasan d. Bahan bangunan
9	(Hayati) Hutan	a. Pemanfaatan kayu sebagai bahan bangunan b. Kayu untuk perabotan rumah tangga c. Pengambilan kayu kering untuk kayu bakar
10	Tumbuhan	Sumber makanan a. Bahan dasar membuat obat-obatan b. Tanaman hias c. Bahan bangunan d. Bahan kerajinan tangan e. Bahan ukiran kayu
11	Hewan	a. Daging, telur, dan susu sebagai mineral b. Dimanfaatkan sumber tenaganya c. Dimanfaatkan keindahannya seperti burung hias, ikan hias, dan lain-lain.

Jadi, dari semua mata pelajaran IPA, PPKN, Bahasa Indonesia dan SBDP, yang penulis ambil untuk penelitian adalah mata pelajaran IPA dengan materi Pemanfaatan sumber daya alam. Pemanfaatan sumber daya alam yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah sumber daya alam yang dapat diperbahui (hayati), salah satunya adalah Hutan.



Sumber Gambar. Buku Terpadu Kurikulum 2013, Tema Berbagai Pekerjaan Subtema Barang dan Jasa.

Hasil hutan berupa kayu, banyak dimanfaatkan oleh manusia sebagai mebel dirumah. Selain itu, hutan juga sangat berperan dalam berbagai hal, seperti penghasil oksigen, tempat hidup flora dan fauna, mencegah timbulnya pemanasan global, dan sebagai penyedia air bagi kehidupan. Hutan sangat penting bagi penopang kehidupan. Hutan terdapat di daerah tropis maupun dingin, di dataran rendah maupun di pegunungan, di pulau kecil maupun di benua besar. Hutan tempat hidup pohon. Pohon adalah tumbuhan berkayu dengan masa hidup 10-25 tahun, berbeda dengan sayuran atau padi-padian dengan usia tanam 3-6 bulan saja.

Dari hutan berupa kayu tersebut dibuat berbagai macam aneka bahan kerajinan tangan. Dengan demikian penulis melakukan penelitian dengan menggunakan kayu. Kayu itu bisa dibuat menjadi kayu stick dan dari kayu stick tersebut bisa menghasilkan sebuah kerajinan tangan yang unik dengan bermacam-macam bentuk.

Adapun KI dan KD pada Tema Berbagai Pekerjaan dan Sub Tema Barang dan Jasa yang diajarkan di kelas IV SD/MI pada semester satu (ganjil) yaitu meliputi:

Tabel 2.2 Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
<p>1. Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya</p> <p>2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru</p> <p>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tau tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.</p> <p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia</p>	<p>IPA</p> <p>3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, Teknologi dan masyarakat.</p> <p>4.6 Menyajikan laporan tentang sumber daya alam dan pemanfaatan oleh masyarakat.</p> <p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <p>4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <p>SBdP</p> <p>3.5 Mengetahui berbagai alur cara dan pengolahan media karya kreatif.</p> <p>4.5 Menbuat karya kreatif yang diperlukan untuk melengkapi proses pembelajaran dengan pemanfaatan bahan dilingkungan.</p> <p>PPKn</p> <p>3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat</p> <p>4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat</p>

Pada penelitian ini, penulis memilih salah satu materi pemanfaatan sumber daya alam di kelas IV MI dengan KI 1,2,3 dan 4 dan KD 3.7, 4.6 dan 4.7 yaitu yang berkaitan dengan pemanfaatan sumber daya alam.

BAB III

METODE PENELITIAN

1. Rancangan Penelitian

Adapun rancangan penelitian yang akan peneliti gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas untuk mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan, atau peningkatan praktik dan proses dalam pembelajaran.²⁶ Tujuan utama PTK adalah memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah.²⁷ PTK dilaksanakan dalam bentuk siklus yang berulang yang didalamnya terdapat empat tahapan utama kegiatan, yaitu:

1. Menyusun Rancangan Tindakan (*Planning*).

Rencana penelitian tindakan kelas merupakan tindakan yang tersusun dan harus memiliki pandangan jauh kedepan, yakni untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Action*).

Pengertian tindakan dalam penelitian tindakan kelas adalah tindakan guru sebagai peneliti yang dilakukan secara sadar dan terkendali. Pada tahap ke-2 ini adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan,

²⁶Susilo, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Pustaka Book Publiser, 2009), hal. 16.

²⁷Mansur Muslich, *Melaksanakan PTK itu Mudah*,(Jakarta: Bumi Aksara, 2000), hal. 10.

yaitu mengenai tindakan kelas, oleh karena itu rencana tindakan harus bersifat sementara dan siap diubah sesuai dengan situasi pembelajaran yang dihadapi guru untuk mencapai hasil kearah perbaikan.

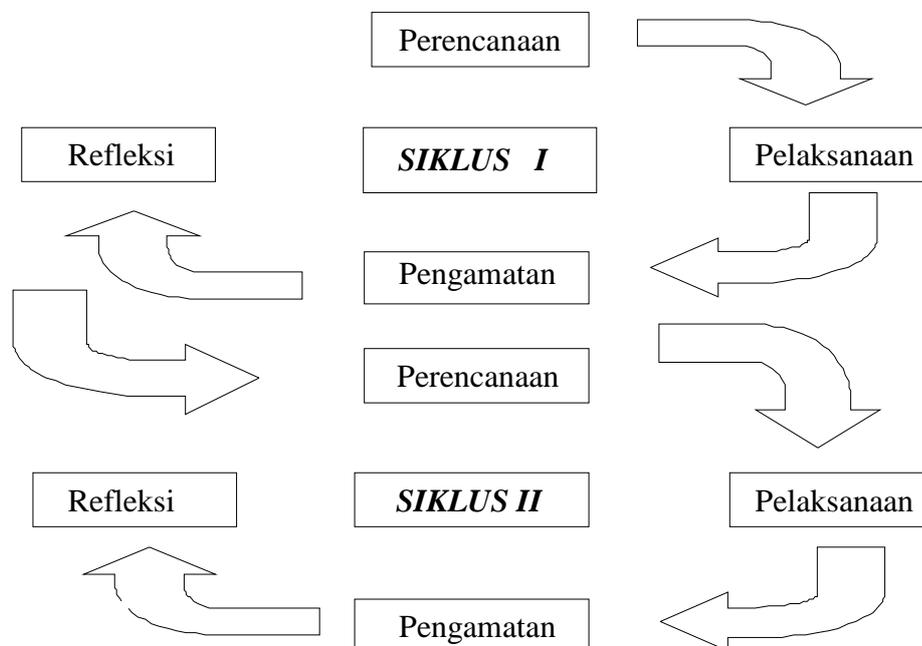
3. Pengamatan (*Observasi*).

Observasi atau pengamatan dilakukan oleh guru sebagai pengamatan untuk memperoleh gambaran secara cermat tentang tindakan yang sedang dilakukan. Observasi secara cermat sangat diperlukan karena tindakan yang dilakukan oleh guru biasanya selalu dihadapkan kepada berbagai kendala dalam realitas pembelajaran di kelas. Dengan demikian, observasi dapat memberikan sumbangan yang bermakna bagi perbaikan praktik pembelajaran

4. Refleksi

Refleksi adalah mengingat, merenungkan, mencermati, dan menganalisis kembali suatu kegiatan atau tindakan yang telah dilakukan. Refleksi dalam penelitian tindakan kelas berusaha memahami proses, masalah, persoalan, dan kendala yang nyata dalam tindakan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran.

Adapun model siklus penelitian tindakan kelas dapat diuraikan sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Siklus Pelaksanaan Tindakan Kelas.

Adapun langkah-langkah persiapan yang harus dilakukan dalam PTK adalah :

1. Perencanaan (*Planning*).
 - a. Menetapkan materi yang akan diajarkan, yaitu pemanfaatan sumber daya alam.
 - b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk setiap siklus.
 - c. Menyusun alat evaluasi kepada siswa, berupa : LKS .
 - d. Membuat instrumen pengamatan aktivitas guru dan siswa selama berlangsungnya proses tindakan.

2. Tindakan (*Action*).

Langkah kedua yang harus diperhatikan adalah tindakan. Tindakan ini dilakukan secara sadar dan terkontrol. Adapun langkah awal yang dilakukan pada penelitian ini adalah menentukan materi, selanjutnya menyusun RPP untuk siklus I. Kemudian peneliti melakukan tindakan berupa kegiatan belajar mengajar yang disesuaikan dengan RPP siklus I. Lalu peneliti melakukan refleksi dan mengkaji kembali hasil pembelajaran tersebut dengan berkonsultasi bersama guru bidang studi IPA yang bertindak sebagai pengamat jika sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan I yang baru selesai dilaksanakan, dan ternyata siswa tidak mencapai ketuntasan belajar maka peneliti melanjutkan siklus II dengan merevisi kembali hambatan yang ditemukan pada siklus I.

Berdasarkan hal tersebut dirancang kembali RPP untuk siklus II, dan seperti pada siklus 1 peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan RPP siklus II. Langkah terakhir sesudah dilakukan siklus II diatas maka diadakan tes akhir (LKS) untuk mengetahui sejauh mana materi pemanfaatan sumber daya alam yang diajarkan dengan menerapkan model project based learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Pengamatan (*Observation*).

Pada tahap ini pengamat mengamati setiap kejadian yang berlangsung ketika proses pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti seperti mengamati aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung dan bagaimana cara guru (peneliti) mengelola kelas, sambil melakukan pengamatan ini pengamat mengisi lembar aktivitas guru dan siswa pada proses kegiatan belajar mengajar.

4. Refleksi (*Reflecting*).

Refleksi adalah kegiatan untuk meningkatkan, merenungkan, dan mengemukakan kembali apa yang terjadi pada siklus I untuk penyempurnaan pada siklus II. Dalam hal ini peneliti dan pengamat saling berdiskusi, para pengamat memberi masukan dan perubahan-perubahan yang diperlukan untuk siklus berikutnya. Peneliti mencatat semua saran/masukan para pengamat untuk tindakan yang sesuai dengan siklus berikutnya.

2. Subjek Penelitian

Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVa MIN Masjid Raya Banda Aceh dengan jumlah siswa sebanyak 45 orang. Terdiri dari 23 orang siswa perempuan dan 22 orang siswa laki-laki.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Maka teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah:

a. Observasi aktivitas guru dan siswa

Menurut Riyanto²⁸ observasi adalah mengadakan pengamatan secara langsung terhadap gejala-gejala subjek yang diselidiki, baik pengamatan itu dilakukan didalam situasi sebenarnya maupun dilakukan dalam situasi buatan yang khusus diadakan. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk mengamati kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan mengamati kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Tujuan observasi ini adalah untuk mengetahui tingkat aktivitas guru dan siswa dan tingkat kreativitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran project based learning (proyek) pada tema berbagai pekerjaan.

b. Rubrik penilaian kreativitas siswa

Kreativitas adalah merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas dan menciptakan hal-hal yang baru. Kreativitas dapat dilihat dengan cara memberikan peserta didik alat peraga dan dirancang dengan idenya sendiri. Tujuan kreativitas ini adalah untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa dengan menggunakan model project based learning (proyek) pada tema berbagai pekerjaan.

²⁸ Riyanto Yatim, *Metodologi Penelitian*, (Surabaya: SIC, 2010), h. 56

4. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun yang menjadi instrument dalam penelitian ini adalah:

a. Lembar observasi aktivitas guru

Lembaran observasi aktivitas guru adalah untuk memperoleh data tentang aktifitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan model project based learning. Lembaran ini berupa daftar ceklist yang terdiri dari beberapa item yang menyangkut observasi aktivitas guru selama proses belajar mengajar berlangsung pada tema berbagai pekerjaan di kelas IV MIN Mesjid Raya Banda Aceh.

b. Lembar observasi aktivitas siswa

Lembaran observasi aktivitas siswa adalah digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung pada pelajaran IPA di kelas IV. Lembaran ini berupa daftar ceklist yang terdiri dari beberapa item yang menyangkut observasi aktivitas siswa pada tema berbagai pekerjaan dengan model project based learning.

c. Rubrik Penilaian Kreativitas Siswa

Rubrik penilaian kreativitas siswa adalah digunakan untuk memperoleh data tentang kreativitas siswa selama mengikuti pembelajaran berlangsung pada pelajaran IPA di kelas IV. Lembaran ini berupa daftar ceklist yang terdiri dari beberapa item yang menyangkut kreativitas siswa pada tema berbagai pekerjaan dengan model project based learning.

5. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, untuk mengetahui hasil penelitian dapat dilakukan analisis sebagai berikut:

a. Analisis Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Menghitung skor rata-rata aktivitas guru dan aktivitas siswa menurut Arikunto, dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:²⁹

$$\text{Presentase Rata-rata} = \frac{J_{\text{L}}}{S} \frac{nS}{M} \times 100\%$$

Pendeskripsian Rata-rata Skor (RS) adalah sebagai berikut:

90% - 100% = Sangat Baik

80% - 90% = Baik

70% - 80% = Cukup

0% - 70% = Kurang

b. Data Kreativitas Siswa

Menurut Siswono untuk menilai kreativitas siswa dalam memecahkan masalah dapat menggunakan tingkat sebagai berikut:

Kurang Kreatif = (1)

Cukup Kreatif = (2)

Kreatif = (3)

Sangat Kreatif = (4)

²⁹ Mukhlis, *Pembelajaran Matematika Realistik untuk Materi Pokok Perbandingan di Kelas VII SMPN I Pailangga, Tesis*, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2005).

Tingkat ini digunakan untuk melihat kreativitas siswa didalam kelompok. Karakteristik penilaian kreativitas kelompok didapatkan berdasarkan rubrik penilaian kreativitas. Adapun rubrik penilaian kreativitas yang terlampir di tabel 4.3 dan 4.7.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada MIN Masjid Raya Banda Aceh yang beralamat di jln. Taman Makam Pahlawan Lr. MIN No. 9 Gampong Ateuk Pahlawan, Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh. Jumlah guru pada sekolah ini adalah 57 orang dan dengan jumlah siswa 1142 orang. Pada kelas IV siswa berjumlah 45 orang. Setelah melaksanakan penelitian tentang penelitian tindakan kelas (PTK) di MIN Masjid Raya Banda Aceh pada tanggal 1 November 2016 dengan Siklus I dan tanggal 2 November 2016 dengan Siklus II, peneliti mendapatkan beberapa informasi dari data yang diperoleh. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah lembar aktivitas guru, aktivitas siswa dan tingkat kreativitas siswa. Berikut uraian dari beberapa siklus:

A. Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi seperti di paparkan berikut ini:

1) Perencanaan

Mempersiapkan segala keperluan yang dibutuhkan dalam melakukan sebuah penelitian, disini peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kurikulum untuk menentukan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang digunakan untuk menyusun indikator yang diperlukan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang peneliti konsultasikan dengan dosen

pembimbing. Menyusun instrumen yang digunakan dalam siklus penelitian tindakan kelas yaitu RPP I tentang pemanfaatan sumber daya alam pada penerapan model Project Based Learning, menyusun lembar kerja siswa (LKS) untuk setiap kelompok, dan menyusun lembar aktivitas guru dan aktivitas siswa dan tingkat kreativitas siswa.

2) Tindakan

Setelah segala sesuatu yang di perlukan dalam penelitian, peneliti mempersiapkan secara matang, maka langkah selanjutnya adalah melakukan penelitian pada kelas IVa yang dilaksanakan pada hari selasa tanggal 1 November 2016 sebagai siklus I, langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan model Project Based Learning yang peneliti lakukan yaitu sebagai berikut.

Kegiatan awal terdiri dari: Memberikan apersepsi (menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang diajarkan) kepada seluruh siswa berupa

pertanyaan: apa itu sumber daya alam? Bagaimana cara pemanfaatan sumber daya alam dengan benar?, Memotivasi siswa tentang pemanfaatan sumber daya alam, Menyampaikan materi yang akan dibahas dan tujuan yang akan dicapai.

Pada kegiatan awal dalam menanggapi pembelajaran siswa merasa senang karena guru yang mengajar adalah guru praktek pengalaman lapangan (PPL) yang merupakan guru baru yang sesaat, dimana siswa usia SD/MI suka mencari perhatian pada seseorang yang dianggap baru.

Kegiatan inti terdiri dari: Guru menampilkan gambar didepan kelas tentang pemanfaatan sumber daya alam, Mereka diberikan kesempatan untuk mengamati gambar pemanfaatan sumber daya alam, Guru meminta salah satu siswa untuk menyebutkan contoh lain, Guru bertanya kepada siswa bagaimana sikap warga negara yang baik dan kewajiban sebagai warga negara terhadap pemanfaatan sumber daya alam, Mereka diberi kesempatan untuk bertanya jawab tentang gambar yang diamati, Guru memberikan penguatan itegrasi nilai spritual, Membagi siswa kedalam beberapa kelompok , Membagikan lembar kerja siswa (LKS) pada setiap kelompok. Siswa mengerjakan LKS dan menanyakan hal-hal yang tidak jelas, Meminta kepada masing-masing kelompok untuk mengumpulkan hasil diskusinya, Guru memberikan tugas individu kepada siswa, guru memberikan gambar pemanfaatan sumber daya alam kepada individu siswa untuk membuat laporan dengan ide-ide kreatifnya, kemudian siswa maju kedepan untuk mempresentasikan hasil kerja individunya, Guru memberitahukan kepada siswa bahwa kegiatan proyek akan dilaksanakan pada pertemuan kedua, Guru menampilkan video tentang proses pembuatan proyek, Menyimpulkan pembelajaran dan Memberikan penegasan kembali yang telah dipelajari pada hari ini.

Kegiatan akhir terdiri dari: Guru bersama siswa menyimpulkan tentang materi yang telah dipelajari, Guru menyampaikan pesan moral, Menutup pembelajaran dengan berdoa

Pada kegiatan ini siswa mengerjakan tugas dengan baik, dengan harapan pertemuan selanjutnya akan diterapkan lagi model Project Based Learning.

3) Observasi

Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus I dipaparkan berikut berdasarkan pengamatan observer, juga terdapat tingkat kreativitas siswa setelahnya.

a. Observasi Aktivitas Guru dalam Model Project Based Learning

Pengamatan terhadap aktivitas guru dengan menggunakan instrument berupa lembar observasi yang dilakukan oleh satu orang pengamat yaitu guru bidang studi IPA. Analisis terhadap aktivitas guru dalam pembelajaran merupakan salah satu unsur yang paling penting dalam menentukan efektivitas suatu pelajaran. Berikut adalah hasil observasi aktivitas guru pada kelas IV MIN Masjid Raya Banda Aceh.

Tabel 4.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Siklus I

No	Kegiatan belajar	Nilai			
		1	2	3	4
1.	- Kemampuan guru dalam memotivasi siswa dan mengkomunikasikan tujuan pembelajaran				
2.	- Kemampuan guru dalam mamaparkan topik yang akan dikaji				
Menentukan pertanyaan mendasar					
3.	- Kemampuan guru dalam menunjukkan gambar contoh pemanfaatan sumber daya alam				
4.	- Kemampuan guru bertanya jawab dan memberi penguatan kepada siswa				
Mengelompokkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek					
5.	- Kemampuan guru dalam membagi kelompok				
6.	- Kemampuan guru dalam membimbing siswa				

	mengerjakan LKS				
7.	- Guru membimbing siswa dalam memngumpulkan hasil kerja kelompoknya				
Mengarahkan siswa untuk membuat proyek dan membuat jadwal perencanaan penyelesaian proyek, mulai dari rancangan sampai memamerkan proyek					
8.	- Kemampuan guru dalam memberikan gambar tentang pemanfaatan sumber daya alam untuk membuat proyek dalam bentuk laporan yang dikerjakan perindividu				
9.	- Kemampuan guru dalam mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri dan menarik kesimpulan tentang materi pemanfaatan sumber daya alam				
10.	- Kemampuan guru menjawab pertanyaan berbagai penguatan				
11.	- Kemampuan guru dalam menampilkan video tentang rancangan produk				
Mengevaluasi pengalaman					
12.	- Kemampuan guru dalam menyimpulkan serta penguatan yang berkaitan dengan materi dan menutup pelajaran				
13.	- penerapan model project based learning dengan pemanfaatan sumber daya alam dalam proses pembelajaran				
14	- Keterampilan mengelola kelas				
15	- Keterampilan mengelola waktu				
Jumlah		40			
Presentase		66,66% = Kurang			

Sumber : MIN Masjid Raya Banda Aceh

Berdasarkan hasil pengamatan di atas pada setiap aspek yang diamati dalam mengelola pembelajaran pada pertemuan pertama masih kurang dengan kategori kurang, nilai persentase yang diperoleh adalah 66,66%. Namun pada kegiatan awal, inti dan penutup masih ada aspek penilaian cukup, dikarenakan peneliti belum maksimal dalam mengelola kelas dengan tertib dan masih gugup, untuk itu peneliti berupaya untuk meningkatkan pada siklus berikutnya.

b. Observasi Aktivitas Siswa dalam Model Project Based Learning

Pengamatan terhadap aktivitas siswa dengan menggunakan instrument berupa lembar observasi yang dilakukan oleh satu orang pengamat yaitu guru bidang studi IPA. Adapun hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Siklus I

No	Kegiatan belajar	Nilai			
		1	2	3	4
1.	- Siswa mendengarkan motivasi dan tujuan pembelajaran dari guru				
2.	- Siswa mendengar topik yang dikaji oleh guru				
Menentukan pertanyaan mendasar					
3.	- Siswa mengamati gambar pemanfaatan sumber daya alam yang ditunjukkan oleh guru				
4.	- Siswa bertanya jawab tentang gambar yang diamati dan apa yang dijelaskan oleh guru				
Mengelompokkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek					
5.	- Siswa duduk dalam kelompok				
6.	- Siswa mengerjakan LKS				
7.	- Siswa mengumpulkan hasil LKSnya				

Mengarahkan siswa untuk membuat proyek dan membuat jadwal perencanaan penyelesaian proyek, mulai dari rancangan sampai memamerkan proyek				
8.	- Siswa mengerjakan proyek berupa laporan perindividu			
9.	- Siswa membuat laporan dari gambar pemanfaatan sumber daya alam dengan ide-ide kreatifnya			
10.	- Siswa maju kedepan untuk mempresentasikan LKS perindividunya			
11.	- Siswa mengamati video tentang rancangan produk yang ditayangkan oleh guru			
Mengevaluasi pengalaman				
12.	- Siswa menyimpulkan pembelajaran tentang materi pemanfaatan sumber daya alam			
13.	- Siswa membaca doa penutup			
Jumlah		34		
Presentase		65,38 = Kurang		

Sumber: MIN Mesjid Raya Banda Aceh

Berdasarkan tabel di atas menyatakan bahwa hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model Project Based Learning pada siklus I RPP I pada kegiatan awal hingga akhir memperoleh skor yaitu sebanyak 65,38% dan persentase dengan kategori kurang. Siswa kurang mendengarkan motivasi dari guru dikarenakan ada siswa lain yang ribut, siswa belum bisa menjawab beberapa pertanyaan dari guru, siswa belum bisa mengerjakan LKS dikarenakan ada hal yang belum dimengerti dan malu untuk bertanya dan siswa masih belum berani mempresentasikan hasil LKSnya dan siswa kurang bisa dalam menyimpulkan pembelajaran disebabkan kurang

percaya diri. Untuk itu peneliti berupaya untuk meningkatkan pada siklus berikutnya.

c. Tingkat Kreativitas Siswa

Tingkat kreativitas siswa dalam model pembelajaran project based learning diketahui dengan menggunakan instrument berupa rubrik penilaian kreativitas siswa yang dilakukan oleh satu orang pengamat yaitu guru bidang studi IPA. Adapun hasil kreativitas siswa dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.3 Tingkat Kreativitas Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Siklus I

