

**PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL) DENGAN
PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEKITAR PADA TEMA
MAKANAN SEHAT UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS SISWA KELAS V
MIN 40 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

RIKA WARZUKNI
NIM. 201325145

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



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2018 M/1439 H**

**PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LERANING (PJBL)*
DENGAN PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEKITAR PADA
TEMA MAKANAN SEHAT UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS SISWA KELAS V
MIN 40 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

Rika warzukni
NIM. 201325145

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

• Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Dr. Azhar, M. Pd.
NIP. 196812121994021002

Pembimbing II,



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

**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)
DARUSASSALAM-BANDA ACEH
Telp: (0651) 755142, faks: 755020**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rika Warzukni
Nim : 201325145
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Judul Skripsi : Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) dengan Pemanfaatan Lingkungan Sekitar pada Tema Makanan Sehat untuk Meningkatkan kreativitas Siswa Kelas V MIN 40 Aceh Besar

menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya saya sendiri dan bukan karya orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya. Apabila klaim dari pihak lain adalah bukan tanggung jawab dosen pembimbing dan fakultas tarbiyan dan keguruan UIN Ar-Rniry, melainkan sepenuhnya menjadi tanggungjawab penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, saya bersedia mendapat sanksi akademis.

Banda Aceh, 5 Desember 2017

Yng Menyatakan



**Rika Warzukni
NIM. 201325145**

ABSTRAK

Nama : Rika Warzukni
Nim : 201325145
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyan dan Keguruan (FTK)
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Project Based Learning*(*PjBL*) Dengan Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Tema Makanan Sehat Kelas V MIN 40 Aceh Besar

Tanggal Sidang : 16 Januari 2018

Tebal Skripsi : 63 Lembar

Pembimbing 1 : Azhar, M. Pd

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

Kata Kunci : *Project Based Learning* (*PjBL*), Kreativitas Siswa

Meningkatnya kreativitas siswa dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh model yang digunakan guru saat mengajarkan materi pembelajaran, dan jika pembelajaran tidak diiringi dengan kegiatan yang sesuai dengan materi pelajaran maka siswa jenuh dan bosan, sehingga mengakibatkan suasana kelas yang pasif dan siswa menjadi tidak kreatif. Model *Project based learning* (*PjBL*) merupakan salah satu model pembelajaran di mana siswa diajak menciptakan sebuah *project* yang berhubungan dengan tema yang sedang dipelajari dan mencoba mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui kreativitas siswa dengan penerapan model *project based learning* dengan pemanfaatan pada tema makanan sehat di kelas V MIN 40 Aceh Besar. (2) untuk mengetahui respon siswa kelas V MIN 40 Aceh Besar pada tema makanan sehat dengan menggunakan model *project based learning* dan pemanfaatan lingkungan sekitar. Rancangan penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan desain penelitian *One-Shot Case Study*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 40 Aceh Besar, dan sampelnya adalah seluruh siswa kelas V berjumlah 23 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penerapan model *Project Based Learning* (*PjBL*) dengan pemanfaatan lingkungan sekitar tidak dapat meningkatkan kreativitas siswa pada tema makanan sehat di MIN 40 Aceh Besar, dengan $t_{hitung} < t_{tabel}$, yaitu $0,031 < 1,171$. (2) Hasil analisis angket respon siswa memperoleh nilai rata-rata 3,63, dengan kategori positif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* tidak dapat meningkatkan kreativitas siswa karena siswa belum terbiasa dengan model *project based learning* (*PjBL*) dan siswa sulit dalam percobaan dan pengumpulan data.

KATA PENGANTAR



Puji beserta syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas ridho-Nya serta shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan pada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Tak lupa penulis haturkan salam kepada keluarga , sahabat dan orang-orang yang senantiasa membantu terselesaikannya karya ilmiah ini.

Dalam menyelesaikan penelitian yang berjudul **“Penerapan Model *Project Based Learning (PjBL)* dengan Pemanfaatan Lingkungan Sekitar pada Tema Makanan Sehat untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V MIN 40 Aceh Besar”** mendapat bantuan, bimbingan, serta petunjuk dari berbagai pihak dan penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Mujiburrahman, M. Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry.
2. Bapak Dr. Azhar, M. Pd selaku Ketua Prodi dan Bapak Irwandi, MA selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, serta para dosen dan staf Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak berjasa dalam proses perkuliahan sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan S1.
3. Ibu Yuni Setianingsih, M. Ag selaku Penasehat Akademik yang telah banyak membantu dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan perkuliahan skripsi ini.

4. Bapak Azhar, M. Pd selaku Dosen Pembimbing I dan ibu Daniah, S. Si., M. Pd selaku Dosen pembimbing II yang telah membina, memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini
5. Seluruh Karyawan/karyawati perpustakaan wilayah, perpustakaan UNI Ar-Raniry, ruang baca prodi PGMI yang telah membantu penulis menemukan rujukan-rujukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala Sekolah MIN 40 Aceh Besar Ibu Dra. Ramiyana yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis dan wali kelas V MIN 40 Aceh Besar Bapak Tarmizi, S. Pd. I yang bersedia meluangkan waktunya dalam membantu penulis dalam proses pengumpulan data penelitian yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak ibu tercinta Nahrudin (Alm) dan Mardiana beserta abang dan kakak Rezha Fata S. Psi., M. Psi dan Nurul Rahmi, S. IP., M.A. Yang selalu memberikan semangat, dorongan dan doa restu serta pengorbanan yang tidak ternilai kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini.
8. Sahabat-sahabat tercinta Anisah, Rauzah, Putri, Madina, Aliyah, dan oja yang telah banyak membantu dan memberikan dorongan serta teman-temanku seangkatan 2013 yang telah bekerja sama dalam menempuh pendididkan, memberikan semangat, dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga amal kebbaikannya dicatat dan dibalads oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa karya ilmiah ini masih jauh dari kesempurnaan, maka kritik dan saran sangat diharapkan demi kebaikan tulisan-tulisan yang akan datang. Semoga

skripsi ini dapat menjadi sumber inspirasi yang bermanfaat bagi semua pihak pada umumnya, bagi penulis khususnya, dan untuk mengembangkan kemampuan lebih lanjut bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Banda Aceh, 25 Januari 2017

Penulis,

DAFTAR ISI

LEMBARAN JUDUL	i
PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SIDANG	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Hipotesis Penelitian	7
F. Definisi Operasional	8
BAB II LANDASAN TEORITIS	11
A. Model Pembelajaran <i>Project Based Learning (PjBL)</i>	11
B. Pemanfaatan Lingkungan	18
C. Kreativitas	21
D. Tema Makanan Sehat	25
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Rancangan Penelitian	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Populasi dan Sampel	32
D. Instrumen Penelitian	33
E. Teknik Pengumpulan Data	34
F. Teknik Analisis Data	35
G. Analisis Data Respon Siswa	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian	40
B. Pembahasan Hasil Penelitian	52
BAB V PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	59

DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN-LAMPIRAN	64
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	99

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1: Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>PJBL</i>	15
Tabel 2.2: Kelebihan dan Kekurangan Model <i>PJBL</i>	17
Tabel 2.3 : Ciri-ciri Kreativitas	23
Tabel 2.4 : Aspek-Aspek Penilaian Kreativitas	25
Tabel 2.5: KI dan KD Pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia	26
Tabel 3.1 : Rancangan Penelitian	31
Tabel 3.2 :Skor Pilihan Jawaban Angket	34
Tabel 3.3 : Kriteria Penilaian Kreativitas	35
Tabel 4.1 : Jadwal Penelitian Kelas Eksperimen	40
Tabel 4.2 : Hasil Nilai Analisis Obyektif Akhir Siswa	41
Tabel 4.3 : Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku.	44
Tabel 4.4 : Hasil Analisis Obyektif Akhir	47
Tabel 4.5 : Hasil Analisis Respon Siswa.	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 : Surat Keputusan dari Dekan Fakultas Tarbiyan dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh	64
Lampiran 2 : Surat Izin Pengumpulan Data dari Kementerian Agama Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh	65
Lampiran 3 : Surat Izin Pengumpulan Data dari kementerian Agama Republik Indonesia Kota Jantho Aceh Besar	66
Lampiran 4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Dari Sekolah MIN 40 Aceh Besar	67
Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	68
Lampiran 6 : Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	83
Lampiran 7 : Lembar Observasi Kreativitas Siswa	85
Lampiran 8 : Lembar Respon Siswa	87
Lampiran 9 : Hasil Analisis Obyektif Akhir	89
Lampiran 10 : Nilai-nilai dalam Distribusi t untuk Uji Satu Pihak	91
Lampiran 11 : Lembar Foto Penelitian MIN 40 Aceh Besar	93
Lampiran 12 : Daftar Riwayat Hidup.	98

BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang

Kurikulum 2013 merupakan salah satu upaya untuk memperbaharui dan penyerdehanaan yang sifatnya tematik-integratif untuk pengembangan kurikulum sesuai dengan kebutuhan generasi sekarang. Kurikulum 2013 ini menonjolkan kompetensi ketuhanan, sosial, pengetahuan, dan keterampilan melalui pendekatan *saintifik*.¹ Kurikulum ini merupakan wahana untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai serta tanggung jawab kepada lingkungan, masyarakat, bangsa, dan negara yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Penilaian autentik atau penilaian langsung dan menyeluruh menjadi titik tumpu atau implementasi penerapan Kurikulum 2013, yang mengedepankan pembentukan karakter. Karena penilaian autentik menilai *input*, *proses*, dan *output* pembelajaran secara komprehensif. Instrumen penilaian komprehensif tersebut mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.²

Selama ini, guru belum mampu menggali kreativitas siswa pada proses pembelajaran dikarenakan guru jarang mengembangkan wawasan keilmuannya. Hal ini mengakibatkan sistem kegiatan belajar mengajar masih menggunakan

¹Desi Irnawat. "Pentingnya Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa ". Vol. 2, No. 1, Juni 2015: halaman 59-70.

²Kemdikbud, *Buku Guru Tema 3: Makanan Sehat*, (Jakarta : Kemdikbud, 2014), h. 3

cara-cara konvensional yang hanya menekankan atau memfokuskan pada peningkatan hasil belajar saja, tetapi kurang memberikan perhatian kepada pengembangan bakat kreatif siswa. Begitu pula yang terjadi pada kegiatan belajar mengajar di kelas V MIN 40 Aceh Besar, dimana siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa lebih memilih diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru saja tanpa diberi kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan pendapat dan ide-ide yang dimilikinya. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang mampu mendorong kreativitas siswa, siswa dituntut untuk mencari tahu bukan diberi tahu yang dapat menjadikan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, pembawa pengetahuan yang berfikir logis, sistematis, dan kreatif. Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik pada proses pembelajaran melalui mengamati, menanya, mencoba, dan menalar. Siswa dapat memperoleh pengetahuan diluar kelas atau dilingkungan sekitar sehingga siswa menjadi lebih kreatif karena berinteraksi dengan alam nyata langsung.³

Terhambatnya kreativitas siswa bukan hanya disebabkan oleh sistem pembelajaran yang hanya meningkatkan hasil belajar siswa saja, tetapi ada beberapa faktor lainnya yang dapat menghambat kreativitas siswa dalam pembelajaran yaitu cara mengajar guru cenderung tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, guru belum menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat membuat siswa berkreasi dalam kegiatan pembelajarannya, dan guru masih belum kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang akan

³ Desi Irnawati. "Pentingnya Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa ". Vol. 2, No. 1, Juni 2015: halaman 59-70

dilaksanakan. Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa akan muncul apabila gurunya memiliki kemampuan kreatif juga.

