

**PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS DALAM
PEMBELAJARAN IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V Di SD NEGERI 3 KALIAWI
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana SI dalam Pendidikan (S.Pd)

**Oleh:
DEA JULIA ANANDA
NPM: 2011100415**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1446/2024 H**

**PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS DALAM
PEMBELAJARAN IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V Di SD NEGERI 3 KALIAWI
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana SI dalam Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

DEA JULIA ANANDA

NPM: 2011100415

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Dr. Baharudin, M.Pd

Pembimbing II : Ayu Reza Ningrum, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1446/2024 H**

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi yang telah penulis lakukan di kelas V SDN 3 Kaliawi, masih ada permasalahan yang di temukan khususnya pada pelajaran IPAS. Selama ini dalam proses belajar mengajar guru kurang menerapkn model-model pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan saja, selain itu guru juga kurang menggunakan model yang bervariasi sehingga mengakibatkan siswa kurang termotivasi untuk belajar. Hal ini menyebabkan nilai rata-rata kemampuan siswa juga masih dibawah standar yang diharapkan sehingga belum mencapai Ketuntasan Kriteria Minimum yang di terapkan di sekolah tersebut. Metode ceramah dan tanya jawab ini kurang cocok dengan tingkah laku siswa yang masih kecil sehingga siswa bosan dengan pelajaran tersebut, dan guru juga sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti tentang apa yang sudah dijelaskan. Bila model ini selalu digunakan dapat membuat siswa menjadi bosan sehingga proses belajar mengajar kurang efektif. Perilaku terhadap kreativitas siswa kelas V di SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung dalam penerapan model project based learning pada pembelajaran IPAS, memiliki nilai kreativitas yang cukup rendah.

Pada penelitian ini *metode yang digunakan yaitu Metode Penelitian Tindakan Kleas atau Classroom Action Research* dengan model Kemmis dan Mc Taggart. Action Research mempunyai peranan yang penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. Penelitian tindakan kelas juga dapat dikatakan bahwa pihak yang terlibat dalam PTK mencoba untuk mengembangkan kemampuan serta mendeteksi dan memecahkan sebuah masalah-masalah yang terjadi dalam suatu pembelajaran dikleas melalui tindakan kelas bermakna yang diperhitungkan dapat memecahkan masalah atau dapat memperbaiki situasi kemudian serta cermat mengamati pelaksanaanbya untuk mengukur tindakan keberhasilan. Alat pengumpul data terdiri dari Observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data penelitian tindakan

kelas terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Pada siklus I, aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan model Project Based Learning (PBL) berada pada kategori cukup dengan persentase 64,21, di mana guru perlu memperbaiki kemampuan mengapersepsi pembelajaran dan membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil kerja mereka. Pada siklus II, aktivitas guru meningkat menjadi 77,89 (kategori baik), ditandai dengan kemampuan guru yang sudah optimal dalam mengelola pembelajaran, membimbing siswa, serta mengatasi siswa yang tidak fokus. Aktivitas siswa pada siklus I juga berada dalam kategori cukup dengan persentase 63, di mana siswa masih kurang mampu mengidentifikasi masalah, bekerja sama dalam proyek, dan mematuhi waktu yang ditetapkan. Pada siklus II, aktivitas siswa meningkat menjadi 77 (kategori baik), menunjukkan mereka lebih aktif dan tepat waktu dalam menyelesaikan proyek. Kreativitas siswa pada siklus I tercatat dengan nilai rata-rata 65,48% (kategori sedang), namun pada siklus II meningkat menjadi 82,88% (kategori tinggi), menunjukkan bahwa penerapan model PBL dalam pembelajaran IPA telah memberikan dampak positif terhadap kreativitas siswa.

Kata Kunci: *Model Project Based Learning, Kreativitas, Pembelajaran IPAS, Peserta Didik*

ABSTRACT

Based on the results of observations that the author has made in class V of SDN 3 Kaliawi, there are still problems found, especially in science and science lessons. So far, in the teaching and learning process, teachers have not applied learning models enough, teachers only use lecture, question and answer and assignment methods, apart from that, teachers also don't use a variety of models, resulting in students being less motivated to learn. This causes the average score of students' abilities to still be below the expected standard so that they have not reached the completion of the Minimum Criteria applied at the school. This lecture and question and answer method is not suitable for the behavior of young students so that students get bored with the lesson, and it is also difficult for teachers to know whether all students have understood what has been explained. If this model is always used, it can make students bored so that the teaching and learning process is less effective. The behavior towards creativity of class V students at SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung in implementing the project based learning model in science and science learning, has a fairly low creativity score.

In this research, the method used is the Kleas Action Research Method or Classroom Action Research with the Kemmis and Mc Taggart models. Action Research has an important role in improving the quality of learning if implemented properly and correctly. Classroom action research can also be said that the parties involved in PTK try to develop abilities and detect and solve problems that occur in a classroom lesson through meaningful classroom actions that are calculated to solve the problem or improve the situation later and carefully observe the implementation to measure action of success. Data collection tools consist of observation, tests and documentation. Analysis of classroom action research data consists of four stages, namely planning, implementing actions, observing and reflecting.

Based on the research results, it shows that in cycle I, teacher activities in managing learning using the Project Based Learning

(PBL) model were in the sufficient category with a percentage of 64.21, where teachers needed to improve their ability to perceive learning and guide students in presenting the results of their work. In cycle II, teacher activity increased to 77.89 (good category), indicated by the teacher's optimal ability in managing learning, guiding students, and dealing with students who were not focused. Student activities in cycle I were also in the sufficient category with a percentage of 63, where students were still less able to identify problems, work together on projects, and adhere to the set time. In cycle II, student activity increased to 77 (good category), indicating they were more active and timely in completing projects. Student creativity in cycle I was recorded with an average score of 65.48% (medium category), but in cycle II it increased to 82.88% (high category), indicating that the application of the PBL model in science learning has had a positive impact on student creativity.