Aspek Yang Dinilai	Kegiatan Belajar	Nilai			
		1	2	3	4
Bentuk Laporan	- Laporan yang dihasilkan memiliki bentuk yang unit dan rapi				
	- Laporan yang dihasilkan memiliki bentuk yang unik dan tidak rapi				
	- Laporan yang dihasilkan kurang unik dan tidak rapi				
	- Laporan yang dihasilkan tidak unik dan tidak rapi				
Ide	- Sangat kreatif dalam mengembangkan ide-idenya				
	- Kreatif dalam mengembangkan ide-idenya				
	- Kurang kreatif dalam mengembangkan ide-idenya				
	- Tidak kreatif dalam mengembangkan ide-idenya				

Kreativitas	- Sangat terampil dan rapi dalam membuat laporan				
	- Terampil dan rapi dalam membuat laporan				
	- Kurang terampil dan rapi dalam membuat laporan				
	- Tidak terampil dan rapi dalam membuat laporan				
Presentasi	- Sangat memahami materi, mengembangkan ide yang luas dan membuat laporan dengan idenya sendiri				
	- Memahami materi, mengembangkan ide dan membuat laporan dengan ide sendiri				
	- Kurang memahami materi dan membuat laporan dengan ide orang lain				
	- Tidak memahami materi, dan tidak mampu membuat laporan dengan idenya sendiri				
Jumlah		10			
Presentase		62,5%=Kurang			

Sumber: MIN Mesjid Raya Banda Aceh

Berdasarkan hasil pengamat diatas terhadap kreativitas siswa dengan menggunakan model project based learning pada hasil di atas menunjukkan bahwa nilai kreativitas siswa pada siklus I memperoleh nilai 62,5% dengan kategori kurang. Dikarenakan siswanya belum mampu dalam mengembangkan ide-ide kreatifnya dalam membuat laporan pemanfaatan sumber daya alam, untuk itu peneliti berupaya untuk meningkatkan pada siklus berikutnya.

4) Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengingat dan melihat kembali pada tiap siklus untuk menyempurnakan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus I diperoleh data bahwa siswa belum mencapai KKM yang telah ditetapkan.

Tabel 4.4 Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus I

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	Guru kurang dalam mengelola kelas dan waktu, dikarenakan gurunya masih gugup.	Pada proses belajar mengajar guru harus mampu mengelola kelas dan waktu sehingga pembelajaran selesai dengan tepat waktu.
2.	Aktivitas Siswa	Siswa belum termotivasi dan siswa belum bisa menjawab beberapa pertanyaan dari guru. Siswa belum berani mempresentasikan hasil hasil LKSnya dan Siswa kurang bisa dalam menyimpulkan hasil pembelajarannya.	Pada proses belajar mengajar guru harus lebih memberi motivasi belajar sehingga siswa bersemangat dalam belajar. Pada proses belajar mengajar guru harus tegas meminta siswa untuk mempresentasikan hasil LKSnya dan menyimpulkan hasil pembelajarannya, sehingga siswanya berani.
3.	Tingkat Kreativitas Siswa	Siswanya masih kurang unit dan rapi dalam mengembangkan ide-idenya dalam	Pada proses belajar mengajar guru harus lebih kreatif, agar siswanya kreatif dalam

		membuat laporan	mengembangkan ide-idenya dan guru juga bisa menyediakan waktu khusus untuk memberikan bimbingan kepada siswa yang belum kreatif.
--	--	-----------------	--

Dilihat dari tabel 4.4 observasi aktivitas guru dalam proses belajar mengajar dengan presentase 66,66% katagori kurang, dan observasi aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan presentase 65,38% katagori kurang, dan Tingkat kreativitas siswa dengan presentase 62,5% katagori kurang. Oleh karena itu peneliti harus melakukan siklus II untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I.

Tahapan-tahapan pada siklus II dapat diuraikan sebagai berikut:

B. Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi seperti di paparkan berikut ini:

1) Perencanaan.

Mempersiapkan segala keperluan yang dibutuhkan dalam melakukan sebuah penelitian, disini peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kurikulum untuk menentukan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang digunakan untuk menyusun indikator yang diperlukan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang peneliti konsultasikan dengan dosen pembimbing.

Menyusun instrumen yang digunakan dalam siklus penelitian tindakan kelas yaitu RPP II tentang materi pemanfaatan sumber daya alam pada penerapan model project based learning, menyusun lembar kerja siswa (LKS) perindividu yang dibuat dalam kelompok, dan menyusun lembar aktivitas guru, aktivitas siswa dan tingkat kreativitas siswa.

2) Tindakan.

Setelah segala sesuatu yang di perlukan dalam penelitian peneliti persiapan secara matang, maka langkah selanjutnya adalah melakukan penelitian pada kelas IV yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 2 November 2016 sebagai siklus II, langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan model project based learning yang peneliti lakukan yaitu sebagai berikut.

Kegiatan awal terdiri dari: Memberikan apersepsi (menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang diajarkan) guru mengajukan pertanyaan apa-apa saja pemanfaatan sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan oleh manusia?, Memotivasi siswa tentang pemanfaatan sumber daya alam, Menyampaikan materi yang akan dibahas dan tujuan yang akan dicapai.

Pada hari kedua siswa sangat bersemangat dalam belajar karena mereka tidak sabar ingin melakukan percobaan selanjutnya.

Kegiatan inti terdiri dari: Guru menampilkan gambar didepan kelas tentang rancangan produk, Siswa mengamati gambar tentang rancangan produk, Siswa bertanya jaawab tentang gambar yang diamati, Guru memberikan penguatan atas pertanyaan siswa tentang gambar yang diamati, Guru

memberitahukan bahwa kegiatan proyek akan dilaksanakan pada pertemuan ini , Siswa dibagikan kedalam kelompok, Guru membagikan siswa tugas proyek perindividu, Siswa saling bertanya jawab tentang cara pembuatan proyek tersebut, Guru menjelaskan pada siswa aturan main mendesain pemanfaatan sumber daya alam yang dibuat dari kayu stick dan bisa dibuat sesuai dengan idenya sendiri (ditinjau dari segi bentuk, unik, rapi, dan kreatif), Siswa perindividu mengerjakan rancangan proyeknya, Guru membimbing siswa dalam mengerjakan rancangan produknya, Setelah selesai mengerjakannya siswa maju kedepan untuk mengumpulkan hasil rancangan proyek mereka, Dan guru siap memfasilitasi pameran atas pekerjaan/ karya dihasilkan oleh peserta didik, Menyimpulkan pembelajaran dan Memberikan penegasan kembali yang telah dipelajari pada hari ini.

Pada kegiatan ini siswa sedikit tenang karena mereka melakukan rancangan proyek dengan alat dari kayu stick yang telah disediakan guru didalam kelas. Oleh karena itu situasi pembelajaran pada saat itu sangat mendukung, namun demikian ada juga siswa yang terlalu sibuk sendiri sehingga guru bidang study (observer) sulit untuk duduk dengan nyaman.

Kegiatan akhir terdiri dari: Guru bersama siswa menyimpulkan tentang materi yang telah dipelajari, Guru menyampaikan pesan moral dan menutup pembelajaran dengan berdoa, Pada kegiatan ini siswa mengerjakan tugas dengan baik, dengan harapan pertemuan selanjutnya akan diterapkan lagi model project based learning.

3) Observasi

Hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa pada siklus II dipaparkan berikut berdasarkan pengamatan observer.

a. Observasi Aktivitas Guru dalam Model Project Based Learning

Pengamatan terhadap aktivitas guru dengan menggunakan instrument berupa lembar observasi yang dilakukan oleh satu orang pengamat yaitu guru bidang studi IPA. Berikut adalah hasil observasi aktivitas guru pada kelas IV MIN Masjid Raya Banda Aceh.

Tabel 4.5 Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Siklus II

No	Kegiatan belajar	Nilai			
		1	2	3	4
1.	- Kemampuan guru dalam memotivasi siswa dan mengkomunikasikan tujuan pembelajaran				
Menentukan pertanyaan mendasar					
2.	- Kemampuan guru dalam menunjukkan gambar tentang rancangan produk				
3.	- Kemampuan guru memberikan penguatan				
Mengelompokkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek					
4.	- Kemampuan guru dalam memberitahukan bahwa proyek akan dilakukan pada pertemuan ini				
5.	- Kemampuan guru dalam membagi kelompok				
6.	- Guru membagikan siswa tugas proyek perindividu				
Mengarahkan siswa untuk membuat proyek dan membuat jadwal perencanaan penyelesaian proyek, mulai dari rancangan sampai memamerkan proyek					

7.	- Kemampuan guru dalam mengarahkan siswa untuk memilih aktivitas yang akan sesuai dan memastikan agar proyek dapat dikerjakan berdasarkan ketersediaan bahan, sumber belajar				
8.	- Kemampuan guru dalam mengarahkan siswa untuk merancang proyek dari kayu stick, dan guru memberikan arahan jika tahapan tersebut tidak sesuai dengan yang seharusnya dilakukan				
9.	- Kemampuan guru mengkondisikan siswa dalam menjawab permasalahan dengan berbagai cara				
10.	- Kemampuan guru dalam melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan proyek dari kayu stick sesuai dengan tahapan dan jadwal yang telah disepakati				
11.	- Kemampuan guru dalam menghargai berbagai pendapat peserta didik				
12.	- Kemampuan guru dalam memfasilisasi pameran atas pekerjaan/karya yang dihasilkan oleh peserta didik				
Mengevaluasi pengalaman					
13.	- Kemampuan guru dalam mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri dan menarik kesimpulan tentang materi pemanfaatan sumber daya alam				
14.	- Kemampuan guru menjawab pertanyaan berbagai penguatan				
15.	- Kemampuan guru dalam menyimpulkan serta penguatan yang berkaitan dengan materi dan menutup pelajaran				
16.	- penerapan model project based learning dengan pemanfaatan sumber daya alam dalam proses				

	pembelajaran				
	Jumlah	60			
	Presentase	93,75%= Baik Sekali			

Sumber : MIN Mesjid Raya Banda Aceh

Berdasarkan hasil pengamatan pada tabel di atas diperoleh nilai yaitu 93,75% dengan kategori baik sekali. Pada siklus II sudah ada perubahan dari sebelumnya dimana sekarang aspek penilainnya dengan katagori baik sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model project based learning pada materi pemanfaatan sumebr daya alamterpenuhi/tercapai dengan target yang diinginkan sesuai dengan langkah-langkah yang ada di RPP.

b. Observasi Aktivitas Siswa dalam Model Project Based Learning

Pengamatan terhadap aktivitas siswa dengan menggunakan instrument berupa lembar observasi yang dilakukan oleh satu orang pengamat yaitu guru bidang studi IPA. Adapun hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat dari taber berikut:

Tabel 4.6 Lembar Observasi Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Siklus II

No	Kegiatan belajar	Nilai			
		1	2	3	4
1.	- Siswa mendengarkan motivasi dan tujuan pembelajaran dari guru				
Menentukan pertanyaan mendasar					
2.	- Siswa mengamati gambar tentang rancangan produk				

3.	- Siswa bertanya jawab tentang gambar yang diamati				
Mengelompokkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek					
4.	- Siswa duduk dalam kelompok				
5.	- Siswa mendengar pemberitahuan bahwa proyek akan dilakukan pada pertemuan ini				
6.	- Siswa mendengar dan memahami arahan guru untuk memilih aktivitas yang sesuai dan memastikan agar proyek dapat dikerjakan berdasarkan ketersediaan bahan dan sumber belajar yang ada				
Mengarahkan siswa untuk membuat proyek dan membuat jadwal perencanaan penyelesaian proyek, mulai dari rancangan sampai memamerkan proyek					
7.	- Siswa merancang proyek dari kayu stick perindividu				
8.	- Siswa mendengar arahan guru jika tidak mengerjakan sesuai dengan yang harus dilakukan				
9.	- Siswa merancang proyek dari kayu stick dengan pengawasan dari guru				
10.	- Siswa mengumpulkan hasil rancangan produknya dan siap dipamerkan oleh guru				
Mengevaluasi pengalaman					
11.	- Siswa menyimpulkan pembelajaran tentang materi pemanfaatan sumber daya alam				
12.	- Siswa bertanya jawab				
13.	- Siswa membaca doa penutup				
Jumlah		47			
Presentase		90,38%= Baik Sekali			