Guru dapat menggunakan model-model pembelajaran yang telah ada untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merancang kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menumbuhkan kemampuan kreativitas siswa adalah dengan menggunakan model *Project Based Learning (PjBL)*. Model *project based learning* merupakan cara belajar mengajar yang melibatkan siswa dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Siswa dilatih untuk melakukan analisis terhadap permasalahan, kemudian melakukan eksplorasi, mengumpulkan informasi, interpretasi, dan penilaian dalam mengerjakan proyek yang terkait dengan permasalahan yang dikaji. *Project Based Learning (PjBL)* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Proyek ini menuntut siswa bekerja melalui serangkaian tahap metode ilmiah dan model *Project Based Learning (PjBL)* mengharuskan siswa untuk berpikir kritis, analitis, dan kreatif.⁴

Salah satu cara untuk mendekatkan siswa kepada realitas kehidupannya adalah dengan menyediakan sumber belajar yang dapat membawa siswa belajar mengenali banyak hal yang berkaitan secara langsung dengan fenomena sehari-hari dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar melalui model *project based learning*. Sumber belajar lingkungan dapat meningkatkan kreativitas

⁴ Lindawati, Siska Desy Fatmariyanti, Arif Maftukhin. "Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa". Radiasi. Vol.3. No.1. 2015

siswa, membuat siswa peka terhadap alam, dapat mengembangkan pengetahuan, dan keterampilan siswa.⁵

Beberapa penelitian yang menggunakan model *project based learning*, misalnya penelitian yang dilakukan oleh Lindawati, Siska Desy Fatmariyanti, Arif Maftukhim, dengan judul: “Penerapan Model *Project Based Learning (PjBL)* untuk Meningkatkan Kreativitas Man 1 Kebumen”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya peningkatan persentase kreativitas psikomotorik 96,77% , kreativitas efektif siswa 87,67%, dan kreativitas kognitif siswa 92,78% dengan siswa yang tuntas sejumlah 30 siswa dari 31 siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Rini Astuti, dengan judul: “Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pengelolaan Limbah Menjadi *Trash Fashion* dengan Menggunakan Model *Project Based Learning (PjBL)* di kelas XI SMK Negeri 3 Cimahi”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya peningkatan kreativitas siswa dengan persentase 87,4% dari 32 siswa kreatif menggunakan model *project based learning (PjBL)*, dan 13,5% dari 5 siswa tidak kreatif dengan kriteria kreativitas paling sedikit 65%.⁶

Pada penelitian ini, penulis akan melaksanakan penelitian di MIN 40 Aceh Besar, namun sebelum pelaksanaan penelitian tersebut, penulis telah melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) terlebih dahulu di MIN 40 Aceh Besar yang dilaksanakan pada tanggal 16 Agustus 2016 sampai 18 Oktober 2016. MIN 40 Aceh Besar terletak di Gampong Punie Jln. Mesjid Daroy No. 02, Kecamatan

⁵ Endah Hendarwati. “Pengaruh Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Melalui Metode Project Based Learning “.Pedagogia. Vol. 2, No. 1, Februari 2013: halaman 59-70

⁶ Rini Astuti . “Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pengelolaan Limbah Menjadi Trash Fashion Melalui Project Based Learning”. Bioedukasi. Volume 8, Nomor 2. Halaman 37-41. ISSN: 1693-2654. Agustus 2016

Darul Imarah Kabupaten Aceh Besar. Berdasarkan dari hasil pengamatan penulis selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di kelas V MIN Punie Aceh Besar, diketahui bahwa kegiatan belajar di MIN 40 Aceh Besar yang dilaksanakan belum mengembangkan media pembelajaran dengan baik seperti membuat sebuah karya (proyek) yang dapat melatih siswa untuk lebih kreatif, guru belum kreatif dalam merancang soal yang dapat memancing dan membuat siswa senang dan bersemangat dalam menyelesaikannya.

Guru juga belum paham dengan tematik integratif dan kurangnya mengikuti pelatihan-pelatihan yang berkaitan dengan kurikulum 2013, masih kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa akan cenderung diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa diberi kesempatan untuk memberikan ide-ide yang dimiliki siswa, dan kurangnya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi untuk membuat siswa berperan aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan hasrat ingin tahun siswa berkurang, dikarenakan tidak mengerti siswa cenderung menyontek, malas menanggapi pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru, dan siswa cenderung malas berpikir panjang dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran.⁷

Dari beberapa hasil penelitian dan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan tindakan perbaikan dalam pembelajaran dengan tema makanan sehat melalui Penelitian Eksperimen dengan judul “**Penerapan Model *Project Based Learning*(PjBL) dengan Pemanfaatan Lingkungan Sekitar pada Tema**

⁷Dopplet, Y. (2005) “*Model Pembelajaran Project Based Learning*”. (Jurnal of Science And Teknologi), Vol 13 (1), 2003

Makanan Sehat untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V MIN 40 Aceh Besar“. Dengan menggunakan model *Project Based Learning (PjBL)*, diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep dan meningkatkan kreativitas belajar siswa terhadap tema makanan sehat dengan pemanfaatan lingkungan sekitar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kreativitas siswa dengan penerapan Model *project based learning* dengan pemanfaatan lingkungan sekitar pada tema makanan sehat di kelas V MIN 40 Aceh Besar?
2. Bagaimana respon siswa kelas V MIN 40 Aceh Besar pada tema makanan sehat dengan menggunakan model *project based learning* dan pemanfaatan lingkungan sekitar?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui kreativitas siswa dengan penerapan Model *project based learning* dengan pemanfaatan lingkungan sekitar pada tema makanan sehat di kelas V MIN 40 Aceh Besar
2. Untuk mengetahui respon siswa kelas V MIN 40 Aceh Besar pada tema makanan sehat dengan menggunakan model *project based learning* dan pemanfaatan lingkungan sekitar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi wacana keilmuan pada program Tarbiyah khususnya pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah.

2. Manfaat empiris

a. Bagi Pendidik

Sebagai masukan dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

b. Bagi Peserta Didik

Sebagai sarana motivasi belajar untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa.⁸

c. Bagi sekolah

Dari hasil penelitian ini diharapkan kreativitas seluruh siswa kelas V MIN 40 Aceh Besar meningkat sehingga dapat mencapai standar nasional pendidikan (SNP).

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.⁹ Hipotesis dalam masalah ini adalah dengan menggunakan model *project based learning* dapat

⁸Sukardi. "Metodologi Pendidikan". (Jakarta :Rineka Cipta 2011), h. 65

⁹Suharsimi Arikunto, "Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik", (Jakarta : Rineka Cipta, 1993), hal. 63

meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan pada tema makanan sehat di kelas V MIN 40 Aceh Besar. Adapun yang menjadi hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_o) dalam penelitian ini adalah :

H_a : Penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan pemanfaatan lingkungan sekitar dapat meningkatkan kreativitas siswa pada tema makanan sehat di MIN 40 Aceh Besar.

H_o : Penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan pemanfaatan lingkungan sekitar tidak dapat meningkatkan kreativitas siswa pada tema makanan sehat di MIN 40 Aceh Besar.¹⁰

F. Definisi Operasional

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

1. Model *Project Based Learning (PjBL)*

Project based learning adalah model pembelajaran yang diberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan siswa dalam membuat proyek.¹¹ Buck Institute for Education menyatakan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran sistematis yang melibatkan para siswa dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui proses yang terstruktur, pengalaman nyata dan teliti untuk merancang

¹⁰Suharsimi Arikunto. "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*" .(Jakarta: Rineka Cipta. 2006), h. 169

¹¹Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009) h.144

produk.¹² Adapun makna model *project based learning* dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam merancang sebuah proyek untuk memecahkan sebuah masalah dan melatih siswa menjadi lebih mandiri.

2. Lingkungan

Lingkungan adalah interaksi antara organisme-organisme dengan kedua faktor biotik dan abiotik membentuk suatu ekosistem. faktor-faktor ini dapat berupa misalnya suhu, curah hujan, panjangnya siang, angin, serta arus-arus laut. Bahkan perubahan kecil suatu faktor dalam suatu ekosistem dapat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu jenis binatang atau tumbuhan dalam lingkungannya.¹³ Adapun makna lingkungan dalam penelitian ini seluruh faktor luar yang memengaruhi organisme, faktor-faktor ini dapat berupa organisme hidup dan mati dan didalam penelitian ini lingkungan yang dimanfaatkan untuk menanam tanaman oleh siswa dan akan di jadikan apotik hidup.

4. Kreativitas

Menurut *Barron* kreativitas adalah kemampuan menciptakan sesuatu yang baru. Sedangkan *Rogers* mendefinisikan bahwa kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru kedalam suatu tindakan. Hasil-hasil baru muncul dari sifat-sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman,

¹²Sutirman, Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif, (Yogyakarta, Graha Ilmu, 2013), h. 43

¹³Agung Suprihatin."Pemanfaatan Lingkungan Hidup". 2004. (Jakarta:Restu Agung)

maupun keadaan hidupnya.¹⁴ Oleh karena itu untuk mendorong siswa menghasilkan ide-ide baru, guru dituntut agar lebih kreatif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Adapun kreativitas dalam penelitian ini adalah yang menandai kemampuan seorang siswa dalam menanam tanaman di lingkungan sekolah yang akan dijadikan apotik hidup dan mengkombinasikan dengan karya yang telah ada sebelumnya.

¹⁴Mohammad Ali, Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008) h. 42

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*

Menurut Supriyono, model pembelajaran adalah sebuah rencana atau pola yang mengorganisasikan pembelajaran dalam kelas dan menunjukkan cara penggunaan materi pembelajaran. Joyce dan Weil mendefinisikan model pembelajaran adalah cara-cara atau teknik penyajian bahan ajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, baik secara individu maupun secara kelompok.¹⁵

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

1. Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Project based learning adalah model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama dari suatu disiplin, melibatkan peserta

¹⁵Arsyad, Azhar, "*Media dan Model Pembelajaran Inovatif*", (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), h. 24-25

didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang peserta didik bekerja secara otonom mengonstruks belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya peserta didik bernilai , dan realistik. Jadi dalam pembelajaran *project based learning* siswa akan terlibat langsung dalam suatu proyek. Model *project based learning* memiliki banyak sekali manfaat yang dapat diraih, yaitu: (1) siswa menjadi pembelajar aktif, (2) pembelajaran menjadi interaktif atau multiarah, (3) pembelajaran menjadi (*student centred*).

Pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan hasil belajar dalam bentuk pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), dan sikap (*attitude*). Sedangkan menurut Thomas pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Lebih lengkap lagi Thomas menyebutkan kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang, dan menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri. Dengan demikian, dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk aktif mencari informasi, saling memberi informasi kepada teman, dan mengaplikasikannya ke dalam pembelajaran berbasis proyek.¹⁶

¹⁶Lindawati, Siska Desy Fatmariyanti, Arif Maftukhin. “ Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa”. Radiasi. Vol.3. No.1. 2015

Dari beberapa pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan sederhana bahwa *project based learning* merupakan metode pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif dalam memecahkan masalah-masalah atau proyek yang diberikan oleh pendidik dengan cara mereka sendiri sehingga muncul ide-ide baru dalam memecahkan masalah atau proyek tersebut. dituntut untuk aktif mencari informasi, saling memberi informasi kepada teman, dan mengaplikasikannya ke dalam pembelajaran berbasis proyek.

2. Karakteristik *Project Based Learning*

Menurut Thomas mengungkapkan fokus pembelajaran terletak pada prinsip dan konsep inti dari suatu disiplin ilmu, melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan siswa bekerja secara otonom dalam mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya untuk menghasilkan produk nyata. Jadi, siswa mampu mengembangkan pemikirannya dan berhasil menciptakan produk apa yang akan dihasilkan dengan cara mereka sendiri melalui pembelajaran proyek.¹⁷

Berdasarkan uraian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis proyek *project based learning* adalah sebuah pembelajaran yang dapat menciptakan sesuatu yang baru dengan melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dan dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Dengan demikian, siswa dapat berkesempatan untuk bekerja sama dengan mandiri dan dengan bebas dalam

¹⁷Arsyad, Azhar, "*Media dan Model Pembelajaran Inovatif*", (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), h. 24-25

mengatur pengetahuan mereka sendiri, sehingga dapat mencapai tujuannya untuk menghasilkan produk nyata.

3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek

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

a. Sentralistis,

model ini merupakan pusat strategi pembelajaran, dimana siswa belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Oleh karena itu, kerja proyek bukan merupakan praktik tambahan dan aplikasi praktis dari konsep yang sedang dipelajari, melainkan menjadi sentral kegiatan pembelajaran dikelas.

b. Pertanyaan Penuntun

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

c. Investigasi Konstruktif

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

d. Otonomi

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

e. Realistis

Proyek yang dikerjakan oleh siswa merupakan pekerjaan nyata yang sesuai dengan kenyataan dilapangan kerja atau dimasyarakat. Proyek yang dikerjakan bukan dalam bentuk simulasi atau imitasi, melainkan pekerjaan atau permasalahan yang benar-benar nyata.¹⁸

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

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

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

No	Langkah-langkah	Penjelasan
1.	Mulai dengan pertanyaan esensial	Pembelajaran dengan pertanyaan esensial yaitu: pertanyaan yang mendorong siswa untuk melakukan sesuatu.

¹⁸Sutirman, *Media dan Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), h.

2.	Membuat desain rencana proyek	Dengan dampingan guru siswa membuat desain rencana proyek yang akan dilaksanakan.
3.	Membuat jadwal	Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan membuat proyek.
4.	Memantau siswa dan kemajuan proyek	Guru bertanggung jawab memantau kegiatan siswa selama menyelesaikan proyek untuk mengetahui kemajuan pelaksanaan proyek dan mengantisipasi hambatan yang dihadapi siswa.
5.	Menilai hasil	Penilaian dilakukan untuk mengukur ketercapaian standar, mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai, dan menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.
6.	Refleksi	Pada akhir pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan secara individu maupun kelompok. ¹⁹

¹⁹Sutirman, *Media dan Model-model Pembelajaran*,..., h. 46

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

5. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

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

Tabel 2.2 Kelebihan dan Kekurangan Model *Project Based Learning*

No	Kelebihan	Kekurangan
1.	Meningkatkan motivasi	Mebutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk.
2.	Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.	Mebutuhkan biaya yang cukup.
3.	Meningkatkan kemampuan studi pustaka.	Mebutuhkan guru yang terampil dan mau belajar.
4.	Meningkatkan kolaborasi.	Mebutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai.