Keywords: Project Based Learning Model, Creativity, Science Learning, Students

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dea Julia Ananda

NPM : 2011100415

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi iyang berjudul “Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V Di SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung” adalah benar-benar merupakan hasil karya penulis sendiri ,bukan duplikasi atau pun salinan dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar rujukan. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini,maka tanggungjawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian surat pernyataan inisayabuat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 23 September 2024

Penulis



Dea Julia Ananda

NPM. 2011100415



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENERAPAN MODEL PROJECT BASED
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN
IPAS PESERTA DIDIK KELAS V DI SD
NEGERI 3 KALIAWI BANDAR LAMPUNG.**

**Nama : Dea Julia Ananda
NPM : 2011100415
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Telah dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Baharudin, M.Pd

Ayu Reza Ningrum, M.Pd

NIP. 198108162009121002

NIP. 199403252019031012

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd

NIP. 196810201989122003



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN IPAS PESERTA DIDIK KELAS V DI SD NEGERI 3 KALIAWI BANDAR LAMPUNG**, oleh: **Dea Julia Ananda, NPM 2011100415**, Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah** telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: **Rabu, 16 Oktober 2024** pukul 15.00 – 17.00 WIB.

TIM PENGUJI

Ketua

: **Sri Latifah, M.SC**

Sekretaris

: **M. Muchsin Afriyadi, M.Pd**

Penguji Utama

: **Ida Fiterani, M.Pd**

Penguji Pendamping I

: **Dr. Baharudin, M.Pd**

Penguji Pendamping II

: **Ayu Reza Ningrum, M.Pd**

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nur Diana, M. Pd

NIP: 196408281988032002

MOTTO

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي
عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ كَلَّا إِنَّ الْإِنْسَانَ لِرَبِّهِ لَكَنَّاظِرٌ ۚ إِنَّ رَأَاهُ اسْتَعْنَىٰ
إِنَّ إِلَىٰ رَبِّكَ الرُّجْعَىٰ أَرَأَيْتَ الَّذِي يَنْهَىٰ عَبْدًا إِذَا صَلَّىٰ

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! Dia menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya, Sekali-kali tidak! Sesungguhnya manusia itu benar-benar melampaui batas, ketika melihat dirinya serba berkecukupan, Sesungguhnya hanya kepada Tuhanmulah tempat kembali(-mu), Tahukah kamu tentang orang yang melarang, seorang hamba ketika dia melaksanakan salat? (Al-Alaq 1-5).

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, suka dan duka telah ku lalui dalam meraih cita-cita, dengan izin Allah SWT akhirnya dapat ku raih satu cita-cita dengan penuh rasa syukur dan bahagia dengan ketulusan hati ku persembahkan hasil karya sederhana ini kepada mereka yang aku cintai dan aku sayangi

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Drs. Iskandar Zulkarnain dan Ibu Almh. Diana Yunita, S.E terimakasih atas curahan cinta, kasih sayang pengorbanan, dukungan serta nasihat dan doa yang tak terhingga dan selalu memberikan yang terbaik.
2. Kakak Disna Mey Putri, S.Pd yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga kita bisa membuat orang tua kita tersenyum bahagia.
3. Serta merupakan persembahan istimewa untuk orang yang saya kasihi dan cintai. Terimakasih atas dukungan, kebaikan, perhatian, dan kesabarannya. Terimakasih karena telah memberitahu saya cara hidup dengan ilklas, sabar dan bahagia
4. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung dimana tempat penulis menuntut ilmu terapan dan ilmu kehidupan.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Dea Julia Ananda dilahirkan di Tanjung Karang, 01 Juli 2002. Peneliti putri dari Bapak Bapak Drs.Iskandar Zulkarnain dan Ibu Almh. Diana Yunita, S.E yang merupakan anak Kedua dari dua bersaudara. Memiliki Kakak bernama Disna Mey Putri, S.Pd. Penulis mengawali pendidikan di TK Kemala Bhayangkari Bangka Belitung dan kemudian penulis melanjutkan Sekolah Dasar (SD) di SDN 1 Pelita 2014 dan kemudian melanjutkan kejenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP KARTIKA II-2 Bandar Lampung 2027 selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan tingkat atas di SMA S YP UNILA Bandar Lampung 2020 Kemudian pada tahun 2018, penulis terdaftar sebagai mahasiswi UIN Raden Intan Lampung di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah melaksanakan kegiatan KKN pada semester 7 di desa Kutoarjo Gedong Tataan dan PPL di MIN 2 Bandar Lampung.

Bandar Lampung, 23 September 2024

Penulis

Dea Julia Ananda
NPM. 2011100415

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikumWr.Wb

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpah dan karunia, rahmat, inayah, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam penulis ucapkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa dunia kedalam cahaya Islam. Dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V Di SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung “ini, tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. H.Wan Jamaluddin Z,M.Ag., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
2. Prof. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
3. Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
4. Deri Firmansah, M.Pd Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
5. Dr. Baharudin, M.Pd selaku pembimbing I dan Ayu Reza Ningrum, M.Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing serta memberi arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
6. Marlina, S. Pd Selaku Kepala SDN 3 Kaliawi yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian.
7. Dosen-dosen Fakultas Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan segenap civitas akademik Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
8. Kakak ku yang slalu memberikan masukan-masukan

9. Keluarga besar Ibu dan Ayah ku yang senantiasa mengiringi setiap langkahku dengan nasehat dan doa
10. Seluruh teman dan saudara yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, hanya Allah swt yang bisa membalas kebaikan mereka.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau peneliti berikutnya.

Bandar Lampung, 23 September 2024

Penulis



Dea Julia Ananda
NPM. 2011100415

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	vii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ix
PENGESAHAN.....	x
MOTTO	xi
PERSEMBAHAN.....	xii
RIWAYAT HIDUP	xiii
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR DIAGRAM	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah	3
C. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	11
D. Batasan Penelitian	11
E. Rumusan Masalah	12
F. Tujuan Penelitian.....	12
G. Manfaat Penelitian.....	12
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	13
I. Sistematika Penulisan.....	23
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Teori yang digunakan	25
B. Model Tindakan	50
C. Hipotesis Tindakan.....	51
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	53
B. Metode dan Rancangan Siklus Penelitian.....	53
C. Subjek Penelitian.....	54
D. Peran dan Posisi Peneliti	54
E. Tahapan Intervensi Tindakan	55

F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan.....	57
G. Instrumen Pengumpul Data	58
H. Teknik Pengumpulan Data	59
I. Keabsahan Data.....	61
J. Analisis dan Interpretasi Data.....	62
K. Pengembangan Perencanaan Tindakan.....	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	65
A. Gambar Umum Data Tempat Penelitian	65
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	68
C. Pembahasan	98
BAB V PENUTUP.....	105
A. Kesimpulan.....	105
B. Saran.....	106
DAFTAR RUJUKAN.....	107