Sumber : MIN Masjid Raya Banda Aceh

Berdasarkan tabel di atas menyatakan bahwa hasil persentase yang diperoleh 90,38% dengan kategori baik sekali. Dengan banyak diperoleh kategori baik sekali disetiap siklusnya maka dapat dikatakan penerapan model project based learning bisa membangkitkan semangat belajar siswa.

c. Tingkat Kreativitas Siswa

Tingkat kreativitas siswa dalam model project based learning diketahui dengan menggunakan instrument berupa rubrik penilaian kreativitas siswa yang dilakukan oleh satu orang pengamat yaitu guru bidang studi IPA. Adapun tingkat kreativitas siswa dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.7 Tingkat Kreativitas Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Siklus II

Aspek Yang Dinilai	Kegiatan Belajar	Nilai			
		1	2	3	4
Bentuk Laporan	- Produk yang dihasilkan memiliki bentuk yang unit dan rapi				
	- Produk yang dihasilkan memiliki bentuk yang unik dan tidak rapi				
	- Produk yang dihasilkan kurang unik dan tidak rapi				
	- Produk yang dihasilkan tidak unik dan tidak rapi				
Ide	- Sangat kreatif dalam mengembangkan ide-idenya				
	- Kreatif dalam mengembangkan ide-idenya				
	- Kurang kreatif dalam mengembangkan ide-				

	idenya				
	- Tidak kreatif dalam mengembangkan ide-idenya				
Kreativitas	- Sangat terampil dalam memilih dan menggunakan bahan				
	- Terampil dalam memilih dan terampil dalam menggunakan bahan				
	- Kurang terampil dalam memilih dan tidak terampil dalam menggunakan bahan				
	- Tidak terampil dalam memilih dan menggunakan bahan				
Presentasi	- Sangat memahami arahan, mengembangkan ide yang luas dan merancang produk dengan idenya sendiri				
	- Memahami arahan, mengembangkan ide dan merancang produk dengan ide sendiri				
	- Kurang memahami arahan dan merancang produk dengan ide orang lain				
	- Tidak memahami arahan, dan tidak mampu merancang produk				
Jumlah		13			
Presentase		81,25%=Baik			

Sumber: MIN Mesjid Raya Banda Aceh

Berdasarkan hasil pengamat diatas terhadap tingkat kreativitas siswa dengan menggunakan model project based learning pada hasil di atas menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa pada siklus II memperoleh nilai 81,25% dengan kategori baik. Dengan banyak diperoleh kategori baik disetiap siklusnya maka dapat dikatakan penerapan model project based learning bisa membangkitkan

semangat belajar siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat kreativitas siswa melalui penggunaan model project based learning pada materi pemanfaatan sumber daya alam untuk siklus ke II di kelas IV MIN Masjid Raya Banda Aceh sudah mencapai tingkat kreativitas belajar siswa secara klasikal.

4) Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengingat dan melihat kembali pada tiap siklus untuk menyempurnakan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil observasi oleh pengamat pada siklus ke II terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat diketahui bahwa pembelajaran sudah mencapai KKM yang ditetapkan, sehingga pembelajaran sudah mencerminkan model pembelajaran project based learning, dimana model pembelajaran ini lebih berpusat pada siswa.

Tabel 4.8 Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus II

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	Guru sudah mampu mengelola kelas dan waktu secara maksimal	Guru harus mempertahankan kemampuan dalam mengelola kelas dan waktu
2.	Aktivitas Siswa	Siswa sudah termonivasi dan tepat dan bagus dalam mengerjakan LKSnya Siswa sudah berani dalam mempresentasikan hasil LKSnya dan Siswa sudah bisa dalam menyimpulkan hasil pembelajarannya.	Guru mengarahkan kepada siswa untuk mempertahankan kemampuan yang sudah ada Guru mengarahkan kepada siswa untuk mempertahankan keberanian yang sudah ada

3.	Tingkat Kreativitas Siswa	Siswa sudah mampu dalam mengembangkan ide kreatifnya dalam membuat produk dari kayu stick	Guru mengarahkan kepada siswa untuk mempertahankan kemampuan yang sudah ada
----	---------------------------	---	---

Dilihat dari tabel 4.8 observasi aktivitas guru dalam proses belajar mengajar sudah menunjukkan hasil yang maksimal, yaitu dengan presentase 93,75% katagori baik sekali, dan observasi aktivitas siswa juga sudah menunjukkan hasil yang maksimal, yaitu dengan presentase 90,38% katagori baik sekali, dan Tingkat kreativitas siswa juga sudah menunjukkan hasil yang maksimal, yaitu dengan presentase 81,25% katagori baik. Hal ini disebabkan karena siswa sudah mampu mengembangkan ide-ide kreatifnya sehingga rancangan produk menggunakan kayu stick berjalan dengan baik. Dari hasil rancangan proyek dengan materi pemanfaatan sumber daya alam pada siklus II membuktikan bahwa tingkat kreativitas siswa secara klasikal sudah tercapai dan sudah memenuhi KKM yang ditentukan oleh MIN Mesjid Raya Banda Aceh yaitu 80. Oleh karena itu siklus selanjutnya diberhentikan.

B. Pembahasan dan Analisis Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*action research*). *Action research* adalah kegiatan penelitian untuk mendapatkan kebenaran dan manfaat dengan cara melakukan tindakan secara kolaboratif. Tujuan dari penelitian tindakan kelas salah satunya adalah memperbaiki dan meningkatkan kondisi serta kualitas pembelajaran dikelas.

Penelitian ini dilakukan untuk melihat aktivitas guru dan aktivitas siswa, dan tingkat kreativitas siswa melalui penggunaan model pembelajaran project based learning pada tema berbagai pekerjaan. Data ini diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa, dan tingkat kreativitas siswa. Hasil analisis data terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dan tingkat kreativitas siswa diperoleh data bahwa pembelajaran yang berlangsung telah memenuhi kriteria pembelajaran dalam model project based learning.

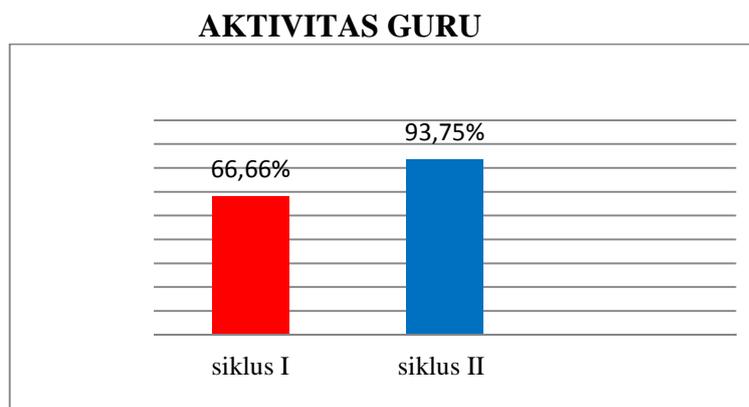
1. Analisis Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dengan penerapan Model Project Based Learning

Aktivitas guru adalah kegiatan yang dilakukan guru selama proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas, guru adalah orang yang paling berhak untuk bertanggung jawab terhadap kreativitas siswa. Dengan demikian guru sudah sepatutnya dibekali dengan suatu ilmu yang dapat mendukung tugasnya sebagai guru, yakni membuat suatu pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa.³⁰

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa guru adalah orang yang mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu guru harus mampu merancang, mengolah, mengevaluasi, dan menentukan metode pembelajaran dengan baik yang nantinya dapat meningkatkan kreativitas siswa.

³⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hal. 4.

Adapun hasil dari aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru selama dua siklus sudah menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari bagan dibawah ini:



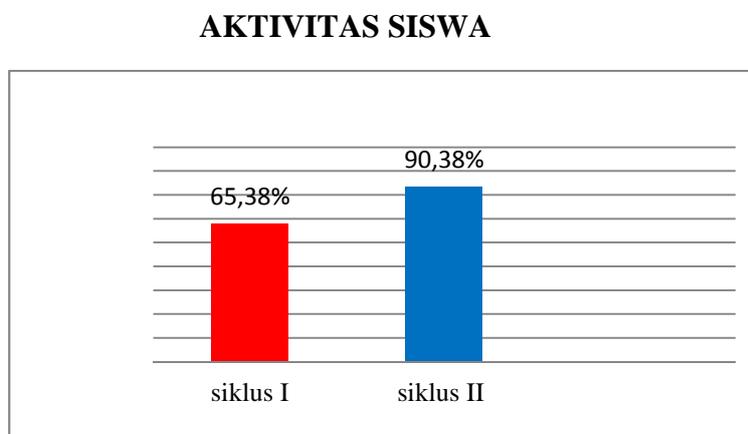
Bagan 4.1 Nilai Rata-Rata Aktivitas Mengajar Guru

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam pengelolaan pembelajaran dengan penerapan model project based learning pada tema berbagai pekerjaan dalam kategori baik sekali. Hal ini disebabkan karena Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada kegiatan awal, inti, dan penutup sudah terlaksana sesuai dengan langkah-langkah model project based learning dan sesuai dengan rencana yang telah disusun pada RPP I dan RPP II. Hasil ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Shidqi Iskandar, dkk yang menunjukkan bahwa Project Based Learning dapat meningkatkan aktivitas mengajar guru.³¹

³¹ Shidqi Iskandar, dkk, "Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Audiovisual dapat Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI SMA N 1 Bandar Baru Pidie Jaya" jurnal ilmiah mahasiswa pendidikan geografi, vol. 1, no. 1 2016, Diakses 6 februari 2017

2. Analisis Pengamatan Aktivitas Siswa dengan penerapan Model Project Based Learning

Dari hasil yang telah dipaparkan sebelumnya, aktivitas siswa pada siklus II sudah menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini terlihat jelas dari hasil analisis pengamatan aktivitas siswa untuk siklus I dengan presentase 65,38% dikategorikan kurang. Sedangkan pada siklus II dengan presentase 90,38% dikategorikan baik sekali. Dengan demikian aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran project based learning mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil analisis data terlihat adanya peningkatan pada aktivitas siswa dengan menerapkan model project based learning. Untuk nilai rata-rata setiap siklus dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Bagan 4.2 Nilai Rata-Rata Aktivitas Belajar Siswa

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam belajar mengajar dengan penerapan model project based learning pada tema berbagai pekerjaan dalam kategori baik sekali. Hal ini disebabkan karena Aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran pada kegiatan awal, inti, dan penutup sudah terlaksana sesuai dengan langkah-langkah model project based learning dan sesuai

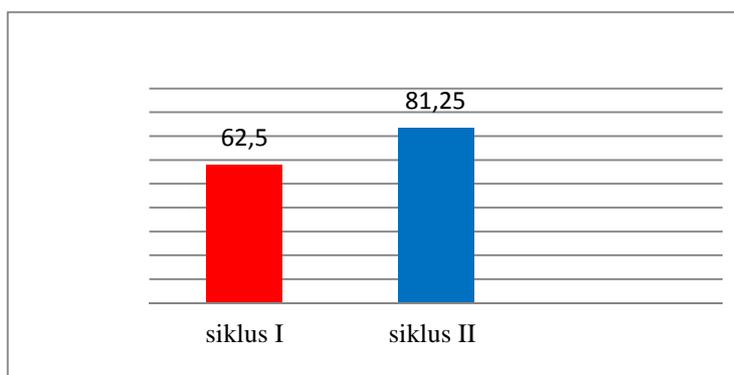
dengan rencana yang telah disusun pada RPP I dan RPP II. Hal ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Fajar Dismawan menunjukkan bahwa penerapan model project based learning dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.³²

3. Analisis Tingkat Kreativitas Siswa dengan Penerapan Model Project Based Learning

Dari hasil yang telah dipaparkan sebelumnya, tingkat kreativitas siswa pada siklus II sudah menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini terlihat jelas dari hasil analisis tingkat kreativitas siswa untuk siklus I dengan presentase 62,5% dikategorikan kurang. Sedangkan pada siklus II dengan presentase 81,25% dikategorikan baik. Dengan demikian tingkat kreativitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran project based learning mengalami peningkatan. Tingkat kreativitas siswa dapat dilihat pada perbandingan tingkat kreativitas siswa dari setiap siklus. Tingkat kreativitas siswa pada siklus I dan II secara klasikal dapat dilihat pada bagan dibawah ini:

³² Muhamad Fajar Dismawan, "*Penerapan Model Project Based Learning dapat Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar*", jurnal skripsi pendidikan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Diakses pada september 2014.