5.	Meningkatkan keterampilan manajemen sumber daya alam.	Kesulitan melibatkan semua siswa dalam kelompok. ²⁰
----	---	--

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar dengan model pembelajaran *project based learning* memiliki kelebihan yang cukup baik untuk diterapkan dalam pembelajaran, namun bukan berarti model pembelajaran *project based learning* tidak memiliki kekurangan, kekurangan inilah yang membuat guru lebih terampil dalam mengatasinya. Peran siswa sangat dominan dalam model pembelajaran *project based learning* dikarenakan sangat berpengaruh terhadap suksesnya penerapan model ini.

B. Pemanfaatan Lingkungan

1. Pengertian Lingkungan

Lingkungan adalah seluruh faktor luar yang mempengaruhi suatu organisme; faktor-faktor ini dapat berupa organisme hidup (*biotic factor*) atau variabel-variabel yang tidak hidup (*abiotic factor*) misalnya suhu, curah hujan, panjangnya siang, angin, serta arus-arus laut.²¹ Interaksi antara organisme-organisme dengan kedua faktor biotik dan abiotik membentuk suatu ekosistem. Bahkan perubahan kecil suatu faktor dalam suatu ekosistem dapat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu jenis binatang atau tumbuhan dalam lingkungannya.

²⁰Ridwan Abdullah. "*Pembelajaran saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*". h. 43

²¹Rivai, ".*Jenis-Jenis Lingkungan*" (Jakarta. Rineka Cipta, 2008), h 123.

2. Jenis-Jenis Lingkungan

Semua lingkungan masyarakat yang dapat digunakan dalam proses pendidikan dan pengajaran secara umum dapat dikategorikan menjadi tiga macam lingkungan belajar, yaitu sebagai berikut:

a. Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial sebagai sumber belajar dengan interaksi manusia dengan kehidupan bermasyarakat, seperti organisasi sosial, adat dan kebiasaan, mata pencaharian, kebudayaan, pendidikan, kependudukan, struktur pemerintah, agama dan sistem nilai. Lingkungan sosial tepat digunakan untuk mempelajari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan.²² Dalam praktek pengajaran menggunakan lingkungan sosial sebagai media pembelajaran, hendaknya dimulai dari lingkungan yang paling dekat, seperti: keluarga, tetangga, rukun tetangga, rukun warga, kampung, desa, kecamatan dan seterusnya. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manusia sangat membutuhkan lingkungan sosial karena manusia sebagai kelompok sosial yang hidup dengan masyarakat sosial.

b. Lingkungan Alam

Lingkungan alam berkenaan dengan segala sesuatu yang sifatnya alamiah, seperti keadaan geografis, iklim, suhu udara, musim, curah hujan, flora, fauna, sumber daya alam, dan lain sebagainya. Lingkungan alam tepat digunakan untuk bidang Ilmu Pengetahuan Alam. Mengingat sifat-sifat dari gejala alam relatif tetap tidak seperti lingkungan sosial, maka akan lebih mudah dipelajari para siswa.

²²Endah Hendarwati. "Pengaruh Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Melalui Metode Inkuiri Terhadap Hasil Belajar siswa SDN 1 Sribit Delanggu Pada Pelajaran IPS". Vol. 2, no. 1, februari 2013: halaman 59-70.

Siswa dapat mengamati dan mencatatnya secara pasti, dapat mengamati perubahan-perubahan yang terjadi termasuk prosesnya dan sebagainya.

Gejala lain yang dapat dipelajari adalah kerusakan-kerusakan lingkungan alam termasuk faktor penyebabnya seperti erosi, pengundulan hutan, pencemaran air, tanah, udara, dan sebagainya. Dengan mempelajari lingkungan alam diharapkan para siswa dapat lebih memahami materi pelajaran di sekolah serta dapat menumbuhkan cinta alam, kesadaran untuk menjaga dan memelihara lingkungan, turut serta dalam menanggulangi kerusakan dan pencemaran lingkungan serta menjaga kelestarian sumber daya alam bagi kehidupan manusia.

c. Lingkungan Buatan

Di samping lingkungan sosial dan lingkungan alam yang sifatnya alami, ada juga yang disebut lingkungan buatan yakni lingkungan yang sengaja diciptakan atau dibangun manusia untuk tujuan-tujuan tertentu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Lingkungan buatan antara lain irigasi atau pengairan, bendungan, pertamanan, kebun binatang, perkebunan, penghijauan, dan pembangkit tenaga listrik. Siswa dapat mempelajari lingkungan buatan dari berbagai aspek seperti prosesnya, pemanfaatannya, fungsinya, pemeliharaannya, daya dukungnya, serta aspek lain yang berkenaan dengan pembangunan dan kepentingan manusia dan masyarakat pada umumnya. Lingkungan buatan dapat dikaitkan dengan kepentingan berbagai bidang studi yang diberikan di sekolah. Dari berbagai jenis lingkungan di atas, berdasarkan kreativitas dan sesuai materi

yang sedang diajarkan pada siswa kelas V di MIN 40 Aceh Besar dalam pemanfaatan lingkungan sekitar pada tema makanan sehat.

C. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

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

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

baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada di situasi sekarang.²³

2. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

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

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

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

²³Mohammad Ali Asrori. "Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik", (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), h. 42

- e. Lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas siswa.²⁴

Sedangkan faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas siswa yaitu:

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

3. Ciri-ciri Kreativitas

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

Tabel 2.3Ciri-ciri Kreativitas

No	Ciri-ciri Kreativitas	Keterangan
1.	Kelancaran berpikir (<i>fluency of thinkin</i>).	Kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seorang secara cepat.

²⁴Fakhrizal, "Faktor pendukung dan Penghambat Kreativitas Anak", diakses pada tanggal 07 April 2017, disitus: <http://www.jejakpendidikan.com/2016/10/faktor-pendukung-dan-penghambat.html>

2.	Keluwesannya berpikir (<i>Flexibilit</i>).	Kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.
3.	Elaborasi (<i>elaboration</i>).	Kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
4.	Originalitas (<i>originality</i>).	Kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

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

- a. Menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa.
- b. Menghormati gagasan yang tidak biasa serta imajinatif dari siswa.
- c. Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri.
- d. Memberi penghargaan kepada siswa.
- e. Meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa susanya penilaian.²⁵

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

²⁵Yesi Budiarti, Pengembangan Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran IPA, Jurnal Promosi Pendidikan Biologi UM Metro, Vol. 3 No. 12015, h.68

Tabel 2.4Aspek-Aspek Penilaian Kreativitas

No	Aspek	Penjelasan
1.	Kelancaran .	Cenderung lebih suka untuk melakukan tugas-tugas yang berat.
2.	Keluwesannya.	Mencari jawaban-jawaban yang memuaskan dan komprehensif.
3.	Keaslian.	Bergairah, aktif dan dedikasi dalam melakukan tugas-tugasnya.
4.	Kepekaan.	Berfikir fleksibel.
5.	Hasrat ingin mengetahui.	Menanggapi pertanyaan-pertanyaan dan kebiasaan untuk memberikan jawab lebih banyak.
6.	Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru.	Kemampuan membuat analisis dan sintesis.
7.	Panjang akal.	Memiliki semangat inkuiri. ²⁶

D. Tema Makanan Sehat

Kurikulum 2013 pada tingkat Sekolah Dasar menekankan pada pembelajaran tematik integratif. Pembelajaran tematik integratif adalah pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa kompetensi dasar yang berkaitan dari berbagai mata pelajaran yang diikat dalam satu tema.

Tema makanan sehat adalah tema ke 3 pada semester 1 kelas 5. Pada semester 1 terdapat 4 tema, tiap tema terdiri dari 3 subtema yang diuraikan ke

²⁶Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya (JPFA), vol, 2. No 2 Desember 2012, dikutip dari <http://journal.unesa.ac.id/index.php./jpaf/article/ViewFile/167/82>, diakses pada tanggal 27 maret 2017.

dalam 6 pembelajaran. 1 pembelajaran dialokasikan untuk 1 hari.²⁷ Pada penelitian ini, peneliti meneliti tema 3 makanan sehat subtema 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat pembelajaran 1. Adapun Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) pada pembelajaran 1 adalah sebagai berikut:

Tabel 2.5 KI dan KD pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga serta cinta tanah air. 3. Memahami pengetahuan faktual dengan mengamati, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerak yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. 	<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.1 Menggali informasi organ pencernaan yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.</p> <p>IPA</p> <p>3.1 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan.</p> <p>4.2 Menyajikan karya tentang pentingnya makanan sehat.</p>

²⁷ Afriki dkk, *Buku Tematik....., Buku Guru, Tema 3 Makanan Sehat.*

Makanan sehat adalah makanan yang mengandung gizi seimbang, kaya akan serat dan zat yang dibutuhkan untuk perkembangan tubuh. Dilihat dari kandungannya, makanan sehat adalah makanan yang mengandung karbohidrat, protein, mineral, vitamin dan lemak tak jenuh. Makanan yang memenuhi kriteria semacam ini dikenal dengan sebutan empat sehat lima sempurna.

Jika makanan sehat yang kita konsumsi tidak memiliki kandungan tersebut di atas secara lengkap, itu artinya tubuh kita masih kekurangan zat dan makanan tersebut belum bisa dikatakan makanan sehat. Dibawah ini contoh makanan sehat yang sudah memenuhi kriteria empat sehat lima sempurna adalah:

1. Karbohidrat banyak terkandung pada nasi, gamdum, singkong dan lain-lain.
2. Protein banyak terkandung pada daging, ikan, telur, tahu, tempe dan lain-lain.
3. Mineral banyak terkandung pada sayur-sayuran.
4. Vitamin banyak terkandung buah-buahan.
5. Susu.

Sebagian ahli gizi mengelompokkan makanan sehat menjadi empat yaitu makanan pokok, lauk pauk, sayur dan buah.



Gambar 1. Macam-macam Makanan Sehat.²⁸

1. Makanan Pokok

Makanan pokok adalah makanan yang mengandung zat tepung atau karbohidrat yang berguna untuk menjaga dan meningkatkan energi. Kategori yang masuk ke dalam makanan pokok adalah roti, singkong, nasi, jagung dan sagu.

2. Lauk Pauk

Lauk pauk adalah makanan yang mengandung protein yang berguna untuk membangun jaringan tubuh yang baru dan mengganti yang rusak dan untuk menjaga keseimbangan asam basa. Makanan yang mengandung lemak yang berguna untuk membangun bagian-bagian sel tertentu, melarutkan berbagai vitamin serta untuk perlindungan tubuh dari suhu rendah. Kategori yang masuk ke dalam lauk pauk adalah daging, ikan, telur, tahu, tempe, kepiting, kacang-kacangan, kelapa, mentega dan lain-lain.

²⁸ <https://www.samishare.com/pengertian-makanan-sehat-serta-gambar-macam-macam-makanan-sehat-356>

3. Sayur dan Buah

Sayur dan buah adalah makanan yang mengandung vitamin dan mineral yang berguna untuk pembentukan tulang, gigi, enzim, aktivitas syaraf dan menjaga tubuh agar tidak mudah terserang penyakit. Kategori yang masuk ke . dalam sayur adalah bayam, sawi, buncis, seledri, brokoli, kol, wortel, terong, kacang panjang, daun bawang, bayam, kangkung dan lain-lain. Sedang untuk kategori buah adalah pisang, mangga, apel, anggur, jambu biji, stroberi, alpukat, jeruk dan lain-lain.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa makanan sehat adalah makanan yang kaya akan gizi seimbang yang dibutuhkan tubuh. Tujuan utama dari makanan sehat adalah agar tubuh tetap sehat, berkembang dengan baik serta terhindar dari berbagai macam penyakit. Karena itu, kita harus selalu mengkonsumsinya setiap hari, kemudan lengkapi dengan susu. Maka sempurnalah makanan kita dengan sebutan empat sehat lima sempurna.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Setiap penelitian memerlukan rancangan penelitian dan teknik pengumpulan data tertentu sesuai dengan masalah yang diteliti. Maka dalam penelitian ini, penulis menggunakan rancangan penelitian dan teknik pengumpulan data eksperimen. Eksperimen adalah kegiatan penelitian untuk menilai pengaruh suatu perlakuan/tindakan/treatment terhadap tingkah laku suatu objek atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan itu bila dibandingkan dengan tindakan lain.²⁹

Penelitian eksperimen yang penulis gunakan di sini yaitu *Pre-Experimental*. Dikatakan *Pre-Experimental*, karena penelitian ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Hal ini terjadi karena penelitiannya hanya menggunakan satu kelas yang diberikan perlakuan dan tanpa adanya kelas kontrol. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *One- Shot- Case Study*. *One shot Case Study* adalah satu kelompok eksperimen diberikan sebuah stimulus kemudian diukur variabel dependennya (*Post-test*), tanpa ada kelompok pembanding.³⁰

Akan tetapi pada penelitian ini, untuk mengukur kreativitas siswa, peneliti tidak menggunakan kegiatan tes tetapi menggunakan kegiatan analisis objektif.