DAFTAR TABEL

A. Tabel 1.1 Kreativitas Dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V	8
B. Tabel 2.1 Langkah-Langkah Model <i>Project Based Learning</i>	30
C. Tabel 2.2 Karakteristik Guru Yang Penting Dalam Pendidikan Anak Berbakat	41
D. Tabel 4.1 Jumlah Peserta Didik di SDN 3 Kaliawi Bandar Lampung TP.2024/2025.....	65
E. Tabel 4.2 Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan di SD N 3 Kaliawi	76
F. Tabel 4.3 Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus 1.....	72
G. Tabel 4.4 Observasi Aktivitas Siswa Selama Kegiatan Pembelajaran Siklus 1	76
H. Tabel 4.5 Observasi Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Pada Siklus II	87
I. Tabel 4.6 Observasi Aktivitas Siswa Selama Kegiatan Pembelajaran Siklus II.....	91

DAFTAR DIAGRAM

A. Diagram 4.1 Hasil Pengamatan Kreativitas Siswa Siklus I.....	80
B. Diagram 4.2 Diagram Hasil Tes Siswa Siklus I	81
C. Diagram 4.3 Diagram Hasil pengamatan kreativitas siswa siklus II.....	95
D. Diagram 4.4 Diagram Hasil Tes Siswa Siklus II	96



DAFTAR LAMPIRAN

- A. Lampiran 1 Modul Ajar IPAS Siklus 1
- B. Lampiran 2 Modul Ajar IPAS Siklus II
- C. Lampiran 3 Soal Tes IPAS
- D. Lampiran 4 Dokumantasi
- E. Lampiran 5 Surat Penelitian
- F. Lampiran 6 Balasan Surat Penelitian
- G. Lampiran 7 Turnitin



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul merupakan gambaran dari karya ilmiah untuk menjelaskan isi pokok pembahasan. Sebelum peneliti menguraikan pembahasan lebih lanjut, terlebih dahulu akan dijelaskan istilah dalam proposal ini untuk menghindari kesalahpahaman bagi para pembaca dan agar dapat memudahkan dalam memahami judul proposal ini. Adapun judul proposal ini adalah Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V Di SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung. Adapun istilah yang perlu dijelaskan sebagai berikut :

1. Penerapan dalam KBBI adalah perbuatan menerapkan, sedangkan dari beberapa ahli seperti Setiawan Penerapan adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana, birokrasi yang efektif.¹ Penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan, baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Secara bahasa penerapan adalah hal, cara atau hasil.²
2. Model *Project Based Learning* merupakan salah satu metode belajar dan pembelajaran yang menugaskan peserta didik, baik secara individu atau kelompok untuk mengerjakan suatu proyek dalam waktu tertentu.³

¹ Khuzaimah and Farid Pribadi, "Penerapan Demokrasi Pendidikan Pada Pembelajaran Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya* 4, no. 1 (2022): 41–49.

² Badudu dan Sutan Mohammad Zain, *Efektifitas Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2015).h.78

³ Leli Halimah dan Iis Marwati, *Project Based Learning* (Jakarta: Grafika Telindo Press, 2017).

3. Kreativitas merupakan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik yang benar-benar baru atau ide baru yang diperoleh dengan cara menggabungkan yang sudah ada dan menjadikannya sesuatu yang baru. Dalam mendukung kreativitas peserta didik, dapat dilakukan melalui *Project Based Learning* (PJBL).⁴
4. Pembelajaran IPAS merupakan gabungan antara IPA dan IPS, IPAS secara konten dekat dengan alam dan interaksi antar manusia. IPAS juga berperan penting dalam pembentukan kompetensi literasi dan numerasi.⁵
5. Peserta Didik adalah anggota masyarakat yang belum dewasa yang memiliki fitrah (Potensi), baik secara fisik maupun psikis, yang memerlukan usaha, bantuan dan bimbingan orang lain yang lebih dewasa, untuk mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu.⁶
6. SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung, beralamat di Jl. Rd. Fatah, Kaliawi, Kec. Tanjung Karang Pusat, Kota Bandar Lampung, Lampung, dengan kode pos 35115.

Maka dari definisi variabel-variabel dalam penelitian yang sudah dibahas diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian terhadap Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V Di SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung.

⁴ Farida Mayar et al., “Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022): 4794–4802, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665>.

⁵ Hasil Belajar et al., “The Influence of the Direct Instruction Method on Learning Outcomes of Grade 4 Students at SD Negeri Kadubeureum 1 in Learning Content Natural and Social Sciences Pengaruh Metode Pembelajaran Direct Instruction Terhadap,” 2023, 1–7.

⁶ M Ramli, “Hakikat Pendidikan Dan Peserta Didik,” *Tarbiyah Islamiyah* 5, no. 1 (2015): 61–85, <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/tiftk/article/view/1825>.

B. Latar Belakang Masalah

Kebutuhan masa depan akan sumber daya manusia yang berdaya saing tinggi perlu dipertimbangkan seiring berjalannya waktu. Persaingan tidak bisa dihindari karena tuntutan hidup semakin sulit. Perlu adanya perhatian terhadap pengembangan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran. Karena, dengan meningkatnya kreativitas siswa maka hasil belajarnya juga dapat meningkat, sehingga mutu pendidikan dapat mencapai keberhasilan tujuan output pendidikan.⁷ Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tercapainya tujuan pendidikan nasional tidak lepas dari peran guru dalam membangun model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.⁸

Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan suatu kegiatan kerja atau sebagai gambaran sistematis proses pembelajaran untuk membantu siswa belajar dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai. Pemilihan model pembelajaran yang digunakan guru perlu memperhatikan kurikulum, karakteristik siswa, menciptakan peluang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sekaligus meningkatkan keterampilannya di kemudian hari. Sejalan dengan karakteristik kurikulum merdeka yang diterapkan di Indonesia, untuk mendukung

⁷ Widiyaningrum and Harnanik, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa Kelas XII Pemasaran Pada Pembelajaran Produktif Pemasaran Di SMK Negeri 1 Purbalingga," *Economic Education Analysis Journal* 5, no. 3 (2016): 729–35.