TINGKAT KREATIVITAS SISWA



Bagan 4.3 Nilai Rata-Rata Tingkat Kreativitas Siswa

Berdasarkan tabel diatas dapat menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa secara klasikal melalui model pembelajaran project based learning dengan tema berbagai pekerjaan yang diterapkan di kelas IV MIN Masjid Raya Banda Aceh telah tercapai pada siklus ke II. Hal ini menggambarkan bahwa adanya upaya guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan, yaitu dengan ditunjukkan dari adanya peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan tingkat kreativitas siswa, oleh karena itu penelitian tindakan kelas (PTK) ini hanya sampai siklus II saja.

Hasil ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yulistyana Pradita, dkk, Eko Mulyadi dan Nyoman Haris Fiktoyana, dkk. Penelitian yang dilakukan oleh Yulistyana Pradita, dkk³³ menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran project based learning dapat meningkatkan prestasi belajar dan kreativitas siswa pada materi pokok sistem koloid. Penelitian yang dilakukan Eko

³³ Yulistyana Pradita, dkk. "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dapat Meningkatkan Prestasi Belajar dan Kreativitas Siswa pada Materi Pokok Sitem Koloid Negeri Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014", jurnal pendidikan kimia. Vol. 4, No. 1, Tahun 2015, hal. 89-96

Mulyadi menunjukkan bahwa Penerapan Model Project Based Learning dapat Meningkatkan Kinerja dan Prestasi Belajar Siswa.³⁴ Sedangkan hasil penelitian Nyoman Haris Fiktoyana, dkk menunjukkan bahwa penerapan model project based learning dapat meningkatkan hasil belajar dasar dan pengukuran listrik.³⁵

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa meningkatnya kreativitas siswa dengan menerapkan model project based learning (PjBL) pada tema berbagai pekerjaan subtema barang dan jasa, materi pemanfaatan sumber daya alam.

³⁴ Eko Mulyadi, “Penerapan Model Project Based Learning dapat Meningkatkan Kinerja dan Prestasi Belajar Fisika Siswa SMK”, jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan, Vol. 22, No. 4, Diakses Oktober 2015

³⁵ Nyoman Haris Fiktoyana, dkk. “Penerapan Model Project Based Learning dapat Meningkatkan Hasil Belajar Dasar dan Pengukuran Listrik Siswa Kelas X-TIPTL 3 tahun Pelajaran 2014/2015 di SMKN 3 Singaraja”, jurnal PTE Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Vol. 4, No. 1, Tahun 2015.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan model project based learning terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa, dan tingkat kreativitas siswa pada tema berbagai pekerjaan di MIN Mesjid Raya Banda Aceh dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berlangsung dengan Penerapan model project based learning dalam tema berbagai pekerjaan di kelas IV MIN Mesjid Raya Banda Aceh pada siklus I hanya 66,66% dengan kategori kurang, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan mencapai nilai 93,78% dengan kategori baik sekali.
2. Aktivitas siswa yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan penerapan model project based learning pada siklus I hanya 65,38% dengan kategori kurang, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan mencapai 90,38% dengan kategori baik sekali.
3. Penerapan model project based learning dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam tema berbagai pekerjaan di kelas IV MIN Mesjid Raya Banda Aceh. Hal ini dapat dilihat dari hasil siklus I memperoleh nilai 62,5% dengan katagori kurang. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai 81,25% dengan katagori baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menerapkan model project based learning dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa, dan tingkat kreativitas siswa pada pembelajaran IPA. Maka dianjurkan kepada guru untuk mencoba menerapkan model project based learning pada tema berbagai pekerjaan materi pemanfaatan sumber daya alam atau materi lain yang sesuai dengan model project based learning pada pelajaran IPA atau pelajaran lainnya.
2. Pembelajaran dengan menerapkan model project based learning mudah, tetapi membutuhkan waktu lebih lama, oleh karena itu kepada guru yang menerapkan model project based learning diharapkan dapat memanfaatkan waktu sebaik mungkin, agar pembelajaran yang direncanakan dengan sebaik mungkin dapat berjalan sesuai dengan harapan.
3. Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penerapan model project based learning pada konsep-konsep yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, 2006. *Preosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Abdullah Sani Ridwan, 2014. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amabile M. Teresa, 1992. *Gowing Up Creative* (MA: Creative Education Foundation).
- Arikunto Suharsimi , 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bahri Djamara Syaiful dan Zain Aswan, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eko Mulyadi, “*Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kinerja dan Prestasi Belajar Fisiska Siswa SMK*”, jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan, Vol. 22, No. 4, Diakses Oktober 2015
- Hurlock B. Elizabeth, 2002. *Psikologi Perkembangan Anak*. (Jakarta: Erlangga. Amran Havid, *Pengertian Sumber Daya Alam*. Oktober 2010. Diakses pada tanggal 27 Januari 2016 dari situs: <http://apitswar.wordpress.com>
- Kemdi, W, 2007. *Model Pembelajaran Project Based Learning*. UUN Press. Semarang
- Munandar Utami, 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhamad Fajar Dismawan, “*Penerapan Model Project Based Learning dapat Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar*”, jurnal skripsi pendidikan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Diakses pada september 2014.
- Nyoman Haris Fiktoyana, dkk. “*Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar dan Pengukuran Listrik Siswa Kelas X-TIPTL 3 tahun Pelajaran 2014/2015 di SMKN 3 Singaraja*”, jurnal PTE Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Vol. 4, No. 1, Tahun 2015.
- Patton, 2012 *Work That Matters: The Teacher’s Guide to Project Based Learning*. California: Paul Hamlyn Foundation.
- Sunarto dan Hartono Agung, 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka.

Syamsu Yusuf, dkk, 2008. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung:Remaja Posdakarya.

Seniawan R Conny, 2009. *Kreativitas Keabakatan*. Jakarta: Indeks.

Sunarto dan Agung Hartono, 2008. *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta:Rineka.

Tim Penyusunan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.

Yulianto Totok, 2009. *Pengertian Kreativitas*. Jakarta: Lihat situs:

file:///C:/Users/User/Picture/Pengertian Kreativitas Belajar Menurut Para Ahli Totok Yuliantp.hlm, diakses 08 april 2014.

Yulistiyana Pradita, dkk. “*Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Kreativitas Siswa pada Materi Pokok Sitem Koloid Negeri Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014*”, jurnal pendidikan kimia. Vol. 4, No. 1, Tahun 2015.

Shidqi Iskandar, dkk, “*Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Audiovisual dapat Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI SMA N 1 Bandar Baru Pidie Jaya*” jurnal ilmiah mahasiswa pendidikan geografi, vol. 1, no. 1 2016, Diakses 6 februari 2017

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, 2006. *Preosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Abdullah Sani Ridwan, 2014. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amabile M. Teresa, 1992. *Gowing Up Creative* (MA: Creative Education Foundation).
- Arikunto Suharsimi , 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bahri Djamara Syaiful dan Zain Aswan, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eko Mulyadi, “*Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kinerja dan Prestasi Belajar Fisiska Siswa SMK*”, jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan, Vol. 22, No. 4, Diakses Oktober 2015
- Hurlock B. Elizabeth, 2002. *Psikologi Perkembangan Anak*. (Jakarta: Erlangga. Amran Havid, *Pengertian Sumber Daya Alam*. Oktober 2010. Diakses pada tanggal 27 Januari 2016 dari situs: <http://apitswar.wordpress.com>
- Kemdi, W, 2007. *Model Pembelajaran Project Based Learning*. UUN Press. Semarang
- Munandar Utami, 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhamad Fajar Dismawan, “*Penerapan Model Project Based Learning dapat Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar*”, jurnal skripsi pendidikan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Diakses pada september 2014.
- Nyoman Haris Fiktoyana, dkk. “*Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar dan Pengukuran Listrik Siswa Kelas X-TIPTL 3 tahun Pelajaran 2014/2015 di SMKN 3 Singaraja*”, jurnal PTE Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Vol. 4, No. 1, Tahun 2015.
- Patton, 2012 *Work That Matters: The Teacher’s Guide to Project Based Learning*. California: Paul Hamlyn Foundation.
- Sunarto dan Hartono Agung, 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka.

Syamsu Yusuf, dkk, 2008. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung:Remaja Posdakarya.

Seniawan R Conny, 2009. *Kreativitas Keabakatan*. Jakarta: Indeks.

Sunarto dan Agung Hartono, 2008. *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta:Rineka.

Tim Penyusunan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.

Yulianto Totok, 2009. *Pengertian Kreativitas*. Jakarta: Lihat situs:

file:///C:/Users/User/Picture/Pengertian Kreativitas Belajar Menurut Para Ahli Totok Yuliantp.hlm, diakses 08 april 2014.

Yulistiyana Pradita, dkk. “*Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Kreativitas Siswa pada Materi Pokok Sitem Koloid Negeri Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014*”, jurnal pendidikan kimia. Vol. 4, No. 1, Tahun 2015.

Shidqi Iskandar, dkk, “*Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Audiovisual dapat Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI SMA N 1 Bandar Baru Pidie Jaya*” jurnal ilmiah mahasiswa pendidikan geografi, vol. 1, no. 1 2016, Diakses 6 februari 2017

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : MIN Mesjid Raya Banda Aceh

Kelas / Semester : IV / 1

Tema (4) : Berbagai Pekerjaan

Sub Tema (2) : Barang dan Jasa

Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit (1 X Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

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

IPA

- 3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, Teknologi dan masyarakat.

4.6 Menyajikan laporan tentang sumber daya alam dan pemanfaatan oleh masyarakat.

Bahasa Indonesia

3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

SBdP

3.5 Mengetahui berbagai alur cara dan pengolahan media karya kreatif.

4.5 Menbuat karya kreatif yang diperlukan untuk melengkapi proses pembelajaran dengan pemanfaatan bahan dilingkungan.

PPKn

3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat

4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat

C. Indikator

IPA

1. Menjelaskan manfaat sumber daya alam bagi kehidupan manusia
2. Menyajikan laporan tentang sumber daya alam

Bahasa Indonesia

1. Mengelola teks laporan tentang pemanfaatan sumber daya alam

SBdP

1. Berkreasi membuat laporan pemanfaatan sumber daya alam

PPkn

1. Menjelaskan sikap Warga Negara yang baik dalam memanfaatkan sumber daya alam disekitar.
2. Memberikan contoh kewajiban sebagai warga terhadap pemanfaatan sumber daya alam setelah berdiskusi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan kehebatan sumber daya alam yang dimanfaatkan oleh manusia
2. Siswa mampu membuat laporan tentang pemanfaatan sumber daya alam dengan benar

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

- Model : Project Based Learning (Proyek)
- Metode : Tanya jawab, Diskusi, Presentasi, Penugasan, proyek dan pratikum

F. Materi Ajar

- IPA : Pemanfaatan sumber daya alam

- Bahasa Indonesia : Mendeskripsikan laporan hasil pengamatan
- IPS : Pengelolaan media karya kreatif
- PPkn : Kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah

G. Media, Alat dan Sumber Belajar

- a. Media : LKS
- b. Alat : Gambar dan Lem
- c. Sumber : Buku siswa dan buku guru tema 4 berbagai pekerjaan sub tema barang dan jasa. Buku tematik kurikulum 2013.
Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan.