²⁹Ahmad Nizar Rangkuti, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Cita Pustaka Media, 2015), h. 75

³⁰Bambang & lina, *Metode penelitian...*,h. 161

Hal ini disebabkan mengukur kreativitas dengan cara membuat sebuah proyek pada akhir kegiatan dan bukan memberikan tes kepada siswa. Berikut ini adalah rancangan penelitian:

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Perlakuan	Post-Test
X	O

Keterangan: X : Perlakuan yang diberikan kepada siswa berupa penggunaan model *project based learning*

O :Pemberian analisis obyektif akhir.³¹

Dalam penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian adalah siswa pada suatu kelas dengan menggunakan *One- Shot- Case Study* dan kemudian menerapkan model *project based learning* pada materi tema makanan sehat subtema pentingnya menjaga asupan makanan sehat. Selama pembelajaran berlangsung, peneliti bertindak sebagai pengajar (guru), bertanggung jawab terhadap kegiatan siswa, dan pada akhir pembelajaran siswa akan dibagikan angket. Kemudian setelah data semua terkumpul, data tersebut akan dianalisis dengan melihat kreativitas siswa dan respon siswa.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 40 Aceh Besar yang berlokasi di Jalan Masjid Daroy No 02, Kecamatan Darul Imarah Kabupaten Aceh Besar. Penelitian ini

³¹Sugiono, *Metedologi Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung : Alfabeta, 2012), h. 111

dilakukan di kelas V MIN Tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini dilaksanakan di MIN 40 Aceh Besar karena menurut hasil observasi, siswa di sekolah ini cenderung aktif di luar konteks pembelajaran di saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terjadi mungkin karena model yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran bersifat monoton, yaitu menggunakan model ceramah dan tanya jawab saja. Sehingga peserta didik merasa bosan dan mengakibatkan proses pembelajaran menjadi tidak efektif.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto “ populasi adalah keseluruhan objek penelitian” atau keseluruhan data yang menjadi perhatian dalam suatu ruang lingkup.³² Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V MIN 40 Aceh Besar tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri dari satu kelas. Alasan peneliti mengambil populasi kelas V MIN 40 Aceh Besar karena pada kelas tersebut terdapat materi tema 3 : makanan sehat, subtema 3 : pentingnya menjaga asupan makanan sehat, dan pembelajaran satu (1).

Sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi yang dapat mewakili populasi.³³ Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel dengan menggunakan “*Sampling Jenuh*”. *Sampling jenuh* adalah teknik pengambilan sampel apabila semua populasi digunakan sebagai sampel dan dikenal juga dengan istilah sensus.³⁴ *Sampling Jenuh* ini dilakukan apabila populasi kurang dari 30 orang.

³²Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 169

³³Wiranto Surachmad, *Dasar-dasar Teknik Research*, (Bandung: Tarsito, 1972), h. 92

³⁴Ridwan, *Dasar-dasar Statiska*. . . , h. 21

Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 23 siswa.

D. Instrumen Penelitian

1. Rubrik Penilaian Produk

Untuk mengukur kreativitas siswa, dalam penelitian ini peneliti melakukan analisis obyektif terhadap kegiatan pembuatan proyek dan dinilai dengan menggunakan rubrik penilaian produk. Rubrik penilaian produk adalah alat penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk. Lebih jelasnya yang dimaksud dengan produk bukan hanya benda yang dihasilkan dari sebuah kegiatan peserta didik, tetapi proses pembuatannya.³⁵ Jadi, dalam penelitian ini siswa akan membuat proyek yang sesuai dengan materi yang diberikan, kemudian hasil proyek tersebut akan dinilai dengan menggunakan rubrik penilaian produk untuk mengukur kreativitas siswa dalam membuat dan menghasilkan suatu produk yang berkualitas.

2. Angket

Angket ini ditujukan kepada siswa. Dalam angket tersebut peneliti mengajukan beberapa pertanyaan atau pernyataan yang di dalamnya mencakup respon siswa terhadap materi tema makanan sehat, subtema pentingnya menjaga asupan makanan sehat dengan menggunakan model *project based learning*. Dalam penelitian ini, siswa hanya memilih jawaban sangat setuju (SS), setuju (S),

³⁵Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 185

tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS), dengan masing-masing skornya yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.2 Skor Pilihan Jawaban

No	Pilihan Jawaban	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	4
2.	Setuju (S)	3
3.	Tidak Setuju (TS)	2
4.	Sangat Tidak Setuju (STS). ³⁶	1

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Rubrik Penilaian Produk

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan rubrik penilaian produk untuk mengukur kreativitas siswa. Pengujian kreativitas siswa pada penelitian ini sebanyak 1 kali, yaitu dengan pengukuran kreativitas siswa dengan kegiatan analisis obyektif akhir yang dilakukan dengan cara memberikan semua bahan-bahan yang disediakan oleh guru untuk membuat sebuah proyek kepada siswa setelah melaksanakan pembelajaran *project based learning* terlebih dahulu, untuk mengukur kreativitas akhir siswa dengan kegiatan analisis obyektif akhir.

³⁶Sukardi, *Metodologi Penelitian: Kompetensi dan Prakteknya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h.147

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Kreativitas

Nilai	Kriteria
80 – 100	Sangat Kreatif
66 – 79	Kreatif
56 – 65	Cukup Kreatif
40 – 55	Kurang Kreatif
30 – 39	Gagal. ³⁷

2. Angket

Kuisioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang paling sering digunakan oleh peneliti/pengkaji program karena dipandang efektif dan efisien. Angket sangat cocok untuk responden yang jumlahnya sangat banyak serta wilayah penelitiannya sangat luas. Angket dapat berbentuk pertanyaan atau pernyataan, rancangan pertanyaan atau pernyataan dibuat sekaligus dengan pilihan jawabannya. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa pernyataan tentang penggunaan model *project based learning* dalam pembelajaran tema makanan sehat, subtema pentingnya menjaga asupan makanan sehat, dan pembelajaran satu (1) dengan menggunakan 7 item pernyataan.

F. Teknik Analisis Data

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

³⁷Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi A]ksara, 2007), h. 245

1. Analisis Data Terhadap Kreativitas Siswa

Data yang di peroleh dari hasil pembuatan produk dianalisis menggunakan statistik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kreativitas siswa pada materi tema makanan sehat, subtema pentingnya menjaga asupan makanan sehat, dan pembelajaran satu dengan menggunakan model *project based learning*.

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka data analisis obyektif akhir dianalisis menggunakan statistik uji-t untuk menguji hipotesis deskriptif (satu sampel). Data yang telah terkumpul selanjutnya diolah dengan menggunakan statistik uji-t pada taraf signifikan 5%., untuk menguji hipotesis deskriptif digunakan teknik statistik interval atau ratio (satu sampel) sebagai berikut:

a. Pengujian Hipotesis

Dibawah ini adalah rumusan hipotesis H_a dan H_o yang akan di uji adalah:

H_a : Penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan pemanfaatan lingkungan sekitar dapat meningkatkan kreativitas siswa pada tema makanan sehat di MIN 40 Aceh Besar.

H_o : Penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan pemanfaatan lingkungan sekitar tidak dapat meningkatkan kreativitas siswa pada tema makanan sehat di MIN 40 Aceh Besar.

b. Rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis

untuk menguji hipotesis deskriptif (satu sampel) yang datanya interval atau rasio sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan : t = Nilai yang dihitung, selanjutnya disebut t_{hitung}

\bar{x} = Nilai rata-rata

s = Simpangan baku

n = Jumlah anggota sampel

Langkah-langkah pengujian hipotesis deskriptif adalah sebagai berikut:

- a) Menghitung rata-rata
- b) Menghitung simpangan baku

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

$$S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

Keterangan : \bar{x} = Nilai Rata-rata

x_i = Jumlah Nilai Siswa

Σ = Simpangan Baku.³⁸

³⁸*Ibid.*, h. 95

- c) Menghitung harga t
- d) Melihat harga t tabel
- e) Membuat keputusan hipotesis

2. Analisis Data Respon Siswa

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

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

- Keterangan:
- f_1 = Banyak siswa yang menjawab sangat setuju
 - n_1 = Bobot skor pilihan sangat setuju
 - f_2 = Banyak siswa yang menjawab pilihan setuju
 - n_2 = Bobot skor pilihan setuju
 - f_3 = Banyak siswa yang menjawab tidak setuju
 - n_3 = Bobot skor pilihan tidak setuju
 - f_4 = Banyak siswa yang menjawab sangat tidak setuju
 - n_4 = Bobot skor pilihan sangat tidak setuju
 - N = Jumlah seluruh siswa yang memberi respon

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

- 3 < skor rata-rata \leq 4 = Sangat positif
- 2 < skor rata-rata \leq 3 = Positif
- 1 < skor rata-rata \leq 2 = Negatif
- 0 < skor rata-rata \leq 1 = Sangat negatif.³⁹

³⁹Sukardi, *Metodelogi Penelitian: Kompetensi dan Prakteknya*, ..., h. 148

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 40 Aceh Besar pada tanggal 02 November 2017 pada siswa kelas V. Sebelum melakukan penelitian, penulis terlebih dahulu melakukan observasi ke sekolah untuk melihat situasi dan kondisi sekolah serta berkonsultasi dengan guru ilmu pendidikan alam (IPA) mengenai siswa yang akan diteliti, dan dari hasil konsultasi tersebut diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Ilmu Pendidikan Alam (IPA) adalah 67. Selanjutnya penulis menyiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Selain itu penulis juga menyiapkan instrumen pengumpulan data yang terdiri dari rubrik kreativitas siswa, angket respon siswa, dan bahan untuk analisis obyektif akhir.

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian Kelas Eksperimen

Hari/Tanggal	Waktu (Menit)	Kegiatan
02 November 2017	70	Post-test siswa, yaitu membuat proyek tentang apotik hidup.

2. Analisis Hasil Penelitian Kreativitas

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

Tabel 4.2 Hasil Nilai Analisis Obyektif Akhir Siswa

NO	Kode Sisiwa	Hasil Evaluasi	Kriteria Kreativitas
		Post-Test	
1.	X1	87	Sangat Kreatif
2.	X2	78	Sangat Kreatif
3.	X3	83	Sangat Kreatif
4.	X4	86	Sangat Kreatif
5.	X5	80	Sangat Kreatif
6.	X6	81	Sangat Kreatif
7.	X7	86	Sangat Kreatif
8.	X8	86	Sangat Kreatif
9.	X19	81	Sangat Kreatif
10.	X10	87	Sangat Kreatif
11.	X11	82	Sangat Kreatif
12.	X12	87	Sangat Kreatif

13.	X13	73	Kreatif
14.	X14	70	Kreatif
15.	X15	61	Kreatif
16.	X16	59	Cukup Kreatif
17.	X17	89	Sangat Kreatif
18.	X18	59	Cukup Kreatif
19.	X19	98	Sangat Kreatif
20.	X20	78	Kreatif
21.	X21	81	Sangat Kreatif
22.	X22	59	Cukup Kreatif
23.	X23	84	Sangat Kreatif
Jumlah		1815	
Rata-rata		78,913	
Simpangan Baku		2505,873	

Berdasarkan tabel 4.2, dapat diketahui bahwa siswa yang sangat kreatif sebanyak 16 orang dengan presentase 69,56%, siswa yang kreatif sebanyak 4 orang dengan presentase 17,39%, siswa yang cukup kreatif sebanyak 3 orang dengan presentase 13,04%, dan siswa yang kurang kreatif sebanyak 0 orang dengan presentase 0%. Sesuai dengan kriteria kreativitas belajar siswa, maka hal ini sudah menunjukkan kreativitas belajar siswa secara klasikal.

Setelah melakukan pengumpulan data untuk menguji hipotesis, sampel 23 siswa diambil secara sampling jenuh terhadap kreativitas siswa pada tema makanan sehat yang dimintai keterangan masing-masing memberikan data sebagai berikut:

87, 78, 83, 86, 80, 81, 86, 86, 81, 87, 82, 87, 73, 70, 61, 59, 89, 59, 98, 78, 81, 59, 84

Untuk membuktikan pernyataan diatas maka perlu dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H_a : Penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan pemanfaatan lingkungan sekitar dapat meningkatkan kreativitas siswa pada tema makanan sehat di MIN 40 Aceh Besar.

H_o : Penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan pemanfaatan lingkungan sekitar tidak dapat meningkatkan kreativitas siswa pada tema makanan sehat di MIN 40 Aceh Besar.