⁸ N. Lubis, M. A., & Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI(Pertama)* (Jakarta: Prenada Media Group, 2020).

penyembuhan pembelajaran salah satunya pembelajaran berplatform projek untuk meningkatkan daya cipta, soft skills dan karakter sesuai profil pelajar Pancasila.⁹

Pada kurikulum merdeka di sekolah dasar, terdapat mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Menurut Kemendikbudristek. Integrasi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk mengembangkan Pendidikan yang lebih komprehensif, multidisiplin, dan kontekstual. Penggabungan kedua mata pelajaran tersebut tidak hanya dipelajari secara terpisah tetapi juga berkaitan satu sama lain sehingga siswa dapat memahami hubungan antara aspek alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Mengintegrasikan IPA dan IPS juga dapat meningkatkan relevansi pembelajaran di dunia nyata dan mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan di era globalisasi, seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan inovasi. Selain itu, integrasi juga dapat membantu siswa memahami peran ilmu pengetahuan dalam memecahkan permasalahan sosial dan lingkungan serta menjawab tantangan masa depan. Namun, kenyataannya proses pembelajaran IPAS belum dihubungkan secara maksimal antara aspek alam dan sosial dalam pembelajaran, karena baru dan minimnya pengalaman pendidik dalam menerapkannya.¹⁰

Menurut Slameto salah satu faktor eksternal yang menghambat keberhasilan proses pembelajaran di kelas adalah kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang kurang tepat dengan materi pembelajaran. Atas dasar itu, guru hendaknya melakukan penelitian terhadap kegiatan kelas untuk meningkatkan

⁹ Siti Julaeha and Mohamad Erihadiana, "Model Pembelajaran Dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam Dan Nasional," *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal* 3, no. 3 (2021): 133–44, <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i2.449>.

¹⁰ Eldi Mulyana, "Development of Interactive E-Module on Learning IPAS," *Jurnal Pendidikan IPS* 12, no. 1 (2022): 24–29, <https://doi.org/10.33830/jp.v24i2.4579.2023>.

kegiatan kreatifitas siswa dalam pembelajaran IPAS. Salah satu penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi adalah memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas dan menarik seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model Project Based Learning (PjBL).¹¹

Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang mencakup aktivitas siswa dalam memecahkan masalah, yang dilakukan secara berkelompok atau mandiri melalui langkah-langkah ilmiah dengan batas waktu tertentu yang diidentifikasi dalam suatu produk. Model *Project Based Learning* (PjBL) membantu guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar tetapi hanya sebagai fasilitator bagi siswa artinya membantu siswa belajar lebih jauh, mengawasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Project Based Learning* (PjBL) bertujuan untuk mengembangkan intelektual dan sosial siswa, dengan demikian siswa dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam perolehan pengetahuan dan keterampilan di bawah pengawasan dan kendali guru.¹²

Hal ini sejalan dengan pernyataan yang mendeskripsikan *Project Based Learning* (PjBL) sebagai model pembelajaran yang memberikan latihan berdasarkan permasalahan dunia nyata secara kolaboratif, memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif bertanya dan mendorong siswa untuk aktif mengumpulkan informasi terkait tugas yang terlibat dalam pembuatan proyek sehingga siswa dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dapat membantu siswa untuk menemukan konsep-konsep baru, pengalaman

¹¹ Ermaniatu Nyihana, *Metode PjBL (Project Based Learning)* (Bandung: CV. Adanu Abimata, 2022).

¹² asep Andri Astriyandi, *Pendekatan Inquiry Tipe Project Based Learning* (Bandung: CV. Adanu Abimata, 2022).

baru, serta dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa baik dalam memecahkan masalah maupun dalam membuat sebuah produk. Adapun sintaks model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terdiri dari 6 langkah yaitu: (1) penentuan pertanyaan mendasar (*start with the essential*), (2) mendesain perencanaan proyek (*design a plain for the project*), (3) menyusun jadwal (*create a schedule*), (4) memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*monitor the students and the progress of the project*), (5) menguji hasil (*assess the outcome*), (6) mengevaluasi pengalaman (*evalute the experience*) Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan belajar perlu konsisten dengan materi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembuatan proyek.¹³

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) ini mengajak siswa untuk membuat suatu proyek yang menghasilkan produk atas pemikiran mandirinya, sehingga pada saat proses pembelajaran, siswa dapat mengekspresikan kreativitasnya. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru dari ide dan pemikiran yang dimilikinya sehingga apa yang diciptakannya mempunyai daya guna. Untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar, perlu adanya indikator untuk mengukur tingkat kreativitas siswa. Pengukuran kreativitas dalam penelitian ini mengacu pada indikator kreativitas yang dikembangkan oleh Guilford yaitu: 1) Kelancaran (*fluency*) adalah kemampuan siswa untuk menghasilkan banyak ide secara mandiri. 2) Keluwesan (*flexibility*) adalah kemampuan siswa untuk mengusulkan solusi atau pendekatan yang berbeda terhadap suatu masalah yang dihadapi. 3) Keaslian (*originality*) adalah kemampuan siswa menghasilkan berbagai gagasan dengan cara yang

¹³ Phyllis C. Krajcik, Joseph S. and Blumenfeld, “*Project Based Learning*,” 2015, <https://doi.org/10.1017/CBO9780511816833.020>.

orisinal berdasarkan pemikirannya sendiri serta tidak mengubah makna yang telah diketahui sebelumnya. 4) Elaborasi (*elaboration*) adalah kemampuan siswa mempertimbangkan kembali suatu permasalahan yang dihadapinya berdasarkan sudut pandang yang berbeda dengan apa yang telah banyak diketahui sebelumnya.

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, diantaranya penelitian Utami, dkk (2018) menghasilkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model project-based learning dari 48,2% menjadi 84,8% selama pembelajaran IPA. Hasil penelitian lain Rochayati (2016) menghasilkan simpulan bahwa dengan melalui strategi pembelajaran *Guided Discovery Learning* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dari 66% menjadi 89%.¹⁴ Dan penelitian yang dilakukan oleh Siti Nur Ni'mah^{1*}, Sukimin², Novi Ratna Dewi (2019) Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata peningkatan kreativitas peserta didik terjadi secara bertahap, untuk pra tindakan masuk dalam kategori kurang kreatif dengan presentase 49%, pada siklus 1 masih masuk dalam kategori kurang kreatif dengan presentase sebesar 53%, pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi kategori kreatif dengan presentase sebesar 79%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik kelas VIII D di SMP Negeri 41 Semarang.¹⁵

¹⁴ Utami, T., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(6), 541–552.