H. Langkah-langkah Pembelajaran

➤ 2 x 35 (untuk 1x pertemuan)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama. ▪ Mengapsen kehadiran siswa. ▪ Memberi apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum belajar dengan mengajukan pertanyaan tahukan kalian apa itu sumber daya alam dan bagaimana cara pemanfaatan sumber daya alam dengan benar? ▪ Memotivasikan siswa tentang pemanfaatan sumber 	15 Menit

	<p>daya alam</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyampaikan materi yang akan dibahas dan tujuan yang akan dicapai 	
Kegiatan Inti	Menentukan pertanyaan mendasar	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menampilkan gambar didepan kelas tentang pemanfaatan sumber daya alam (Mengamati) ▪ Siswa mengamati gambar pemanfaatan sumber daya alam (Mengamati) ▪ Guru meminta salah satu siswa menyebutkan contoh lain ▪ Guru bertanya kepada siswa bagaimana sikap warga negara yang baik dan kewajiban sebagai warga negara terhadap pemanfaatan sumber daya alam (Bertanya) ▪ Siswa Bertanya jawab tentang gambar yang diamati dan tentang apa yang dijelaskan oleh guru ▪ Guru memberikan penguatan integrasi nilai spritual <p>Mengelompokan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa dibagikan kedalam kelompok (mencoba) ▪ Guru membagikan LKS pada setiap kelompok ▪ Siswa mengerjakan LKS dan menanyakan hal-hal yang tidak jelas (Menalar) 	180 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah selesai, siswa maju kedepan untuk mengumpulkan hasil kerja kelompoknya (Mengkomunikasikan) 	
	<p>Mengarahkan siswa untuk membuat proyek dan membuat jadwal perencanaan penyelesaian proyek, mulai dari rancangan sampai memamerkan proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan tugas individu ▪ Guru memberikan gambar pemanfaatan sumber daya alam kepada individu siswa untuk membuat laporan dengan ide-ide kreatifnya ▪ Setelah selesai, guru meminta kepada masing-masing kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil kerja individu mereka dalam kelompok (Mengkomunikasikan) ▪ Kemudian guru memberitahukan kepada siswa bahwa kegiatan proyek akan dilaksanakan pada pertemuan kedua ▪ Guru menampilkan video proses pembuatan proyek ▪ Guru menginformasikan kepada siswa untuk membawa kayu stick dan lem fox untuk pembuatan produk pertemuan selanjutnya. 	
<p>Kegiatan Akhir</p>	<p>Mengevaluasi pengalaman</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa dengan bimbingan guru, merumuskan kesimpulan dengan menjawab pertanyaan yang telah 	<p>15 Menit</p>

	<p>ditemukan diawal pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pada akhir pembelajaran guru mengajukan pertanyaan sebagai acuan mereka menemukan kesimpulan atas tema berbagai pekerjaan ▪ Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa ▪ Menutup pembelajaran dengan berdoa ▪ Salam penutup 	
--	---	--

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian

- a. penilaian sikap spiritual : Pengamatan (Berdoa sebelum dan sesudah belajar, mengucapkan rasa syukur)
- b. penilaian sikap sosial : Pengamatan sikap dalam pembelajaran
- c. penilaian pengetahuan : Tes tulis (LKS)
- d. penilaian keterampilan : Teknik tes tertulis, bentuk kinerja

Mengetahui
Wali Kelas IV

Banda Aceh, 1 November 2016
Peneliti

Rabithah AM, S.pd.I
NIP. 1978081820071022001

Hayatun Rahmi
NIM. 201223447

LEMBAR KERJA SISWA

LKS

Sekolah : MIN Mesjid Raya Banda Aceh
Kelas/Semester : IVb/ Ganjil
Tema/ Sub Tema : Berbagai Pekerjaan/ Barang dan Jasa
Materi : Pemanfaatan Sumber Daya Alam
Petunjuk:

1. Mulailah dengan membaca Basmalah!
2. Tulislah nama dengan lengkap dan benar!

NAMA :



1. Buatlah laporan tentang pemanfaatan sumber daya alam dari gambar diatas dengan sekreatif mungkin !

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Satuan Pendidikan : MIN Mesjid Raya Banda Aceh
Kelas/Semester : IV/ I
Tema/Subtema : Berbagai Pekerjaan/ Barang dan Jasa
Materi Pokok : Pemanfaatan Sumber Daya Alam
Hari/Tanggal : 1 November 2016
Pertemuan : I

Petunjuk

Berikan tanda cek list () pada kolom yang sesuai menurut pilihan bapak/ibu.

A. LEMBAR PENGAMATAN

No	Kegiatan belajar	Nilai			
		1	2	3	4
1.	- Kemampuan guru dalam memotivasi siswa dan mengkomunikasikan tujuan pembelajaran				
2.	- Kemampuan guru dalam mamaparkan topik yang akan dikaji				
Menentukan pertanyaan mendasar					
3.	- Kemampuan guru dalam menunjukkan gambar contoh pemanfaatan sumber daya alam				
4.	- Kemampuan guru bertanya jawab dan memberi penguatan kepada siswa				
Mengelompokkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek					
5.	- Kemampuan guru dalam membagi kelompok				
6.	- Kemampuan guru dalam membimbing siswa mengerjakan LKS				
7.	- Guru membimbing siswa dalam memngumpul- pulkan hasil kerja kelompoknya				
Mengarahkan siswa untuk membuat proyek dan membuat jadwal perencanaan penyelesaian proyek, mulai dari rancangan sampai memamerkan proyek					

8.	- Kemampuan guru dalam memberikan gambar tentang pemanfaatan sumber daya alam untuk membuat proyek dalam bentuk laporan yang dikerjakan perindividu				
9.	- Kemampuan guru dalam mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri dan menarik kesimpulan tentang materi pemanfaatan sumber daya alam				
10.	- Kemampuan guru menjawab pertanyaan berbagai penguatan				
11.	- Kemampuan guru dalam menampilkan video tentang rancangan produk				
Mengevaluasi pengalaman					
12.	- Kemampuan guru dalam menyimpulkan serta penguatan yang berkaitan dengan materi dan menutup pelajaran				
13.	- penerapan model project based learning dengan pemanfaatan sumber daya alam dalam proses pembelajaran				
14	- Keterampilan mengelola kelas				
15	- Keterampilan mengelola waktu				
Jumlah		40			
Presentase		66,66% = Kurang			

Banda Aceh, 1 November 2016
Pengamat/ Observer

(Rabithah AM, S.pd.I)
Nip. 1978081820071022001

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Satuan Pendidikan : MIN Mesjid Raya Banda Aceh
Kelas/Semester : IV /I
Tema/Subtema : Berbagai Pekerjaan/ Barang dan Jasa
Materi Pokok : Pemanfaatan Sumber Daya Alam
Hari/Tanggal : 1 November 2016
Pertemuan : I

PETUNJUK

Berikan tanda cek list () pada kolom yang sesuai menurut pilihan bapak/ibu.

A. LEMBAR PENGAMATAN

No	Kegiatan belajar	Nilai			
		1	2	3	4
1.	- Siswa mendengarkan motivasi dan tujuan pembelajaran dari guru				
2.	- Siswa mendengar topik yang dikaji oleh guru				
Menentukan pertanyaan mendasar					
3.	- Siswa mengamati gambar pemanfaatan sumber daya alam yang ditunjukkan oleh guru				
4.	- Siswa bertanya jawab tentang gambar yang diamati dan apa yang dijelaskan oleh guru				
Mengelompokkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek					
5.	- Siswa duduk dalam kelompok				
6.	- Siswa mengerjakan LKS				
7.	- Siswa mengumpulkan hasil LKSnya				
Mengarahkan siswa untuk membuat proyek dan membuat jadwal perencanaan penyelesaian proyek, mulai dari rancangan sampai memamerkan proyek					
8.	- Siswa mengerjakan proyek berupa laporan				

	perindividu				
9.	- Siswa membuat laporan dari gambar pemanfaatan sumber daya alam dengan ide-ide kreatifnya				
10.	- Siswa maju kedepan untuk mempresentasikan LKS perindividunya				
11.	- Siswa mengamati video tentang rancangan produk yang ditayangkan oleh guru				
Mengevaluasi pengalaman					
12.	- Siswa menyimpulkan pembelajaran tentang materi pemanfaatan sumber daya alam				
13.	- Siswa membaca doa penutup				
Jumlah		34			
Presentase		65,38 = Kurang			

Banda Aceh, 1 November 2016
Pengamat/ Observer

(Utari Mustika)
Nim. 201223446

RUBRIK PENILAIAN KREATIVITAS SISWA

Satuan Pendidikan : MIN Mesjid Raya Banda Aceh
 Kelas/ Semester : IV/ I
 Tema/ Subtema : Berbagai Pekerjaan/ Barang dan Jasa
 Materi Pokok : Pemanfaatan Sumber Daya Alam
 Hari/ Tanggal : Selasa/ 1 November 2016
 Pertemuan : I

A. LEMBAR PENGAMATAN

Aspek Yang Dinilai	Kegiatan Belajar	Nilai			
		1	2	3	4
Bentuk Laporan	- Laporan yang dihasilkan memiliki bentuk yang unit dan rapi				
	- Laporan yang dihasilkan memiliki bentuk yang unik dan tidak rapi				
	- Laporan yang dihasilkan kurang unik dan tidak rapi				
	- Laporan yang dihasilkan tidak unik dan tidak rapi				
Ide	- Sangat kreatif dalam mengembangkan ide-idenya				
	- Kreatif dalam mengembangkan ide-idenya				
	- Kurang kreatif dalam mengembangkan ide-idenya				
	- Tidak kreatif dalam mengembangkan ide-idenya				
Kreativitas	- Sangat terampil dan rapi dalam membuat laporan				
	- Terampil dan rapi dalam membuat laporan				

	- Kurang terampil dan rapi dalam membuat laporan				
	- Tidak terampil dan rapi dalam membuat laporan				
Presentasi	- Sangat memahami materi, mengembangkan ide yang luas dan membuat laporan dengan idenya sendiri				
	- Memahami materi, mengembangkan ide dan membuat laporan dengan ide sendiri				
	- Kurang memahami materi dan membuat laporan dengan ide orang lain				
	- Tidak memahami materi, dan tidak mampu membuat laporan dengan idenya sendiri				
Jumlah					10
Presentase					62,5%=Kurang

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : MIN Mesjid Raya Banda Aceh

Kelas / Semester : IV / 1

Tema (4) : Berbagai Pekerjaan

Sub Tema (2) : Barang dan Jasa

Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit (1 X Pertemuan)

Pertemuan : 1I

A. Kompetensi Inti

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

IPA

3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, Teknologi dan masyarakat.

4.6 Menyajikan laporan tentang sumber daya alam dan pemanfaatan oleh masyarakat.

Bahasa Indonesia

3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

SBdP

3.5 Mengetahui berbagai alur cara dan pengolahan media karya kreatif.

4.5 Menbuat karya kreatif yang diperlukan untuk melengkapi proses pembelajaran dengan pemanfaatan bahan dilingkungan.

PPKn

3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat

4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat

C. Indikator

IPA

1. Menjelaskan manfaat sumber daya alam bagi kehidupan manusia
2. Menyajikan laporan tentang sumber daya alam

Bahasa Indonesia

1. Mengelola teks laporan tentang pemanfaatan sumber daya alam

SBdP

1. Berkreasi membuat produk dari kayu stick

PPkn

1. Menjelaskan sikap Warga Negara yang baik dalam memanfaatkan sumber daya alam disekitar.
2. Memberikan contoh kewajiban sebagai warga terhadap pemanfaatan sumber daya alam setelah berdiskusi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan kehebatan sumber daya alam yang dimanfaatkan oleh manusia
2. Siswa mampu membuat laporan tentang pemanfaatan sumber daya alam dengan benar

3. Siswa mampu merancang dan memanfaatkan sumber daya alam dari kayu stick

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

- Model : Project Based Learning (Proyek)
- Metode : Tanya jawab, Diskusi, Presentasi, Penugasan, proyek dan pratikum

F. Materi Ajar

- IPA : Pemanfaatan sumber daya alam
- Bahasa indonesia : Mendeskripsikan laporan hasil pengamatan
- IPS : Pengelolaan media karya kreatif
- PPkn : Kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah

G. Media, Alat dan Sumber Belajar

- a. Media : LKS
- b. Alat : Kayu Stick dan lem fox
- c. Sumber : Buku siswa dan buku guru tema 4 berbagai pekerjaan sub tema barang dan jasa. Buku tematik kurikulum 2013. Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan.