Atau rumus hipotesis statistik adalah:

$$H_a : t_{hitung} \geq t_{tabel}$$

$$H_o : t_{hitung} < t_{tabel}$$

Jika hipotesis seperti tersebut diatas maka pengujiannya dilakukan dengan uji pihak kiri, karena uji pihak kiri ini berlaku ketentuan, bila harga t_{hitung} jatuh pada daerah penerimaan H_o lebih besar atau sama dengan \geq dari t_{tabel} , maka H_o ditolak. Rumus untuk menghitung besarnya $t_{hitung} = \frac{\sum x_i}{N}$. Sebelum dimasukkan ke dalam rumus maka perlu dihitung rata-rata dan simpangan baku.⁴⁰

⁴⁰Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung, Alfabeta, 2013), h. 101

$$x_i = \frac{87, 78, 83, 86, \dots, 59, 84}{23} = \frac{1815}{23}$$

$$x = 78,913$$

$$\text{Rumus simpangan baku sampel: } S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

Tabel 4.3 Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku

\bar{x}	X_i	$X_i - \bar{x}$	$(X_i - \bar{x})^2$
78,913	87	-8,087	65,399
78,913	78	0,913	0,833
78,913	83	-4,087	16,703
78,913	86	-7,087	50,225
78,913	80	-1,087	1,181
78,913	81	-2,087	4,355
78,913	86	-7,087	50,225
78,913	86	-7,087	50,225
78,913	81	-2,087	4,355
78,913	87	-8,087	65,399
78,913	82	-3,087	9,529
78,913	87	-8,087	65,399
78,913	73	5,913	34,963

78,913	70	8,913	79,441
78,913	61	17,913	320,875
78,913	59	19,913	396,527
78,913	89	-10,087	101,747
78,913	59	19,913	396,527
78,913	98	-19,087	364,313
78,913	78	0,913	0,833
78,913	81	-2,087	4,355
78,913	59	19,913	396,527
78,913	84	-5,087	25,877
	$\bar{x} = 78,913$		$\sum (xi - \bar{x})^2 = 2505,873$

Jadi simpangan baku sampel adalah 2505,873

Dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelas tanpa ada kelas pembandingan maka menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{78,913}{\frac{2505,873}{\sqrt{23}}} = 0,031$$

Terima $H_0 = t_{hitung} < t_{tabel}$

$$= 0,031 < 1,171$$

$$\begin{aligned} \text{Terima } H_a &= t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}} \\ &= 0,031 \geq 1,171 \end{aligned}$$

Derajat kebebasan $dk = n-1 = 23-1 = 22$, jadi t_{tabel} dengan $dk = 22$ dan taraf signifikan 5% untuk uji satu pihak = 1,717. Ternyata t_{hitung} 0,031 jauh pada penerimaan H_a , oleh karena itu H_a ditolak dan H_o diterima. Jadi Pernyataan hipotesis tentang Penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan pemanfaatan lingkungan sekitar tidak dapat meningkatkan kreativitas siswa pada tema makanan sehat di MIN 40 Aceh Besar besar diterima. Untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kreativitas siswa dengan penerapan Model *project based learning* dengan pemanfaatan lingkungan sekitar pada tema makanan sehat di kelas V MIN 40 Aceh Besar? maka dapat dinyatakan bahwa penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan pemanfaatan lingkungan sekitar tidak dapat meningkatkan kreativitas siswa pada tema makanan sehat di MIN 40 Aceh Besar.

3. Analisis Obyektif Siswa

Setelah penelitian pada tema 3 : makanan sehat, subtema 3 : pentingnya menjaga asupan makanan sehat, dan pembelajaran satu (1) berlangsung, maka hasil analisis obyektif yang dinilai dengan menggunakan rubrik penilaian produk yang terdiri dari sembilan aspek pengamata, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Analisis Obyektif Akhir

N0	Aspek Pengamatan	Skor Rata-rata
1.	Siswa mampu menyiapkan alat	64,13
2.	Siswa mapu menyiapkan bahan	71,73
3.	Siswa mampu menyusun perencanaan/tahapan pembuatan produk	76,08
4.	Siswa mampu mengambil tanaman sesuai arahan	89,13
5.	Siswa mampu memindahkan tanaman sesuai arahan	82,60
6.	Siswa mampu menanam tanaman sesuai arahan	80,43
7.	Siswa mampu menghasilkan produk dengan rapi	78,26
8.	Siswa mampu menghasilkan produk dengan subur	78,26
9.	Siswa mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan yang ditentukan	86,95
Jumlah		707,57
Skor Rata-rata		78,61

Berdasarkan tabel 4.5 di atas dan mengacu pada kriteria skor rata-rata analisis obyektif siswa akhir diamati oleh peneliti saat siswa membuat produk dari awal sampai menjadi produk/karya. Pada saat perencanaan hal yang dilakukan oleh siswa adalah menyiapkan alat menghasilkan skor 64,13% dengan menyiapkan alat siswa mudah dalam membuat produk/karya.

Hal yang dilakukan siswa selanjutnya adalah menyiapkan tumbuhan, tahap ini memudahkan siswa dalam menghasilkan produk/karya karena semua tumbuhan sudah disiapkan. Pada tahap menyiapkan tumbuhan menghasilkan skor

71,73%. Tahap selanjutnya siswa mampu menyusun rencana/tahapan penanaman menghasilkan skor 76,08%.

Pada saat pelaksanaan yang dilakukan siswa adalah mengambil tanaman sesuai arahan, pada tahap ini menghasilkan skor 89,13%. Hal yang dilakukan selanjutnya oleh siswa adalah memindahkan tanaman sesuai arahan menghasilkan skor 82,60%. Pada tahap ini siswa mampu menanam tanaman sesuai arahan, tahap ini mendapatkan skor 80,43%.

Pada saat kegiatan akhir siswa mampu menghasilkan produk yang rapi mendapatkan skor 78,26%. Produk yang dihasilkan subur, pada tahap ini produk/karya yang dihasilkan sebagian siswa subur dan sebagian kecil siswa kurang subur, pada tahap ini menghasilkan skor 78,26%. Dan Tahap terakhir siswa mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan yang ditentukan mendapatkan skor 86,95%.

Dari kesembilan skor masing-masing aspek tersebut, maka menghasilkan skor rata-rata 78,61%. Dengan demikian model pembelajaran berbasis proyek siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan dan model pembelajaran berbasis proyek dapat membuat siswa lebih kreatif dalam belajar dan membuat siswa bisa menyelesaikan produk/karya dengan baik.

3. Analisis Hasil Respon Siswa

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

Tabel 4.5 Hasil Analisis Respon Siswa:

Indikator	Pernyataan	Frekuensi				Skor Rata-rata
		SS	S	TS	STS	
Model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> menarik.	1. Saya merasa senang dengan suasana pembelajaran di dalam kelas karena guru memulai pembelajaran dengan memberi pertanyaan kepada siswa sehingga siswa terdorong untuk melakukan sesuatu.	19	4	0	0	3,82
	2. Saya sangat menyukai dengan cara guru menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan membuat proyek sehingga siswa mampu mengatur waktu yang tepat untuk kegiatan ini.	15	8	0	0	3,65
	3. Saya tidak menyukai guru menyampaikan cara membuat desain rencana proyek pembelajaran 1 dalam tema 3: Makanan Sehat, subtema: 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat dan pembelajran 1.	0	0	5	18	1,21
Model pembelajaran <i>project based learning</i> adalah model pembelajaran	4. Saya dapat dengan mudah membuat proyek karena guru bertanggung jawab memantau kegiatan siswa selama menyelesaikan proyek sehingga menghasilkan produk yang berkualitas.	21	2	0	0	4,04

an yang lebih efektif	5. Saya sangat menyukai produk yang dihasilkan dari proyek pada pembelajaran 1 dalam tema 3: Makanan Sehat, subtema: 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat dan pembelajran 1.	21	2	0	0	4,04
	6. Saya sangat senang dengan adanya penilaian dari guru sehingga dapat mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa dalam membuat proyek selanjutnya.	18	5	0	0	3,78
	7. Saya sangat senang dengan pembelajaran 1 dalam tema 3: Makanan Sehat, subtema: 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat karena adanya apotik hidup di lingkungan sekolah ini yang sangat berguna, dan pada akhir pembelajran guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan.	16	7	0	0	3,69
Jumlah					24,23	
Skor Rata-rata					3,46	

Berdasarkan tabel 4.5 di atas dapat diketahui bahwa respon siswa terhadap model pembelajaran *project based learning* pada indikator model pembelajaran *Project Based Learning* menarik, pernyataansaya merasa senang dengan suasana

pembelajaran di dalam kelas karena guru memulai pembelajaran dengan memberi pertanyaan kepada siswa sehingga siswa terdorong untuk melakukan sesuatu mendapatkan skor rata-rata 3,82. Pernyataan selanjutnya saya sangat menyukai dengan cara guru menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan membuat proyek sehingga siswa mampu mengatur waktu yang tepat untuk kegiatan ini mendapatkan skor 3,65. Dan pernyataan terakhir dari indikator tersebut adalah saya tidak menyukai guru menyampaikan cara membuat desain rencana proyek pembelajaran 1 dalam tema 3: Makanan Sehat, subtema: 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat dan pembelajaran 1 mendapatkan skor rata-rata 1,21.

Pada indikator model pembelajaran project based learning adalah model pembelajaran yang lebih efektif, pernyataan saya dapat dengan mudah membuat proyek karena guru bertanggung jawab memantau kegiatan siswa selama menyelesaikan proyek sehingga menghasilkan produk yang berkualitas mendapatkan skor rata-rata 4,04. Pernyataan selanjutnya saya sangat menyukai produk yang dihasilkan dari proyek pada pembelajaran 1 dalam tema 3: Makanan Sehat, subtema: 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat dan pembelajaran 1 mendapatkan skor rata-rata 4,04. Pernyataan berikutnya Saya sangat senang dengan adanya penilaian dari guru sehingga dapat mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa dalam membuat proyek selanjutnya mendapatkan skor rata-rata 3,78. Dan pernyataan terakhir pada indikator ini adalah saya sangat senang dengan pembelajaran 1 dalam tema 3: Makanan Sehat, subtema: 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat karena adanya apotik hidup di lingkungan sekolah ini yang sangat berguna, dan pada akhir pembelajaran guru dan siswa melakukan

refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan mendapatkan skor rata-rata 3,69.

Berdasarkan skor yang dihasilkan oleh masing-masing pernyataan tersebut, maka skor jumlah rata-rata respon siswa yaitu 3,46, dan dapat ditarik kesimpulan bahwa respon siswa pada model pembelajaran *project based learning* pada tema makanan sehat, subtema pentingnya menjaga asupan makanan sehat, pembelajaran satu dengan materi organ pencernaan mendapatkan respon positif dari siswa.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Kreativitas Siswa

Pada penelitian ini, peneliti melakukan penilaian dan pengamatan terhadap kreativitas siswa dengan menerapkan model *project based learning* menggunakan rubrik penilaian produk yang difokuskan pada penilaian kreativitas keterampilan (*skill*) siswa yaitu dengan membuat sebuah proyek di akhir kegiatan penelitian (obyektif akhir).

Berdasarkan hasil analisis obyektif akhir diamati oleh peneliti saat siswa membuat produk dari awal sampai menjadi produk/karya. Pada saat perencanaan hal yang dilakukan oleh siswa adalah menyiapkan alat, alat-alat yang di siapkan berupa cangkul, sendok tanah, sarung tangan dan lain-lain menghasilkan skor 64,13% dengan menyiapkan alat siswa mudah dalam membuat produk/karya.

Hal yang dilakukan siswa selanjutnya adalah menyiapkan tumbuhan, tumbuhan yang di siapkan adalah tumbuhan yang akan ditanam di apotik hidup

berupa tumbuhan sereh, tumbuhan jambu biji, tumbuhan lidah buaya, tumbuhan tomat, tumbuhan kunyit, tumbuhan pare, tumbuhan sirsak, dan tumbuhan pepaya. Tahap ini memudahkan siswa dalam menghasilkan produk/karya karena semua tumbuhan sudah disiapkan, Pada tahap menyiapkan tumbuhan menghasilkan skor 71,73%.

Menyusun rencana/tahapan penanaman, pada tahap ini guru dan siswa secara kolaboratif menyusun rencana/tahapan penanaman tumbuhan supaya siswa dan guru mengetahui pasti jadwal pelaksanaan kegiatan membuat proyek/karya. Guru bertanggung jawab memantau kegiatan siswa selama menyelesaikan proyek/karya untuk mengetahui kemajuan pelaksanaan proyek/karya dan mengantisipasi hambatan yang dihadapi siswa. Pada tahap menyusun rencana/tahapan penanaman menghasilkan skor 76,08%.

Pada saat pelaksanaan yang dilakukan siswa adalah mengambil tanaman sesuai arahan, pada tahap ini siswa mengambil tanaman menurut nama tanamannya masing-masing yang sudah dibagikan guru. Guru mendampingi siswanya pada saat siswa mengambil tanaman supaya siswa tidak salah mengambil tanamannya, pada tahap ini menghasilkan skor 89,13%.

Hal yang dilakukan selanjutnya oleh siswa adalah memindahkan tanaman sesuai arahan. Pada saat memindahkan tanaman sebagian siswa sudah menggali lobang untuk menanam tumbuhan setelah itu baru membuka polibetnya dan sebagian siswa membuka polibet dari tanaman terlebih dahulu baru menggali lobang tanamannya, pada tahap ini menghasilkan skor 82,60%.