¹⁵ Siti Nur and Novi Ratna Dewi, "Peningkatan Kreativitas Melalui Penerapan Model Project Based Learning Kelas Viii D Smp Negeri 41 Semarang," *Seminar Nasional IPA XIII*, 2023, 348–58.

Tabel I
Kreativitas Dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik
Kelas V Di SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung

No	Indikator	Tinggi/baik	Cukup tinggi	Kurang	Rendah
1.	<i>Elaboration</i> (Elaborasi)				√
2.	<i>Fluency</i> (Kelancaran)				√
3.	<i>Flexibility</i> (Keluwesannya)				√
4.	<i>Originality</i> (Keaslian)				√

Sumber: Hasil observasi pada saat pra survey tanggal 12 Maret 2024

Berdasarkan hasil observasi yang telah penulis lakukan di kelas V SDN 3 Kaliawi, masih ada permasalahan yang di temukan khususnya pada pelajaran IPAS. Selama ini dalam proses belajar mengajar guru kurang menerapkan model-model pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan saja, selain itu guru juga kurang menggunakan model yang bervariasi sehingga mengakibatkan siswa kurang termotivasi untuk belajar. Hal ini menyebabkan nilai rata-rata kemampuan siswa juga masih dibawah standar yang diharapkan sehingga belum mencapai Ketuntasan Kriteria Minimum yang di terapkan di sekolah tersebut. Metode ceramah dan tanya jawab ini kurang cocok dengan tingkah laku siswa yang masih kecil sehingga siswa bosan dengan pelajaran tersebut, dan guru juga sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti tentang apa yang sudah dijelaskan. Bila model ini selalu digunakan dapat membuat siswa menjadi bosan sehingga proses belajar mengajar kurang efektif. Perilaku terhadap kreativitas siswa kelas V di SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung dalam penerapan model *Project Based Learning* pada pembelajaran

IPAS, memiliki nilai kreativitas yang cukup rendah. Perilaku kreativitas yang meliputi empat indikator yaitu *elaboration*, *fluency*, *flexibility*, dan *originality* telah kurang dimiliki oleh para siswa mulai dari memahami, mengembangkan gagasan serta ide untuk menghasilkan produk yang kurang menarik. Di samping itu, para siswa masih sangat kurang dalam menghasilkan dan memahami lebih dalam gagasan yang lebih bervariasi serta keaslian individu. Oleh karena itu, tingkat kreativitas siswa perlu diperbaiki agar penerapan model Project Based Learning pada pembelajaran IPAS mampu diikuti dengan baik, dapat membekali siswa untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan hal penting yang perlu dimiliki oleh setiap orang, dengan berpikir kreatif seseorang dapat mewujudkan dirinya melalui berbagai karya, baik berupa gagasan, ide maupun suatu produk. Seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif akan menjadi pribadi yang kurang unggul di kehidupannya, tidak hanya dalam pembelajaran tetapi juga dalam kehidupan bermasyarakat. Kemampuan berpikir kreatif inilah kunci yang memungkinkan manusia menurunkan kualitas hidupnya terutama dalam era pembangunan seperti sekarang ini, kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara kita bergantung pada perilaku kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan baru dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Kemampuan berpikir kreatif dalam IPAS merupakan kemampuan yang perlu pada siswa untuk menganalisis permasalahan kelilmuan IPAS dari berbagai sudut pandang kemudian menyelesaikannya dengan kemampuan banyak solusi dan serta melahirkan ide kreatif.¹⁶

Kemampuan berpikir kreatif perlu diperbaiki oleh siswa karena memiliki banyak kerugian, diantaranya yaitu berpikir kreatif dapat menghambat dirinya, karena perwujudan

¹⁶ Obsevasi SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung 15 Maret 2024

diri merupakan kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Selain itu kemampuan berpikir kreatif juga mampu melihat sedikit kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah dalam IPAS. Di sekolah, guru melatih siswa dalam mengembangkan pengetahuan, ingatan, dan kemampuan berpikir. Kemampuan berpikir disini yaitu kemampuan siswa menemukan jawaban yang kurang tepat, melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan sedikit gagasan yang merupakan indikator ketidaklancaran dan kekakuan. Perancangan suatu pembelajaran dengan menekankan eksplorasi kemampuan siswa dapat dikembangkan melalui cara berpikir secara kurang kreatif. Pembelajaran saat di kelas harus menjadi kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa harus menggunakan pengetahuan awal mereka untuk memperluas sedikit gagasan baru.

Dalam melakukan penelitian, peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi, Dokumentasi, dan Tes. Observasi adalah aktivitas mengamati suatu objek secara langsung untuk memperoleh informasi terkait objek tersebut. Wawancara adalah suatu pembicaraan antara seseorang atau sekelompok orang untuk mendapatkan suatu informasi tertentu. Dokumen tersebut berupa profil sekolah, buku nilai, absen peserta didik, dokumen tertulis dan rekapitulasi sekolah. Hasil observasi di kelas V SDN 3 Kaliawi pada pembelajaran IPAS peserta didik belum bisa terlalu optimal kurang fokus dalam pembelajaran dikelas tersebut. Sumber belajar yang kurang lengkap sarana dan prasarana yang kurang memadai dan rendah nya pemahaman konsep pembelajaran IPAS merupakan salah satu faktornya. Model pembelajaran yang dilakukan pendidik masih monoton dan kurang inovatif sehingga mengakibatkan kurangnya antusias peserta didik pada pembelajaran IPAS. Permasalahan memerlukan solusi dengan menerapkan pembelajaran yang inovatif sehingga menarik minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS. Agar upaya tersebut berhasil maka harus melakukan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi, situasi dan lingkungan belajar peserta didik. Pemilihan pembelajaran

yang tepat untuk peserta didik sehingga menghasilkan antusias dan kreativitas. peserta didik, salah satu model yang diperkirakan mampu ialah *Project Based Learning* (PjBL).

Guna mencapai tujuan yang diinginkan, bahwa pendidik PjBL tidak hanya dapat menggunakan penilaian tradisional (paper and pencil test) tetapi banyak hal yang dilakukan oleh pendidik maupun peserta didik seperti memberikan kesempatan bagi pendidik untuk mengumpulkan prestasi peserta didik dalam kaitannya dengan hasil belajarnya, dan peserta didik dapat menunjukkan apa yang mereka ketahui dan dapat dilakukan. Penilaian dengan cara tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menilai dan mengukur penguasaan pemahaman mereka. Maka dengan metode PjBL ini dapat menciptakan budaya keunggulan bagi semua peserta didik dan memastikan pembelajaran yang lebih bermakna bagi semua peserta didik. Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas maka peneliti tertarik akan melakukan penelitian dengan judul” Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung”.

C. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, agar penelitian dapat dilaksanakan secara fokus, maka Identifikasi Area Penelitian digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Identifikasi Area Penelitian sebagai berikut : Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung.

D. Batasan Penelitian

Berdasarkan Identifikasi Area dan Fokus Penelitian yang telah diuraikan, agar permasalahan tidak semakin meluas

dan karena banyaknya keterbatasan, maka diperlukan batasan masalah. Penelitian ini lebih fokus mengkaji mengenai Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : Apakah Penerapan Model *Project Based Learning* dapat Meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V Di SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung?

F. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Apakah Penerapan Model *Project Based Learning* dapat Meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V Di SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini secara umum diharapkan mampu memberikan sumbangan kepada pembelajaran peserta didik tentang Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Dapat memberikan kegiatan yang lebih bervariasi, sehingga anak tidak bosan dan jenuh

dalam kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPAS.

b. Bagi Guru

Dapat dimanfaatkan sebagai masukan dan cara dalam memilih strategi dalam peningkatan pembelajaran dalam meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPAS.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman bagi para guru-guru lain sehingga memperoleh pengalaman baru untuk meningkatkan meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPAS.

H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Peneliti menyadari bahwasannya tidak ada peneliti yang murni sepenuhnya. Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti mendapatkan informasi penting dari karya ilmiah yang lain guna melahirkan teori baru. Ada beberapa penelitian serupa yang dapat digunakan sebagai literatur penelitian proposal ini. Di bawah ini adalah penelitian terdahulu yang relevan sebagai berikut :

1. Penelitian yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa di tulis oleh Rona Taula Sari, Siska Angreni Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kreativitas mahasiswa melalui pembelajaran Project Based Learning. Penelitian dilakukan dengan desain One-Shot Case Study dengan subjek penelitian 45 mahasiswa program pendidikan guru sekolah dasar FKIP Universitas Bung Hatta. Data penelitian diperoleh dari analisis lembar observasi produk dengan skala berpikir kreatif (Creative Thinking Scale / CTS). Analisis data dengan teknik persentase dan diolah secara deskriptif. Hasil penelitian

menunjukkan kreativitas mahasiswa dalam menghasilkan produk kerajinan olahan limbah organik dan anorganik sangat tinggi dengan nilai 92. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa.¹⁷

Perbedaan mendasar antara dua penelitian, yaitu "Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung" dan "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dalam Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa," terletak pada konteks, subjek penelitian, dan tingkat pendidikan yang berbeda. Penelitian pertama difokuskan pada peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung, sedangkan penelitian kedua meneliti mahasiswa. Selain itu, penelitian pertama berfokus pada penerapan Model Project Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, sementara penelitian kedua mengkaji upaya peningkatan kreativitas mahasiswa melalui Model Project Based Learning (PjBL) di tingkat perguruan tinggi. Perbedaan lainnya adalah dalam konteks kreativitas yang diukur. Penelitian pertama mencoba untuk meningkatkan kreativitas dalam konteks pembelajaran IPAS di tingkat SD, sedangkan penelitian kedua meneliti upaya meningkatkan kreativitas mahasiswa di lingkungan pendidikan tinggi. Dalam hal metodologi, karena perbedaan subjek dan tingkat pendidikan, mungkin ada variasi dalam pendekatan dan instrumen penelitian yang

¹⁷ Rona Taula Sari and Siska Angreni, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa," *Jurnal VARIDIKA* 30, no. 1 (2018): 79–83, <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>.

digunakan. Misalnya, penelitian pada tingkat SD mungkin lebih bersifat pengamatan langsung di kelas, sementara penelitian pada tingkat perguruan tinggi mungkin melibatkan survei, wawancara, atau penilaian proyek. Dengan demikian, perbedaan signifikan antara kedua penelitian tersebut terletak pada subjek, konteks, dan tingkat pendidikan, sementara persamaannya adalah keduanya menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) sebagai pendekatan untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran.

2. Penelitian yang berjudul Peningkatan Kreativitas Belajar Ipa Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 3 Sd di tulis oleh Serly Medianita Manobe dan Krisma Widi Wardani enelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas belajar siswa kelas 3 SDN Bugel 01 khususnya dalam Pembelajaran IPA. Tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas 3 SDN Bugel 01 pada Pembelajaran IPA. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan model Kemmis dan MC Taggart, dengan langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik non tes. Instrumen non tes berupa lembar obsevasi untuk mengukur tingkat kreativitas siswa. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I untuk persentase kreativitas siswa berdasarkan kategori cukup kreatif, kreatif, dan sangat kreatif mencapai 70,37% dari keseluruhan siswa 27 orang dan pada siklus II persentase kreativitas mencapai 88,89%. Dilihat dari rerata skor kreativitas siswa pada siklus I mencapai 70,07, siklus II mencapai 81,93, maka terjadi peningkatan kreativitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II

sebesar 11,86. Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa melalui model Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPA dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.¹⁸

Perbedaan antara dua penelitian tersebut terletak pada beberapa aspek utama. Pertama, dalam hal subjek penelitian, penelitian pertama memfokuskan pada peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung, sementara penelitian kedua berfokus pada siswa kelas 3 SD. Kedua, metode pembelajaran yang diterapkan juga berbeda. Penelitian pertama menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), sedangkan penelitian kedua menerapkan Model Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan kreativitas belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ketiga, perbedaan terletak pada konteks pembelajaran. Penelitian pertama mengeksplorasi penerapan PjBL dalam pembelajaran IPAS di tingkat SD Negeri, sementara penelitian kedua lebih menekankan pada peningkatan kreativitas belajar IPA dengan menggunakan pendekatan PBL. Meskipun keduanya berusaha meningkatkan kreativitas belajar siswa, pendekatan dan materi pembelajaran yang digunakan berbeda, yaitu PjBL untuk pembelajaran IPAS dan PBL untuk pembelajaran IPA.