H. Langkah-langkah Pembelajaran

- 2 x 35 (untuk 1x pertemuan)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama. ▪ Mengapsen kehadiran siswa. 	15 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum belajar dengan mengajukan pertanyaan Apa-apa saja pemanfaatan sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan oleh manusia? ▪ Guru memotivasi belajar siswa dengan menyebutkan beberapa pemanfaatan sumber daya alam dengan benar ▪ Menyampaikan materi yang akan dibahas dan tujuan yang akan dicapai 	
Kegiatan Inti	Menentukan pertanyaan mendasar	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menampilkan gambar didepan kelas tentang rancangan produk (Mengamati) ▪ Siswa mengamati gambar tentang rancangan produk (Mengamati) ▪ Siswa bertanya jawab tentang gambar yang diamati (Menanya) ▪ Guru memberikan penguatan atas pertanyaan siswa tentang gambar yang diamati 	180 Menit
	Mengelompokkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberitahukan bahwa kegiatan proyek akan dilaksanakan pada pertemuan ini ▪ Siswa dibagikan kedalam kelompok ▪ Guru membagikan siswa tugas proyek perindividu 	

	<p>Mengarahkan siswa untuk membuat proyek dan Membuat jadwal perencanaan penyelesaian proyek, mulai dari rancangan sampai memamerkan proyek</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa saling bertanya jawab tentang cara pembuatan proyek tersebut (Menanya) ▪ Guru menjelaskan pada siswa aturan main mendesain pemanfaatan sumber daya alam yang dibuat dari kayu stick dan bisa dibuat sesuai dengan idenya sendiri (ditinjau dari segi bentuk, unik, rapi, dan kreatif) (Mencoba) ▪ Siswa perindividu mengerjakan rancangan proyeknya (Menalar) ▪ Guru membimbing siswa dalam mengerjakan rancangan produknya ▪ Setelah selesai mengerjakannya siswa maju kedepan untuk mengumpulkan hasil rancangan proyek mereka (Mengkomunikasikan) ▪ Dan guru siap memfasilitasi pameran atas pekerjaan/karya dihasilkan oleh peserta didik 	
<p>Penutup</p>	<p>Mengevaluasi pengalaman</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa dengan bimbingan guru, merumuskan kesimpulan dengan menjawab pertanyaan yang telah ditemukan diawal pembelajaran ▪ Pada akhir pembelajaran guru mengajukan pertanyaan 	<p>15 Menit</p>

	<p>sebagai acuan mereka menemukan kesimpulan atas tema berbagai pekerjaan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa ▪ Menutup pembelajaran dengan berdoa <p>Salam penutup</p>	
--	---	--

I. Penilaian

A. Teknik Penilaian

- a. penilaian sikap spiritual : Pengamatan (Berdoa sebelum dan sesudah belajar, mengucapkan rasa syukur)
- b. penilaian sikap sosial : Pengamatan sikap dalam pembelajaran
- c. penilaian pengetahuan : Tes tulis (LKS)
- d. penilaian keterampilan : Teknik tes tertulis, bentuk kinerja

Mengetahui
Wali Kelas IV

Rabithah AM, S.pd.I
NIP. 1978081820071022001

Banda Aceh, 2 November 2016
Peneliti

Hayatun Rahmi
201223447

LEMBAR KERJA SISWA

LKS

Sekolah : MIN Mesjid Raya Banda Aceh
Kelas/Semester : IVb/ Ganjil
Tema/ Subtema : Berbagai pekerjaan/ Barang dan Jasa
Materi : Pemanfaatan Sumber Daya Alam

Petunjuk:

- Dalam kehidupan sehari-hari banyak hal yang berhubungan dengan materi pemanfaatan sumber daya alam yang dibuat dari kayu dan diselesaikan dengan berbagai macam cara:

Perhatikan gambar dibawah ini:



Gambar diatas adalah contoh rancangan produk yang dibuat dari kayu stik.

Tugas kalian adalah:

1. Buatlah rancangan sebuah produk dari kayu stik yang sudah dibagikan guru kepada masing-masing individu dengan indah, unik dan rapi menurut kreativitas individu masing-masing dan buatlah rancangan produk dengan berbagai macam bentuk yang memungkinkan!

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Satuan Pendidikan : MIN Mesjid Raya Banda Aceh
Kelas/Semester : IV/ I
Tema/Subtema : Berbagai Pekerjaan/ Barang dan Jasa
Materi Pokok : Pemanfaatan Sumber Daya Alam
Hari/Tanggal : 2 November 2016
Pertemuan : II

Petunjuk

Berikan tanda cek list () pada kolom yang sesuai menurut pilihan bapak/ibu.

A. LEMBAR PENGAMATAN

No	Kegiatan belajar	Nilai			
		1	2	3	4
1.	- Kemampuan guru dalam memotivasi siswa dan mengkomunikasikan tujuan pembelajaran				
Menentukan pertanyaan mendasar					
2.	- Kemampuan guru dalam menunjukkan gambar tentang rancangan produk				
3.	- Kemampuan guru memberikan penguatan				
Mengelompokkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek					
4.	- Kemampuan guru dalam memberitahukan bahwa proyek akan dilakukan pada pertemuan ini				
5.	- Kemampuan guru dalam membagi kelompok				
6.	- Guru membagikan siswa tugas proyek perindividu				
Mengarahkan siswa untuk membuat proyek dan membuat jadwal perencanaan penyelesaian proyek, mulai dari rancangan sampai memamerkan proyek					

7.	- Kemampuan guru dalam mengarahkan siswa untuk memilih aktivitas yang akan sesuai dan memastikan agar proyek dapat dikerjakan berdasarkan ketersediaan bahan, sumber belajar				
8.	- Kemampuan guru dalam mengarahkan siswa untuk merancang proyek dari kayu stick, dan guru memberikan arahan jika tahapan tersebut tidak sesuai dengan yang seharusnya dilakukan				
9.	- Kemampuan guru mengkondisikan siswa dalam menjawab permasalahan dengan berbagai cara				
10.	- Kemampuan guru dalam melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan proyek dari kayu stick sesuai dengan tahapan dan jadwal yang telah disepakati				
11.	- Kemampuan guru dalam menghargai berbagai pendapat peserta didik				
12.	- Kemampuan guru dalam memfasilisasi pameran atas pekerjaan/karya yang dihasilkan oleh peserta didik				
Mengevaluasi pengalaman					
13.	- Kemampuan guru dalam mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri dan menarik kesimpulan tentang materi pemanfaatan sumber daya alam				
14.	- Kemampuan guru menjawab pertanyaan berbagai penguatan				
15.	- Kemampuan guru dalam menyimpulkan serta penguatan yang berkaitan dengan materi dan menutup pelajaran				
16.	- penerapan model project based learning dengan pemanfaatan sumber daya alam dalam proses				

	pembelajaran				
	Jumlah	60			
	Presentase	93,75%= Baik Sekali			

Banda Aceh, 2 November 2016
Pengamat/ Observer

(Rabithah AM, S.pd.I)
Nip. 1978081820071022001

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Satuan Pendidikan : MIN Mesjid Raya Banda Aceh
Kelas/Semester : IV /I
Tema/Subtema : Berbagai Pekerjaan/ Barang dan Jasa
Materi Pokok : Pemanfaatan Sumber Daya Alam
Hari/Tanggal : 2 November 2016
Pertemuan : II

PETUNJUK

Berikan tanda cek list () pada kolom yang sesuai menurut pilihan bapak/ibu.

A. LEMBAR PENGAMATAN

No	Kegiatan belajar	Nilai			
		1	2	3	4
1.	- Siswa mendengarkan motivasi dan tujuan pembelajaran dari guru				
Menentukan pertanyaan mendasar					
2.	- Siswa mengamati gambar tentang rancangan produk				
3.	- Siswa bertanya jawab tentang gambar yang diamati				
Mengelompokkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek					
4.	- Siswa duduk dalam kelompok				
5.	- Siswa mendengar pemberitahuan bahwa proyek akan dilakukan pada pertemuan ini				
6.	- Siswa mendengar dan memahami arahan guru untuk memilih aktivitas yang sesuai dan memastikan agar proyek dapat dikerjakan berdasarkan ketersediaan bahan dan sumber				

	belajar yang ada				
Mengarahkan siswa untuk membuat proyek dan membuat jadwal perencanaan penyelesaian proyek, mulai dari rancangan sampai memamerkan proyek					
7.	- Siswa merancang proyek dari kayu stick perindividu				
8.	- Siswa mendengar arahan guru jika tidak mengerjakan sesuai dengan yang harus dilakukan				
9.	- Siswa merancang proyek dari kayu stick dengan pengawasan dari guru				
10.	- Siswa mengumpulkan hasil rancangan produknya dan siap dipamerkan oleh guru				
Mengevaluasi pengalaman					
11.	- Siswa menyimpulkan pembelajaran tentang materi pemanfaatan sumber daya alam				
12.	- Siswa bertanya jawab				
13.	- Siswa membaca doa penutup				
Jumlah		47			
Presentase		90,38%= Baik Sekali			

Banda Aceh, 2 November 2016
Pengamat/ Observer

(Utari Mustika)
Nim. 201223446

RUBRIK PENILAIAN KREATIVITAS SISWA

Satuan Pendidikan : MIN Mesjid Raya Banda Aceh
 Kelas/ Semester : IV/ I
 Tema/ Subtema : Berbagai Pekerjaan/ Barang dan Jasa
 Materi Pokok : Pemanfaatan Sumber Daya Alam
 Hari/ Tanggal : Rabu/ 2 November 2016
 Pertemuan : II

A. LEMBAR PENGAMATAN

Aspek Yang Dinilai	Kegiatan Belajar	Nilai			
		1	2	3	4
Bentuk Laporan	- Produk yang dihasilkan memiliki bentuk yang unit dan rapi				
	- Produk yang dihasilkan memiliki bentuk yang unik dan tidak rapi				
	- Produk yang dihasilkan kurang unik dan tidak rapi				
	- Produk yang dihasilkan tidak unik dan tidak rapi				
Ide	- Sangat kreatif dalam mengembangkan ide-idenya				
	- Kreatif dalam mengembangkan ide-idenya				
	- Kurang kreatif dalam mengembangkan ide-idenya				
	- Tidak kreatif dalam mengembangkan ide-idenya				
Kreativitas	- Sangat terampil dalam memilih dan menggunakan bahan				
	- Terampil dalam memilih dan terampil dalam menggunakan bahan				

	- Kurang terampil dalam memilih dan tidak terampil dalam menggunakan bahan				
	- Tidak terampil dalam memilih dan menggunakan bahan				
Presentasi	- Sangat memahami arahan, mengembangkan ide yang luas dan merancang produk dengan idenya sendiri				
	- Memahami arahan, mengembangkan ide dan merancang produk dengan ide sendiri				
	- Kurang memahami arahan dan merancang produk dengan ide orang lain				
	- Tidak memahami arahan, dan tidak mampu merancang produk				
Jumlah		13			
Presentase		81,25%=Baik			

POTO PENELITIAN SIKLUS I

1. Guru memberikan apersepsi, motivasi dan menyampaikan materi dipapan tulis



2. Guru menampilkan dan siswa mengamati gambar pemanfaatan sumber daya alam



3. Guru membagikan LKS dan siswa mengerjakan LKS



4. Siswa mempresentasikan hasil LKSnya



5. Guru menampilkan Video tentang pembuat produk dari kayu stick



6. Hasil pembuatan laporan pemanfaatan sumber daya alam



POTO PENELITIAN SIKLUS II

1. Guru memberikan apersepsi, motivasi dan menyampaikan materi



2. Guru menampilkan gambar tentang rancangan produk dari kayu stick



3. Guru membagikan kayu stick pada perindividu siswa



4. Siswa mengerjakan rancangan proyek dari kayu stick



5. Guru membimbing siswa dalam merancang proyek kayu stick



6. Hasil rancangan proyek dari kayu stick dan dan guru mefasilitasi pameran atas karya kreatif siswa



LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Satuan Pendidikan : MIN Mesjid Raya Banda Aceh
Kelas/Semester : IV/ I
Tema/Subtema : Berbagai Pekerjaan/ Barang dan Jasa
Materi Pokok : Pemanfaatan Sumber Daya Alam
Hari/Tanggal : 1 November 2016
Pertemuan : I

A. Pengantar

Kegiatan observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model project based learning. Jadi aktifitas guru yang perlu diperhatikan adalah aktivitas guru dalam melakukan pembelajaran.