Menanam tanaman sesuai arahan, pada tahap ini sebagian siswa menanam tanaman dengan memberi pupuk di dalam lobang tanamannya setelah itu baru menutup lobangnya dan disiram dan sebagian siswa menanam tanaman dengan menutup lobang tanaman terlebih dahulu setelah itu baru diberi pupuk di atas tanaman tersebut dan disiram, pada tahap ini menghasilkan skor 80,43%.

Pada saat kegiatan akhir produk yang dihasilkan rapi, Guru menilai hasil produk/karya yang sudah dibuat oleh siswa, sebagian siswa produk/karya yang dihasilkannya kurang rapi dan sebagian siswa produk yang dihasilkannya sangat rapi, pada tahap ini menghasilkan skor 78,26%. Produk yang dihasilkan subur, pada tahap ini produk/karya yang yang dihasilkan sebagian siswa subur dan sebagian kecil siswa kurang subur, pada tahap ini menghasilkan skor 78,26%.

Tahap terakhir produk yang dihasilkan sesuai, penilaian dilakukan untuk mengukur ketercapaian standar, mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai. Pada tahap ini menghasilkan skor 86,95%. Dari kesembilan skor masing-masing aspek tersebut, maka menghasilkan skor rata-rata 78,61%.

Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan. Model pembelajaran berbasis proyek dapat membuat siswa lebih kreatif dalam belajar dan membuat siswa bisa menyelesaikan produk/karya dengan baik. Dalam hal ini guru tidak berperan sebagai penyaji materi hanya mengarahkan siswa untuk bisa

menyelesaikan produk/karya yang dibuatnya, maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar.⁴¹

Kemudian, untuk melihat adanya perubahan terhadap kreativitas siswa, peneliti melakukan pengujian hipotesis yang dikenal dengan uji-t dengan analisis statistik uji satu pihak (*one tail test*) dengan uji pihak kiri. Berdasarkan pengujian hasil hipotesis diperoleh dengan derajat kebebasan $dk = n - 1 = 23 - 1 = 22$, jadi t_{tabel} dengan $dk = 22$, dan taraf signifikan 5% dari daftar distribusi t_{tabel} diperoleh 1,717 dari hasil perhitungan t_{hitung} diperoleh 0,031, dengan demikian H_0 diterima dan terjadi penolakan H_a . Sehingga didapatlah penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan pemanfaatan lingkungan sekitar tidak dapat meningkatkan kreativitas siswa pada tema makanan sehat di MIN 40 Aceh Besar. Hal ini dikarenakan beberapa faktor yaitu : (1) siswa belum terbiasa dengan model *Project Based Learning (PjBL)*, (2) siswa sulit dalam percobaan dan pengumpulan informasi, (3) siswa tidak memahami topik secara keseluruhan dan (4) memerlukan banyak waktu pada saat siswa menyelesaikan proyek.

2. Respon Siswa

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

Berdasarkan hasil olahan data terhadap respon siswa, pada pernyataan siswa

⁴¹ Djamarah Syaiful Bahri, “*Strategi Pembelajaran*”, (Jakarta: Rineka Cipta : 2010), h. 134.

merasa senang dengan suasana pembelajaran di dalam kelas karena guru memulai pembelajaran dengan memberi pertanyaan kepada siswa sehingga siswa terdorong untuk melakukan sesuatu menghasilkan presentase sebanyak 3,82%. Mayoritas siswa menyatakan sangat setuju yaitu sebanyak 19 siswa. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran berlangsung, guru mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam memberikan pertanyaan sebelum pembelajaran dimulai.

Pada pernyataan Siswa tidak menyukai guru menyampaikan cara membuat desain rencana proyek pembelajaran 1 dalam tema 3: Makanan Sehat, subtema: 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat dan pembelajran 1 menghasilkan presentase sebanyak 1,21%. Mayoritas siswa menyatakan sangat tidak setuju yaitu sebanyak 18 siswa. Hal ini membuktikan cara guru mengajar/menyampaikan materi tersebut dilakukan dengan baik sehingga siswa dapat dengan mudah menanggapi apa yang dijelaskan oleh guru saat pembelajaran berlangsung.

Pernyataan Saya sangat menyukai dengan cara guru menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan membuat proyek sehingga siswa mampu mengatur waktu yang tepat untuk kegiatan ini menghasilkan presentase sebanyak 3,65%. Mayoritas siswa menyatakan sangat setuju yaitu sebanyak 15 siswa. Hal ini terlihat bagaimana guru membimbing siswa dalam menentukan waktu penyelesaian tiap-tiap objek yang ada di dalam proyek. Selain itu, antusias dari siswa dalam menghitung waktu menyelesaikan proyek tersebut membuat siswa dapat menentukan jadwal pembuatan proyek dengan baik.

pernyataan siswa dapat dengan mudah membuat proyek karena guru bertanggung jawab memantau kegiatan siswa selama menyelesaikan proyek sehingga menghasilkan produk yang berkualitas menghasilkan presentase sebanyak 4,04%. Mayoritas siswa menyatakan sangat setuju yaitu sebanyak 21 siswa. Hal ini dikarenakan pada pembelajaran ini, guru secara langsung melibatkan siswa, sehingga dituntut agar lebih aktif saat pembelajaran, dan kemudian guru membimbing siswa pada saat pembuatan proyek berlangsung, sehingga kreativitas siswa akan di latif agar berkembang.

Selanjutnya pernyataan siswa sangat menyukai produk yang dihasilkan dari proyek pada pembelajaran 1 dalam tema 3: Makanan Sehat, subtema: 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat dan pembelajran 1 menghasilkan presentase sebanyak 4,04%. Mayoritas siswa menyatakan sangat setuju yaitu sebanyak 21 siswa. Hal ini dikarenakan cara guru mengajar dilakukan secara beruntun, sehingga ketika guru menyusun jadwal tentang pelaksanaan proyek tersebut , siswa dapat dengan mudah memahami dari penjelasan guru.

Pernyataan siswa sangat senang dengan adanya penilaian dari guru sehingga dapat mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa dalam membuat proyek selanjutnyamenghasilkan presentase sebanyak 3,78%. Mayoritas siswa menyatakan sangat setuju yaitu sebanyak 18 siswa. Hal ini terlihat ketika mengerjakan proyek siswa tampak serius dalam menyelesaikannya, dan tidak ada siswa yang terlihat bermain-main saat pembelajaran berlangsung, semua siswa terlihat fokus dalam menyelesaikan proyek tersebut.

Dan pernyataan siswa sangat senang dengan pembelajaran 1 dalam tema 3: Makanan Sehat, subtema: 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat karena adanya apotik hidup di lingkungan sekolah ini yang sangat berguna, dan pada akhir pembelajaran guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. menghasilkan presentase sebanyak 3,69%. Mayoritas siswa menyatakan sangat setuju yaitu sebanyak 16 siswa. Hal ini terlihat pada saat siswa membuat proyek berupa apotik hidup siswa sangat senang dengan mengerjakan proyeknya dengan baik.

Berdasarkan presentase yang dihasilkan oleh masing-masing pernyataan tersebut, maka presentase jumlah rata-rata respon siswa yaitu 3,46%. Dan dapat ditarik kesimpulan bahwa respon siswa pada pembelajaran tema makanan sehat, subtema pentingnya menjaga asupan makanan sehat, pembelajaran satu dengan materi organ pencernaan mendapatkan respon positif. Hal ini berdasarkan kriteria skor rata-rata respon siswa yang telah diuraikan pada bab III.

BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data, penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan pemanfaatan lingkungan sekitar dapat meningkatkan kreativitas siswa pada tema makanan sehat di MIN 40 Aceh Besar sesuai hasil hipotesis adalah $t_{tabel} < t_{hitung}$, dari hasil perhitungan t_{tabel} diperoleh 1,171 dan t_{hitung} 0.031.
2. Respon siswa terhadap penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan pemanfaatan lingkungan sekitar pada tema makanan sehat adalah positif, dengan skor rata-rata yaitu 3,46.

2. Saran

Penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan pemanfaatan lingkungan sekitar dapat meningkatkan kreativitas siswa pada tema makanan sehat di MIN 40 Aceh Besar.

1. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut: Model pembelajaran *project based learning (pjbl)* dapat mempermudah guru dalam penyajian materi, dan dapat memberikan motivasi belajar pada siswa, maka dari itu penggunaan model

pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan dalam pembelajaran yang lain.

2. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran *project based learning (pjbl)* sebagai alternatif guna meningkatkan kreativitas siswa khususnya pada materi tema makanan sehat atau materi lainnya yang relevan.
3. Perlu dilakukan penelitian tentang penggunaan model pembelajaran lainnya mengingat banyak sekali model yang mungkin dapat digunakan dalam tema makanan sehat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ridwan .“*Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*”.. h 43
- Arikunto, Suharsimi, “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*”k, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 169.
- Arikunto, Suharsimi, “*Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*”, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 185.
- Arikunto, Suharsimi “*keativitas Siswa*”. 2012: 12 . (Jakarta .PT. Bumi Akasara).
- Arikunto, Suharsimi. “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*“ . (Jakarta: Bumi Akasara)
- Asmani, Jamal Ma'mur. “ 6 Tips Aplikasi PAKEM: Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangka”. (Jogjakarta: Diva Press,2014), h. 39
- Asrori, Mohammad Ali. “*Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*”, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), h. 42
- Arsyad, Azhar, “*Media dan Model Pembelajaran Inovatif*”, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), h. 24-25
- Astuti, Rini .” *Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pengelolaan Limbah Menjadi Trash Fashion Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning* “. Jurnal Bioedukasi UPI. Vol 8. No 2. ISSN: 1693-2654. Diakses pada tanggal 10 Maret 2017 dari situ: <http://respository.upi.edu/disertaview.php/download/216>.
- Bahri, Djamarah, Saiful “ *Strategi Pembelajaran*”, (Jakarta: Rineka Cipta 2010), h. 134.
- Basrowi dan suwandi, “*Memahami Penelitian Kualitatif*”, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 91.
- B. Uno, Hamzah,” *Model Pembelajaran Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*” ..., (Jakarta: Rajawali Pers,2011) h.65.
- Dian Anzarvan, “Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SDN 1 Probolinggo”. Agustus 2016. Diakses pada tanggal 20 November 2017 dari situs http://ekprints.umk.ac.id/6435/1/HALAMAN_JUDUL.pdf
- Dopplet ,Y. (2005) “*Model Pembelajaran Poject Based Larning*”. (Jurnal of Science And Teknologi), Vol 13 (1), 2003.

- Fakhrizal, “*Faktor pendukung dan Penghambat Kreativitas Anak*”, diakses pada tanggal 07 April 2017, disitus: <http://www.jejakpendidikan.com/2016/10/faktor-pendukung-dan-penghambat.html>
- Haryanto, “*Sain untuk SD Kelas V*”, (Jakarta: Erlangga,2004), h. 121.
- Haryono, “*Jurnal Pendidikan Dasar* “, vol, no 1, 2006 hal. 1-3, dikutip dari: ejournal.upi.edu/index.php/pedadiktika/article/download/4130/2979/.d diakses pada tanggal 18 maret 2017
- Hendarwati, Endah. “*Pengaruh Pemanfaatan Lingkungan sebagai Sumber Belajar Melalui Metode Project Based Learning*”. Jurnal pedagogia. Vol 2. No 1. Februari 2013. Dikutip dari <http://pedagogia.ums.pgsd.edu/disertaview.php/download/214>. Diakses pada tanggal 11 maret 2017.
- Hendarwati, Endah. “*Pengaruh Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Melalui Metode Inkuiri Terhap Hasil Belajar siswa SDN 1 Sribit Delanggu Pada Pelajaran IPS*”. Vol. 2, no. 1, februari 2013: halaman 59-70.
- Irnawat, Desi. “*Pentingnya Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa* “. Vol. 2, No. 1, Juni 2015: halaman 59-70.
- Kemdikbud, “*Buku Guru Tema 3: Makanan Sehat*”, (Jakarta : Kemdikbud, 2014), h. 3.
- Linda wati, Siska Fatmariyanti, Arif Maftukhin “*Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa MAN 1 Kebumen* “. Jurnal Pendidikan. Voleme 3. Nomor 1 2016. Dikuti dari <http://download.portalgaruda.org/articel.php/articel/kreativitass/siswa/pada/mata/pelajaran/ipa>. DiaksSes pada tanggal 8 Maret 2017.
- Rino Richardo, Mardiyana, Dewi Retno Sari Saputro.” *Tingkat Kreativitas Siswa dalam Memecahkan Masalah ditinjau dari Gaya Belajar*”. Jurnal Elekrik Pembelajaran IPA. Vol 2. No 2. ISSN: 2339-1685. April 2014. Dikutip dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>. Diakses pada tanggal 8 Maret 2017.
- Ridwan. “*Dasar-dasar Statistika*”, h. 207-210.
- Rivai, ”*Jenis-Jenis Lingkungan*” (Jakarta.Rineka Cipta, 2008), h 123.
- Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*”,...h. 74.
- Sudjana, “*Metode Statistika*”. (Bandung: Tarsito, 2005), h. 47.