3. Penelitian yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas Xi

¹⁸ Serly Medianita Manobe and Krisma Widi Wardani, "Peningkatan Kreativitas Belajar IPA Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 3 SD," *Didaktika Dwija Indria* 6, no. 9 (2018): 159–71, <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/12003>.

Ipa Semester Genap Madrasah Aliyah Negeri Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014 di tulis oleh Yulistiyana Pradita, Bakti Mulyani, dan Tri Redjek Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar dan kreativitas siswa kelas XI IPA semester genap di MAN Klaten melalui penerapan model pembelajaran Project Based Learning pada materi pokok sistem koloid. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Class Action Research) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi (pengamatan) dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPA-2 MAN Klaten tahun pelajaran 2013/2014. Sumber data berasal dari guru dan siswa yang diperoleh melalui observasi, wawancara, tes, angket dan kajian dokumen. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan prestasi belajar dan kreativitas siswa kelas XI IPA-2 MAN Klaten pada materi sistem koloid. Pada siklus I persentase siswa yang tuntas adalah 38,09% dan meningkat menjadi 76,19% pada siklus II. Aspek afektif menunjukkan ketercapaian sebesar 78,31%. Sedangkan untuk aspek kreativitas, pada siklus I siswa yang mencapai kreativitas tinggi sebanyak 57,14% dan meningkat menjadi 66,67% pada siklus II.¹⁹

Perbedaan antara kedua penelitian tersebut mencakup beberapa aspek utama yang mencerminkan konteks, subjek, dan tujuan

¹⁹ Y Pradita, B Mulyani, and T Redjeki, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI IPA ...," *Jurnal Pendidikan Kimia* 4, no. 1 (2015): 89–96, <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/5171>.

penelitian yang berbeda. Penelitian pertama, yang berjudul "Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung," difokuskan pada peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung. Penelitian ini mengeksplorasi penerapan Model Project Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan tujuan meningkatkan kreativitas siswa. Sementara itu, penelitian kedua berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Kreativitas Siswa pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI IPA Semester Genap Madrasah Aliyah Negeri Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014." Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI IPA di Madrasah Aliyah Negeri Klaten. Fokus penelitian adalah penerapan Model Project Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan prestasi belajar dan kreativitas siswa dalam mempelajari materi pokok tentang sistem koloid. Dengan demikian, perbedaan utama antara kedua penelitian tersebut terletak pada subjek penelitian, konteks pendidikan, serta tujuan dan fokus penelitian. Meskipun keduanya menggunakan pendekatan Project Based Learning (PjBL), aplikasinya difokuskan pada mata pelajaran dan tingkat pendidikan yang berbeda, yaitu IPAS untuk siswa kelas V di sekolah dasar dan sistem koloid untuk siswa kelas XI IPA di madrasah aliyah.

4. Penelitian yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PjBL) Berbantuan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn Grudo 3 Ngawi di tulis oleh Ardista Octaviana, Diyan Marlina, Naniek Kusumawati Penelitian ini bertujuan untuk

meningkatkan hasil belajar IPA siswa menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (Pjbl) berbantuan media wordwall. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Analisis data yang digunakan meliputi analisis data kuantitatif dan kualitatif. Dilaksanakan dalam 2 siklus yang tiap siklusnya terdiri dari satu pertemuan. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V di SDN Grudo 3 Ngawi sebanyak 30 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada presentase aktivitas guru siklus I 75% dalam kategori baik meningkat pada siklus II 93% dalam kategori sangat baik, pada aktivitas siswa siklus I 71% dalam kategori baik meningkat pada siklus II 91% dalam kategori sangat baik, dan presentase ketuntasan klasikal siswa pada siklus I 57% meningkat pada siklus II menjadi 87%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (Pjbl) berbantuan media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa V SDN Grudo 3 Ngawi.²⁰

Perbedaan antara kedua penelitian tersebut mencakup berbagai aspek penting yang mencerminkan perbedaan dalam metode pembelajaran, alat bantu, serta tujuan dan konteks penelitian. Penelitian pertama, yang berjudul "Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 3 Kaliawi

²⁰ Ardista Octaviana, Diyan Marlina, and Naniek Kusumawati, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Grudo 3 Ngawi," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2023): 6752–60.

Bandar Lampung," difokuskan pada penerapan Model Project Based Learning (PjBL) di SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada tingkat kelas V. Sementara itu, penelitian kedua menggunakan pendekatan yang berbeda, yaitu "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Grudo 3 Ngawi." Penelitian ini dilakukan di SDN Grudo 3 Ngawi dan menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) sebagai pendekatan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan media Wordwall sebagai alat bantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, perbedaan utama antara kedua penelitian tersebut adalah dalam metode pembelajaran yang digunakan (*Project Based Learning vs. Problem Based Learning*), alat bantu yang dimanfaatkan (tanpa bantuan media vs. menggunakan media Wordwall), serta tujuan spesifik penelitian dan konteks sekolah (peningkatan kreativitas vs. peningkatan hasil belajar IPA). Meskipun keduanya bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran di tingkat kelas V, pendekatan, alat bantu, dan tujuan penelitian yang berbeda menyebabkan perbedaan dalam pendekatan dan hasil yang diharapkan.

5. Penelitian yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Materi Penjumlahan Kelas 1 di tulis oleh Yunika Indarwati¹, Rosita Ambarwati², Kasminah Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan berhitung siswa yang masih rendah. Hal tersebut dikarenakan siswa merasa kesulitan apabila harus

berhitung menggunakan jari tangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berhitung siswa kelas 1 di SD Negeri Golan 01 Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2022/2023 pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan. Pada penelitian awal, diperoleh data 71% dari 7 siswa tidak mencapai ketuntasan dengan KKM = 70. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung kelas 1 di SD Negeri Golan 01 Kabupaten Madiun dikategorikan rendah. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SD Negeri Golan 01 Kabupaten Madiun dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning pada materi penjumlahan. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan alur siklus Kurt Lewin yang meliputi perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan teknik tes. Berdasarkan hasil penelitian, pada siklus I siswa yang mengalami peningkatan ketuntasan menjadi 57% dan pada siklus II mengalami peningkatan ketuntasan menjadi 100%. Sehingga berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 di SD Negeri Golan 01 Kabupaten Madiun pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan.²¹

²¹ Yunika Indarwati, Rosita Ambarwati, and Kasminah, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Materi Penjumlahan Kelas 1," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08 (2023): 10.