B. Petunjuk

Berikan tanda cek list () pada kolom yang sesuai menurut pilihan bapak/ibu.

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Baik Sekali

C. LEMBAR PENGAMATAN

No	Kegiatan belajar	Nilai			
		1	2	3	4
1.	- Kemampuan guru dalam memotivasi siswa dan mengkomunikasikan tujuan pembelajaran				
2.	- Kemampuan guru dalam mamaparkan topik yang akan dikaji				
Menentukan pertanyaan mendasar					
3.	- Kemampuan guru dalam menunjukkan gambar contoh pemanfaatan sumber daya alam kepada siswa				
4.	- Kemampuan guru bertanya jawab dan memberi penguatan kepada siswa				
Mengelompokkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek					
5.	- Kemampuan guru dalam membagi kelompok				
6.	- Kemampuan guru dalam membimbing siswa mengerjakan LKS				
7.	- Guru membimbing siswa dalam memngumpulkan hasil kerja kelompoknya				
Mengarahkan siswa untuk membuat proyek dan membuat jadwal perencanaan penyelesaian proyek, mulai dari rancangan sampai memamerkan proyek					
8.	- Kemampuan guru dalam memberikan gambar tentang pemanfaatan sumber daya alam untuk membuat laporan yang dikerjakan perindividu				
9.	- Kemampuan guru dalam mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri dan menarik kesimpulan tentang materi pemanfaatan sumber daya alam				
10.	- Kemampuan guru menjawab pertanyaan berbagai penguatan				
11.	- Kemampuan guru dalam menampilkan video				

	tentang rancangan produk				
Mengevaluasi pengalaman					
12.	- Kemampuan guru dalam menyimpulkan serta penguatan yang berkaitan dengan materi dan menutup pelajaran				
13.	- penerapan model project based learning dengan pemanfaatan sumber daya alam dalam proses pembelajaran				
14	- Keterampilan mengelola kelas				
15	- Keterampilan mengelola waktu				
Jumlah		40			
Presentase		66,66% = Baik			

Banda Aceh, 1 November 2016
 Pengamat/ Observer

(Rabithah AM, S.pd.I)
 Nip. 1978081820071022001

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Satuan Pendidikan : MIN Mesjid Raya Banda Aceh
Kelas/Semester : IV /I
Tema/Subtema : Berbagai Pekerjaan/ Barang dan Jasa
Materi Pokok : Pemanfaatan Sumber Daya Alam
Hari/Tanggal : 1 November 2016
Pertemuan : I

A. PENGANTAR

Kegiatan observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model project based learning. Jadi, aktivitas yang perlu diperhatikan adalah kegiatan siswa dalam pembelajaran bukan kemampuan guru dalam melakukan pembelajaran.

B. PETUNJUK

Berikan tanda cek list () pada kolom yang sesuai menurut pilihan bapak/ibu.

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Baik Sekali

D. LEMBAR PENGAMATAN

No	Kegiatan belajar	Nilai			
		1	2	3	4
1.	- Siswa mendengarkan motivasi dan tujuan pembelajaran dari guru				
2.	- Siswa mendengar topik yang dikaji oleh guru				
3.	- Siswa mengamati gambar pemanfaatan sumber daya alam yang ditunjukkan oleh guru				
4.	- Siswa bertanya jawab tentang gambar yang diamati dan apa yang dijelaskan oleh guru				
5.	- Siswa duduk dalam kelompok				
6.	- Siswa mengerjakan LKS				
7.	- Siswa mengumpulkan hasil LKSnya				
8.	- Siswa mengerjakan LKS perindividu				
9.	- Siswa membuat laporan dari gambar pemanfaatan sumber daya alam dengan ide-ide kreatifnya				
10.	- Siswa maju kedepan untuk mempresentasikan LKS perindividunya				
11.	- Siswa mengamati video tentang rancangan produk yang ditayangkan oleh guru				
12.	- Siswa menyimpulkan pembelajaran tentang materi pemanfaatan sumber daya alam				
13.	- Siswa membaca doa penutup				
Jumlah		34			
Presentase		64,15% = Cukup			

Banda Aceh, 1 November 2016

Pengamat/ Observer

(Rabithah AM, S.pd.I)

Nip. 1978081820071022001

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Satuan Pendidikan : MIN Mesjid Raya Banda Aceh
Kelas/Semester : IV/ I
Tema/Subtema : Berbagai Pekerjaan/ Barang dan Jasa
Materi Pokok : Pemanfaatan Sumber Daya Alam
Hari/Tanggal : 2 November 2016
Pertemuan : II

E. Pengantar

Kegiatan observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model project based learning. Jadi aktifitas guru yang perlu diperhatikan adalah aktivitas guru dalam melakukan pembelajaran.

F. Petunjuk

Berikan tanda cek list () pada kolom yang sesuai menurut pilihan bapak/ibu.

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Baik Sekali

G. LEMBAR PENGAMATAN

No	Kegiatan belajar	Nilai			
		1	2	3	4
1.	- Kemampuan guru dalam memotivasi siswa dan mengkomunikasikan tujuan pembelajaran				
Menentukan pertanyaan mendasar					
2.	- Kemampuan guru dalam menunjukkan gambar tentang rancangan produk				
3.	- Kemampuan guru memberikan penguatan				
Mengelompokkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek					
4.	- Kemampuan guru dalam memberitahukan bahwa proyek akan dilakukan pada pertemuan ini				
5.	- Kemampuan guru dalam membagi kelompok				
6.	- Guru membagikan siswa tugas proyek perindividu				
Mengarahkan siswa untuk membuat proyek dan membuat jadwal perencanaan penyelesaian proyek, mulai dari rancangan sampai memamerkan proyek					
7.	- Kemampuan guru dalam mengarahkan siswa untuk memilih aktivitas yang akan sesuai dan memastikan agar proyek dapat dikerjakan berdasarkan ketersediaan bahan dan sumber belajar yang ada				
8.	- Kemampuan guru dalam mengarahkan siswa untuk merancang proyek dari kayu stick, dan guru memberikan arahan jika tahapan tersebut tidak sesuai dengan yang seharusnya dilakukan				
9.	- Kemampuan guru mengkondisikan siswa dalam menjawab permasalahan dengan berbagai cara				
10.	- Kemampuan guru dalam melakukan				

	pengawasan terhadap pelaksanaan proyek dari kayu stick sesuai dengan tahapan dan jadwal yang telah disepakati				
11.	- Kemampuan guru dalam menghargai berbagai pendapat peserta didik				
12.	- Kemampuan guru dalam memfasiliasi pameran atas pekerjaan/karya yang dihasilkan oleh peserta didik				
Mengevaluasi pengalaman					
13.	- Kemampuan guru dalam mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri dan menarik kesimpulan tentang materi pemanfaatan sumber daya alam				
14.	- Kemampuan guru menjawab pertanyaan berbagai penguatan				
15.	- Kemampuan guru dalam menyimpulkan serta penguatan yang berkaitan dengan materi dan menutup pelajaran				
16.	- penerapan model project based learning dengan pemanfaatan sumber daya alam dalam proses pembelajaran				
	Jumlah	64			
	Presentase	100% = Baik Sekali			

Banda Aceh, 2 November 2016
Pengamat/ Observer

(Rabithah AM, S.pd.I)
Nip. 1978081820071022001

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Satuan Pendidikan : MIN Mesjid Raya Banda Aceh
Kelas/Semester : IV /I
Tema/Subtema : Berbagai Pekerjaan/ Barang dan Jasa
Materi Pokok : Pemanfaatan Sumber Daya Alam
Hari/Tanggal : 2 November 2016
Pertemuan : II

C. PENGANTAR

Kegiatan observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model project based learning. Jadi, aktivitas yang perlu diperhatikan adalah kegiatan siswa dalam pembelajaran bukan kemampuan guru dalam melakukan pembelajaran.

D. PETUNJUK

Berikan tanda cek list () pada kolom yang sesuai menurut pilihan bapak/ibu.

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Baik Sekali

H. LEMBAR PENGAMATAN

No	Kegiatan belajar	Nilai			
		1	2	3	4
1.	- Siswa mendengarkan motivasi dan tujuan pembelajaran dari guru				
2.	- Siswa mengamati gambar tentang rancangan produk				
3.	- Siswa bertanya jawab tentang gambar yang diamati				
4.	- Siswa mendengar pemberitahuan bahwa proyek akan dilakukan pada pertemuan ini				
5.	- Siswa duduk dalam kelompok				
6.	- Siswa merancang proyek dari kayu stick perindividu				
7.	- Siswa mendengar dan memahami arahan guru untuk memilih aktivitas yang sesuai dan memastikan agar proyek dapat dikerjakan berdasarkan ketersediaan bahan dan sumber belajar yang ada				
8.	- Siswa mendengar arahan guru jika tidak mengerjakan sesuai dengan yang harus dilakukan				
9.	- Siswa merancang proyek dari kayu stick dengan pengawasan dari guru				
10.	- Siswa mengumpulkan hasil rancangan produknya dan siap dipamerkan oleh guru				
11.	- Siswa menyimpulkan pembelajaran tentang materi pemanfaatan sumber daya alam				
12.	- Siswa bertanya jawab				
13.	- Siswa membaca doa penutup				
Jumlah		47			
Presentase		90,38% =Baik Sekali			

Banda Aceh, 2 November 2016
Pengamat/ Observer

(Rabithah AM, S.pd.I)
Nip. 1978081820071022001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Hayatun Rahmi
2. Tempat/Tanggal Lahir : Ateuk Lamphang, 10 Januari 1995
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan/Suku : Indonesia/Aceh
6. Status Perkawinan : Belum Kawin
7. No. Hp : 085362704545
8. Alamat Sekarang : Sibreh Desa Ateuk Lamphang, Kec, Simpang Tiga, Kab, Aceh Besar
9. Pekerjaan/NIM : Mahasiswi/201223447
10. Nama Orang Tua/Wali
 - a. Ayah : Zamzami (ALM)
 - b. Ibu : Asyiah
 - c. Pekerjaan : Petani
11. Alamat : Desa, Ateuk Lamphang, Kec, Simpang Tiga, Kab, Aceh Besar
12. Pendidikan
 - a. SD : SD Lam Ura Tamat Tahun 2006.
 - b. SMP/MTs : MTsN Nurul Hikmah Tamat Tahun 2009.
 - c. SMA/MA : MA Nurul Hikmah Tamat Tahun 2012.
 - d. Perguruan Tinggi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi PGMI UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2012-2016.

Demikianlah daftar riwayat hidup ini saya perbuat dengan sebenarnya agar dapat diperlukan sebagaimana perlunya.

Darussalam, 7 Februari 2017
Penulis

Hayatun Rahmi
(201223447)