- Sudjono, Anas. “*Pengantar Statistik Pendidikan*”, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 43
- Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*”, (Bandung: Alfabeta, 2007), h. 72.
- Sanjaya, Wina, “*Strategi Pembelajaran*”. (Jakarta : Kencana, 2008), h.161
- Suaidinmath(2013), “*Pengertian Tema dan Jenis-jenisnya*”. Vol 3, No 1. diakses pada tanggal 30 Maret 2017, di situ: <http://pengertiandefinisi.com/pengertian-tema-dan-jenis-jenis-tema/>.
- Suprihatin, Agung.” *Pemanfaatan Lingkungan Hidup*”. 2004. Jakarta: Restu Agung
- Sukardi. (2011). *Metodologi Pendidikan* : Jakarta :Rineka Cipta

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-8075/Un.08/FTK/KP.07.6/09/2017

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

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

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

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : Un.08/FTK/KP.07.6/510/2017
KEDUA : Menunjuk Saudara:

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

Untuk membimbing skripsi :

- Nama : Rika Warzukni
NIM : 201325145
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Project Based Learning (PJBL)* dengan Pemanfaatan Lingkungan Sekitar pada Tema Makanan Sehat untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V MIN 40 Aceh Besar

- KETIGA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh 2017;
KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2017/2018
KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah Dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
Pada Tanggal : 20 September 2017

An. Rektor
Dekan,

Mejiburrahman



Tembusan

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



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: (0651) 7551423 - Fax. (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B- 10.000 /Un.08/TU-FTK/ TL.00/10/2017

25 Oktober 2017

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -
Tempat

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

N a m a : Rika Warzukni
N I M : 201 325 145
Prodi / Jurusan : PGMI
Semester : IX
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t : Jl. Mon Blang No. 20, Lamihom Kec. Lhoknga Kab. Aceh Besar

Untuk mengumpulkan data pada:

MIN 40 Aceh Besar

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

Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) dengan Pemanfaatan Lingkungan Sekitar pada Tema Makanan Sehat untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Kelas V MIN 40 Aceh Besar

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

An. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha,

M. Saif Farzah Ali



BAG. UMUM BAG. UMUM



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR

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

email : kabacehbesar@kemenag.go.id

Nomor : B- 736/KK.01.04/1/PP.00.01/10/2017
Sifat : -
Lampiran : -
Hal : Mohon Bantuan dan Izin Mengumpulkan Data Skripsi

Kota Jantho, 30 Oktober 2017

Kepada:
Yth, Kepala MIN 40 Aceh Besar

Di Tempat

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Nomor : B-10.000/Un.08/TU-FTK I/TL.00/10/2017 tanggal 25 Oktobers 2017. Perihal sebagaimana tersebut dipokok surat, maka dengan ini dimohonkan kepada saudara memberikan bantuan kepada mahasiswa/i yang tersebut namanya dibawah ini:

Nama : **Rika Warzukni**
Nim : 201 325 145
Pogram Studi : PGMI

Untuk melakukan pengumpulan data dalam rangka penyusunan Skripsi untuk meyelesaikan studinya pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, di MIN 40 Aceh Besar adapun judul Skripsi:

“ PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) DENGAN PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEKITAR PADA TEMA MAKANAN SEHAT UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS SISWA KELAS V MIN 40 ACEH BESAR ”.

Demikian surat ini dibuat atas bantuannya kami ucapkan terima kasih.



Tembusan :

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



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR

MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 40 ACEH BESAR

Jalan Mesjid Daroy No. 02 Kecamatan Darul Imarah Aceh Besar

. Hp. 081360530168 . Email : min.punie@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

B-205 /MI/PP.00.4/08/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 40 Aceh Besar Kecamatan Darul Imarah Kabupaten Aceh Besar, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Dra. Ramiyana**
Jabatan : **Kepala Madrasah**
Nama Madrasah : **MIN 40 Aceh Besar**

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : **Rika Warzukni**
NIM : 2013 25 145
Semester : IX (Sembilan)
Tahun : 2017 / 2018
Program Studi : S-1 / PGMI

Yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian di MIN 40 Aceh Besar, pada tanggal 02 November 2017, dalam rangka melengkapi penyusunan skripsi yang berjudul :

" PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) DENGAN PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEKITAR PADA TEMA MAKANAN SEHAT UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V MIN 40 ACEH BESAR ".

Demikian keterangan ini dibuat, untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Aceh Besar, 02 November 2017
Kepala Madrasah

Dra. Ramiyana
Np. 19680605199903 2003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MIN Punie Aceh Besar
Kelas/Semester : V/I
Tema/Subtema : 3. Makanan Sehat/3. Pentingnya Menjaga Asupan
Makanan Sehat
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2x35 menit)
Hari/Tanggal : Senin/02 November 2017

A. Kompetensi Inti (KI)

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar

3.4 Menganalisis informasi organ pencernaan yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik

Indikator

3.4.1 Membaca naskah iklan elektronik tentang obat gangguan pencernaan

3.4.2 Menuliskan keunggulan produk yang di iklankan

IPA

Kompetensi Dasar

3.4 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan.

4.4 Menyajikan karya tentang pentingnya makanan sehat

Indikator

3.1.1 Mengenal organ pencernaan dan fungsinya pada manusia.

3.1.2 Menjelaskan cara memelihara organ pencernaan pada manusia

4.1.1 Menyebutkan beberapa penyakit pada organ pencernaan manusia.

4.1.2 Membuat apotik hidup.

C. Tujuan Pembelajaran:

1. Dengan memperagakan iklan gangguan pencernaan, siswa dapat membaca dan menulis iklan gangguan pencernaan .
2. Dengan mengamati gambar organ pencernaan dan fungsinya, siswa dapat menunjukkan organ pencernaan dan fungsinya dengan baik
3. Dengan mencari tahu melalui studi buku tentang cara memelihara organ pencernaan dan fungsinya pada manusia, siswa dapat menyebutkan penyakit-penyakit pada organ pencernaan pada manusia.
4. Dengan membuat apotik hidup, siswa dapat mengetahui apa saja jenis tanaman obat herbal yang bisa dimanfaatkan untuk menyembuhkan penyakit pada organ pencernaan

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian iklan

Iklan adalah informasi yang isinya membujuk orang banyak supaya tertarik kepada barang atau jasa yang ditawarkan.

2. Ciri-ciri iklan

- Komunikatif
- Informatif
- Bahasanya mudah dimengerti dan diingar masyarakat
- Menarik perhatian dan bersifat mengajak penonton/pembaca untuk membeli/menggunakan barang atau jasa yang telah diiklankan.

3. Contoh iklan



Gambar 1. Iklan obat sakit perut.¹

4. Keunggulan iklan

- Efektif menyembuhkan sakit perut
- Langsung bekerja ke sumber masalah (rongga perut)
- Aman di minum
- Terbuat dari 5 ekstrak alami
- Dibuat oleh perusahaan farmasi berstandar GMP

¹ www.google.co.id/search/=iklan+sakit+perut.

5. Pengertian organ pencernaan

Organ pencernaan adalah alat proses mengubah makanan dari ukuran besar menjadi ukuran yang lebih kecil dan halus, serta memecah molekul makanan yang kompleks menjadi molekul yang sederhana dengan menggunakan enzim dan organ-organ pencernaan.

- Gambar organ pencernaan pada manusia



Gambar 2. Organ pencernaan pada manusia.²

6. Macam-Macam Organ pencernaan dan fungsinya

- Mulut:** organ pencernaan yang pertama bertugas dalam proses pencernaan makanan. Fungsi utama mulut adalah untuk menghancurkan makanan sehingga ukurannya cukup lebih kecil untuk dapat ditelan ke dalam perut.
- Kerongkongan:** sebagai saluran untuk memindahkan makanan dari mulut ke lambung. Kerongkongan dapat melakukan gerak meremas-remas (peristaltik) untuk mendorong makanan sedikit demi sedikit ke

² www.google.co.id/search/?q=organ=pencernaan=pada=manusia.

dalam lambung. Makanan ada di dalam kerongkongan yang hanya sekitar enam detik.

- c. **Lambung:** kantung besar yang terletak di sebelah kiri rongga perut sebagai tempat dalam terjadinya sejumlah dari proses pencernaan.
- d. **Usus halus:** di dalam usus halus terjadi proses pencernaan kimiawi dengan melibatkan berbagai enzim pencernaan. Karbohidrat dicerna menjadi glukosa, lemak menjadi asam lemak serta protein menjadi asamamino. Jadi pada usus dua belas jari semua makanan di usus halus diselesaikan.
- e. **Usu besar:** untuk mengabsorpsi air dan mineral, tempat pembentukan vitamin k (dengan bantuan bakteri *Eschericia coll*), serta melakukan gerak peristaltik untuk mendorong tinja menuju anus
- f. **Rektum dan Anus:** rektum adalah sebuah ruangan yang berawal dari ujung usus besar dan berakhir di anus. Biasanya rektum ini kosong karena tinja disimpan ditempat yang lebih tinggi yaitu pada kolon disendens. Jika kolon disendens penuh dan tinja masuk ke dalam rektum, maka timbul keinginan untuk buang air besar. Anus adalah lubang di ujung saluran pencernaan, dimana bahan limbah air dari tubuh. Sebagian anus terbentuk dari permukaan tubuh (kulit) dan sebagian lainnya dari anus. Suatu cuncin berotot (sfingterani) menjaga agar anus tetap tertutup.

7. Cara memelihara kesehatan organ pencernaan

- a. **Kunyah makanan dengan baik:** Mengunyah makanan yang lama hingga makanan lembut adalah baik untuk pencernaan. Tak perlu sampai 32 kali, tapi tidak kurang dari 10-12 kali agar makanan tidak membebani usus.
- b. **Konsumsi makanan berserat:** Tak hanya membantu sistem pencernaan, makanan berserat juga dapat mencegah penyakit seperti: diabetes, wasir, kanker usus dan alain-lain. Sayuran, buah-buahan, biji-bijian, kacang-kacangan adalah sumber utama serat.

- c. **Minum 8 gelas air sehari:** Sistem pencernaan bisa berlangsung sangat lambat bila anda tidak bisa memenuhi kebutuhan cairan dalam tubuh. Air membantu pergerakan makanan, melarutkan makanan, mengatur konsentrasi makanan yang dicerna tubuh dan membantu penyerapan zat gizi oleh tubuh.

- d. **Batasi asupan daging:** konsumsi daging yang seimbang baik untuk tubuh sebab protein hewani dalam daging cukup besar. Hindari mengonsumsi daging merah berlebihan karena bisa mengakibatkan gangguan pada sistem pencernaan dan organ tubuh lainnya. Daging adalah bahan makanan yang susah dicerna sehingga menumpuk di perut.

- e. **Hindari makanan dan minuman yang dingin:** makanan dan minuman yang sangat dingin menyebabkan kontraksi pilorus, katub yang memisahkan lambung sehingga memperlambat pergerakan makananyang dicerna. Selain itu lambung akan bekerja ekstra untung menghangatkan makanan, sehingga makanan lebih lama tinggal di lambung.

- f. **Makan secara teratur:** makan secara teratur membantu mengoptimalkan kerja sistem pencernaan, Uashakan makan secara teratur dengan 3 kali makan besar dan dua kali makan ringan dalam sehari.

- g. **Olahraga teratur:** Olah raga membantu melancarkan pencernaan.

- h. **Atasi stress:** Stress yang berkepanjangan dapat menyebabkan gangguan pencernaan misalnya produksi asam lambung berlebihan. Upayakan secara positif untuk mengatasi stress.

- i. **Upayakan berat badan normal:** Kelebihan berat badan dan obesitas

dapat mengganggu fungsi hormon tertentu yang dapat mempengaruhi sistem pencernaan.

j. Jagalah kebersihan: Jagalah kebersihan tangan dari kuman-kuman merugikan bila tidak ingin mengalami diare. Sistem pencernaan manusia sangat berkaitan dengan organ-organ penting di dalam tubuh kita.

8. Beberapa penyakit terganggunya organ pencernaan

a. Sakit gigi: sakit gigi yang paling sering disebabkan oleh adanya lubang pada gigi. Sakit gigi dapat mempengaruhi sistem pencernaan lain terganggu .

b. Maag (radang lambung): sebuah penyakit yang menyerang lambung dikarenakan luka atau peradangan pada lambung. Penyakit maag biasanya disebabkan karena makan tidak teratur.

c. Diare: suatu kondisi dimana terlalu sering buang air besar dibandingkan dengan biasanya disebabkan oleh bakteri, virus , makanan yang tidak sehat.

d. Sariawan: sariawan suatu penyakit pada selaput lendir mulut yang berupa luka pada mulut. Penyebab sariawan adalah panas dalam karena kurang mengonsumsi air mineral dan kurangnya vitamin c.

e. Disentri: sebuah penyakit yang menyerang usus dan disebabkan oleh bakteri, tidak menjaga kebersihan makanan dan perlengkapan makan.

f. Wasir (ambeien): Sebuah gangguan pembengkakan pada pembuluh vena disekitar anu. Wasir disebabkan karena sering jongkok dalam beraktivitas.

g. Cacingan: penderita cacingan biasanya kurang menjaga kebersihan sehingga dapat menyebabkan gtelur-telur cacing dapat masuk ke dalam mulut dan lam kelamaan dapat hidup dalam usus manusia.

h. Sembelit: suatu gejala yang ditandai dengan sulitnya buang air besar. Sembelit dapat disebabkan karena makanan yang dimakan kurang berserat sehingga dapat mengganggu proses pencernaan dalam tubuh.

9. Apotik hidup

a. **Pengertian apotik hidup:** memanfaatkan sebagian tanah untuk ditanami tumbuhan obat-obatan untuk keperluan sehari-hari.

b. **Macam-macam tumbuhan yang ada di lingkungan apotik hidup**



Gambar 3. Sereh.



Gambar 4. Jambu biji.³



Gambar 5. Lidah buaya.



Gambar 6. Tomat.



Gambar 7. Kunyit.



Gambar 8. Pare.

³ Gambar 3 dan gambar 4. www.google.co.id/search/=macam=macam=tanaman=apotik=hidup.



Gambar 9. Sirsak.



Gambar 10. Pepaya.⁴

10. Cara menanam tumbuhan apotik hidup



Gambar 12. Cara menanam tumbuhan.⁵

E. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Ceramah, Diskusi, Penugasan, Eksplorasi dan demonstrasi
- Model : *Project based learning*

F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. Media : Gambar,
2. Alat/Bahan : Gambar organ pencernaan, tumbuhan apotik hidup

⁴ Gambar 5, 6,7,8,9 dan gambar 10. www.google.co.id/search/=macam=macam=tanaman=apotik=hidup.

⁵www.google.co.id/search/=langkah=langkah=menanam=tumbuhan=dengan=benar

3. Sumber Belajar: Buku guru dan siswa kelas V Tema makanan Sehat, Susilawati, Fransiska, ddk. 2014. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, lingkungan sekolah, teman sekelas, lingkungan sekitar, majalah, internet.

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

KEGIATAN	DEKSKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<p>Mengatur Kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mulai dengan pertanyaan esensial (tahap 1) , mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari <ul style="list-style-type: none"> ➤ Selamat pagi anak-anak? ➤ Apa kabar semuanya dan sudah sarapan? ➤ Sudah siap untuk belajar semua? ➤ Kemarin kita belajar tentang apa? ➤ Coba kamu sebutkan apa 	

	<p>yang sudah dipelajari kemarin?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siapa yang tahu hari ini kita belajar tentang apa? <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan gambaran manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari • Menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari 	
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dan siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing ➤ Siswa memperhatikan gambar yang ada di papan tulis tentang organ tubuh manusia ➤ Siswa mencermati naskah iklan yang dibagikan guru <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dalam kelompok, siswa berdiskusi tentang macam-macam organ tubuh manusia ➤ Dengan bimbingan guru, siswa membahas tentang cara menjaga kesehatan organ tubuh manusia 	40 menit

	<p>dan penyakit yang mengakibatkan terganggunya organ pencernaan manusia.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Setiap kelompok maju ke depan kelas dan setiap siswa di kelompok mendapat giliran untuk berbicara secara bergiliran, menyebutkan macam-macam organ pencernaan dan fungsinya. ➤ Dalam kelompok siswa membaca dan berdiskusi tentang iklan obat gangguan pencernaan. ➤ Membuat desain rencana proyek (tahap 2), dengan bimbingan guru, siswa membahas tentang apotik hidup dan tumbuhan yang di tanam di lingkungan apotik hidup. ➤ Membuat jadwal (tahap 3), guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan membuat apotik hidup. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kelompok yang menyimak diperkenankan untuk memberikan pujian, atau pendapat terhadap penampilan temannya. ➤ Guru membagi tata cara menanam 	
--	--	--

	<p>tumbuhan di lingkungan apotik hidup.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dalam kelompok masing-masing siswa menanam tumbuhan yang sudah dibagikan guru di lingkungan apotik hidup . ➤ Memantau siswa dan kemajuan proyek (tahap 4), guru bertanggung jawab memantau kegiatan siswa selama menyelesaikan proyek untuk mengetahui kemajuan pelaksanaan proyek dan mengantisipasi hambatan yang dihadapi siswa. ➤ Setiap kelompok juga akan mendapat kan lembaran penilaian terhadap pembelajaran yang sudah berlangsung dari guru yaitu berupa angket. 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Setiap perwakilan kelompok mempresentasikan hasil dari penanaman tumbuhan kelompoknya di apotik hidup dan keunggulan iklan obat gangguan pencernaan di depan kelas. ➤ Menilai hasil (tahap 5), penilaian dilakukan untuk mengukur ketercapaian standar, 	<p>15 menit</p>

	<p>mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru dan siswa sama-sama membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah diikuti ➤ Guru memberi penguatan ➤ Guru memberikan tugas kepada siswa ➤ Guru memberikan refleksi (tahap 6), pada akhir pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan secara individu maupun kelompok kepada siswa tentang pelajaran yang sudah dipelajari ➤ Guru memberi tes kepada siswa dengan pertanyaan-pertanyaan yang telah dipelajari. ➤ Guru memberikan pesan moral kepada siswa ➤ Guru menutup pembelajaran 	
--	---	--

Banda Aceh,

Menyetujui wali kelas V

Mahasiswa

Tarmizi. S. Ag
Nip. 196802152007015045

Rika Warzukni
Nim.201325145

Kepala sekolah

Dra. Ramiyana
Nip. 196806051999032003

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)**

Kelompok :
Anggota Kelompok :

Petunjuk:

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

Sebelum mengerjakan soal bacalah bismillah terlebih dahulu.

Soal

1. Buatlah sebuah proyek berupa apotik hidup sesuai dengan alat dan bahan yang telah disediakan oleh gurumu!

Cara menanam tumbuhan apotik hidup



- Siapkan lubang pada tanah yang subur
- Tanam apotik hidup
- Tutup lobang

- Rapiakan tanah yang sudah di tanam apotik hidup
- Siram apotik hidup agar tidak layu
- Usahakan cukup terkena sinar matahari

2. Isilah Dibawah ini nama tumbuhan yang akan di tanam di apotik hidup!



()



()



()



()

3. Tuliskanlah dan sebutkan pengertian iklan dan cirir-cirinya!

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

1. Petunjuk

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

Keterangan: (4) : Sangat Kreatif (2) : Cukup Kreatif

(3) : Kreatif (1) : Kurang Kreatif

Nama Siswa	Perencanaan				Pelaksanaan				Hasil / Produk				Jumlah								
	Menyiapkan Alat		Menyiapkan Bahan		Menyusun rencana/ tahapan pembuatan		Mengambil tanaman sesuai arahan		Memindahkan tanaman sesuai arahan		Menanam tanaman sesuai arahan			Produk yang dihasilkan rapi		Produk yang dihasilkan bersih		Produk yang dihasilkan sesuai			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
X1		√						√													87
X2			√					√													78
X3			√				√														83
X4			√				√														86
X5			√				√														80
X6				√				√													81
X7				√				√													86
X8				√				√													86

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

Nama Siswa :

Kelas :

Hari /Tanggal :

A. Petunjuk Kegiatan

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

Keterangan:

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Tidak Setuju (TS)

2 = Setuju (S)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Pernyataan

1. Saya merasa senang dengan suasana pembelajaran di dalam kelas karena guru memulai pembelajaran dengan memberi pertanyaan kepada siswa sehingga siswa terdorong untuk melakukan sesuatu.
Sangat setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju
2. Saya tidak menyukai guru menyampaikan cara membuat desain rencana proyek pembelajaran 1 dalam tema 3: Makanan Sehat, subtema: 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat dan pembelajran 1.
Sangat setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju
3. Saya sangat menyukai dengan cara guru menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan membuat proyek sehingga siswa mampu mengatur waktu yang tepat untuk kegiatan ini.
Sangat setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju
4. Saya dapat dengan mudah membuat proyek karena guru bertanggung jawab memantau kegiatan siswa selama menyelesaikan proyek sehingga menghasilkan produk yang berkualitas.
Sangat setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju
5. Saya sangat menyukai produk yang dihasilkan dari proyek pada pembelajaran 1 dalam tema 3: Makanan Sehat, subtema: 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat dan pembelajran 1.
Sangat setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

6. Saya sangat senang dengan adanya penilaian dari guru sehingga dapat mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa dalam membuat proyek selanjutnya.
Sangat setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju
7. Saya sangat senang dengan pembelajaran 1 dalam tema 3: Makanan Sehat, subtema: 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat karena adanya apotik hidup di lingkungan sekolah ini yang sangat berguna, dan pada akhir pembelajaran guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan.
Sangat setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

Hasil Analisis Obyektif Akhir

NO	Kode Sisiwa	Hasil Evaluasi	Kriteria Kreativitas
		Analisis Obyektif Siswa	
1.	X1	87	Sangat Kreatif
2.	X2	78	Sangat Kreatif
3.	X3	83	Sangat Kreatif
4.	X4	86	Sangat Kreatif
5.	X5	80	Sangat Kreatif
6.	X6	81	Sangat Kreatif
7.	X7	86	Sangat Kreatif
8.	X8	86	Sangat Kreatif
9.	X19	81	Sangat Kreatif
10.	X10	87	Sangat Kreatif
11.	X11	82	Sangat Kreatif
12.	X12	87	Sangat Kreatif
13.	X13	73	Kreatif
14.	X14	70	Kreatif
15.	X15	61	Kreatif

16.	X16	59	Cukup Kreatif
17.	X17	89	Sangat Kreatif
18.	X18	59	Cukup Kreatif
19.	X19	98	Sangat Kreatif
20.	X20	78	Kreatif
21.	X21	81	Sangat Kreatif
22.	X22	59	Cukup Kreatif
23.	X23	84	Sangat Kreatif

Nilai-nilai dalam Distribusi t untuk Uji Satu Pihak

<i>a</i> untuk uji satu pihak (<i>one tail test</i>)						
Dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,486	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,865	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,260
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,165
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,685	1,356	1,782	2,178	2,681	2,855
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,132	2,623	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,888

18	0,688	1,330	1,743	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,530	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,000	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,185	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,677	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
<i>a</i>	0,674	1,282	1,645	1,960	2,325	2,576

**DOKUMENTASI KEGIATAN GURU DAN SISWA PADA SAAT
PEMBELAJARAN TEMA MAKANAN SEHAT DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL)**

Guru menyiapkan peserta didik
untuk mengikuti proses pembelajaran



Guru menuliskan tujuan dan
menempelkan gambar dipapan
tulis



Guru menjelaskan materi tentang
Makanan sehat



Guru membagikan contoh
makanan sehat



Guru menjelaskan materi tentang organ pencernaan



Guru guru memberikan pertanyaan kepa siswa



Siswa menjawab pertanyaan dari Guru



Guru memberikan hadiah kepada siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar



Guru membagikan kelompok akan membuat desain suatu Proyek



Guru membagikan tumbuhan apotik hidup kepada setiap kelompok



Guru dan siswa menyusun jadwal bersama



Guru memantau siswa dalam kemajuan proyek



Siswa menanam tanaman berkerjasama dengan temannya



Guru wali kelas V ikut partisipasi dalam menanam apotik hidup



Guru menilai hasil dari membuat Apotik hidup



Guru dan siswa mengumpulkan sampah dari pembuatan Apotik hidup



Siswa sedang menyimpulkan Pembelajaran yang sudah di Pelajari



Guru memberikan hadiah kepada siswa yang sudah menyimpulkan pembelajaran dengan benar



Guru menguatkan kesimpulan



Guru memberikan pesan moral Kepada siswa dan menutup pembelajaran



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Rika Warzukni
2. Tempat/Tanggal Lahir : Lamlhom, 21 Maret 1995
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan : Indonesia
6. Status : Belum Kawin
7. Alamat : Jln. Lamlhom-Lampuuk, Mns. Manyang, Kec.
Lhoknga, Kab. Aceh Besar
8. Pekerjaan/ Nim : Mahasiswi/ 201325145
9. Data Orang Tua
 - Nama Ayah : Nahrudin (Alm)
 - Pekerjaan Ayah : -
 - Nama Ibu : Mardiana
 - Pekerjaan Ibu : IRT
10. Riwayat Pendidikan
 - SD/MI : MIN Lamlhom Tahun Lulus : 2007
 - SLTP/MTSN : MTsN 1 Lhoknga Tahun Lulus : 2010
 - SMA/MAN : MAN Model Banda Aceh Tahun Lulus : 2013
 - Perguruan Tinggi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah UIN Ar-Raniry

Banda Aceh, 5 Desember 2017

Penulis,

Rika Warzukni