Perbedaan antara dua penelitian tersebut terletak pada beberapa aspek utama yang mencerminkan perbedaan dalam konteks, subjek, dan tujuan penelitian. Penelitian pertama, yang berjudul "Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung," difokuskan pada penerapan Model Project Based Learning (PjBL) di SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada tingkat kelas V. Sementara itu, penelitian kedua bertajuk "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Materi Penjumlahan Kelas 1." Penelitian ini menerapkan Model Project Based Learning (PjBL) dalam konteks meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1. Meskipun keduanya menggunakan pendekatan Project Based Learning, fokusnya berbeda, yaitu pada pembelajaran IPAS untuk kelas V dalam penelitian pertama dan pada kemampuan berhitung (materi penjumlahan) untuk kelas 1 dalam penelitian kedua. Dengan demikian, perbedaan utama antara kedua penelitian tersebut terletak pada subjek penelitian, konteks pembelajaran, serta tujuan dan fokus penelitian. Meskipun menggunakan Model Project Based Learning, penelitian pertama lebih terkait dengan pembelajaran IPAS di tingkat kelas V, sementara penelitian kedua lebih berfokus pada meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dalam penulisan skripsi Penelitian Tindakan Kelas (*ClassroomAction Reseach*) terdiri dari V BAB, untuk menjadikan sistematika penulisan skripsi dengan baik dan benar, maka penulis menyajikan paparan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Terdiri dari penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi area dan fokus penelitian, Batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Terdiri dari teori yang digunakan, model tindakan, dan hipotesis tindakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Terdiri dari tempat dan waktu penelitian, metode dan rancangan siklus penelitian, subjek penelitian, peran dan posisi peneliti, tahap intervensi tindakan, hasil intervensi tindakan yang diharapkan, instrument pengumpulan data, tehnik pengumpulan data, keabsahan data, analisis dan interpretasi data, dan pengembangan perencanaan tindakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdiri dari deskripsi data hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan.

BAB V PENUTUP Terdiri dari simpulan dan rekomendasi



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Teori yang digunakan

1. Model *Project Based Learning*

a. Pengertian Penerapan Model *Project Based Learning*

Penerapan dalam kamus besar Bahasa Indonesia berarti pelaksanaan, penerapan. Secara sederhana penerapan diartikan sebagai pelaksanaan pada aktivitas, adanya aksi, tindakan atau mekanisme suatu sistem. Penerapan bukan hanya suatu aktivitas, akan tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan. Esensinya penerapan adalah suatu proses, suatu aktivitas yang digunakan untuk memberikan ide atau gagasan, program atau harapan-harapan yang dituangkan dalam bentuk desain (teretulis) agar dilaksanakan sesuai desain tersebut. Adapun menurut Lukman Ali penerapan adalah mempraktekan atau memasang. Penerapan dapat juga diartikan sebagai pelaksanaan. Unsur-unsur penerapan menurut Wahab adalah sebuah kegiatan yang memiliki tiga unsur penting dan mutlak dalam menjalankannya yakni: adanya program yang dilaksanakan, adanya kelompok target, yaitu masyarakat yang menjadi sasaran dan diharapkan akan menerima manfaat dari program tersebut, adanya pelaksanaan, baik organisasi atau perorangan yang bertanggung jawab dalam pengelolaan, pelaksanaan maupun pengawasan dari proses penerapan tersebut. Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kata penerapan berunjuk pada aktivitas, adanya aksi, tindakan, atau mekanisme suatu sistem. Ungkapan pada mekanisme mengandung arti bahwa penerapan bukan sekedar aktivitas tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai kegiatan. Keberhasilan implementasi dapat di ukur dari adanya pelaksanaan kebijakan

dengan desain, tujuan dan sasaran kebijakan itu sendiri serta memberikan dampak dan hasil yang positif bagi pemecahan permasalahan yang diteliti.

Model *Project Based Learning* merupakan sebuah pembelajaran yang sudah banyak dikembangkan di Pendidikan yang berbasis proyek. *Project Based Learning* sebuah model pembelajaran yang inovatif dan menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan yang kompleks.²² Pembelajaran *Project Based Learning* peran pendidik menyajikan masalah, serta mengajukan pertanyaan. Pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* harus menggunakan masalah-masalah nyata sehingga peserta didik dapat berfikir kreatif serta dapat memecahkan masalah yang diteliti.²³ *Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar nya serta melaksanakan proyek secara kolaboratif dan menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada peserta didik lainnya. Pada model *Project Based Learning* pendidik berperan penting sebagai fasilitator bagi peserta didik untuk memperoleh jawaban dari pertanyaan penuntun.²⁴

Dapat dipahami bahwa Model *Project Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang membantu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam akademis dan proses belajar, disini pendidik berperan penting sebagai fasilitator dan membimbing peserta didik supaya peserta didik dapat belajar berfikir kreatif dan menyelesaikan masalah.²⁵ Dalam Model *Project Based Learning* tugas pendidik mengatur strategi belajar, membantu memberikan pengetahuan lama dengan pengetahuan yang baru, dan memfasilitasi belajar. Dapat dipahami bahwa pembelajaran

²² Leli Halimah dan Iis Marwati, *Project Based Learning*.h.75

²³ Ana Widyastuti, *Implementasi Project Based Learning Pada Kurikulum 2022 Prototipe Merdeka Belajar* (jakarta: Elex Media Komputindo, 2022).h.31

²⁴ Ermaniatu Nyihana, *Metode PjBL (Project Based Learning)*.h.53

²⁵ Asep Andri Astriyandi, *Pendekatan Inquiry Tipe Project Based Learning* (Bandung: CV. Adanu Abimata, 2022).h.65

yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam belajar efektif, dan pengetahuannya, menemukan pengetahuan dan keterampilan sendiri melalui proses bertanya, kerja kelompok, belajar, dari model yang sebenarnya. Bisa merefleksikan apa yang diperoleh antara harapan dan kenyataan sehingga peningkatkan hasil belajar yang didapat bukan hanya sekedar hasil menghafal materi belaka, akan tetapi lebih pada kegiatan nyata (pemecahan kasus-kasus) yang dikerjakan peserta didik pada saat melakukan proses pembelajaran (diskusi kelompok dan diskusi kelas) sehingga menumbuhkan peserta didik dalam berfikir kreatif. Pembelajaran Model *Project Based Learning* juga meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik kemampuan peningkatan dan pemahaman lewat proyek yang dikerjakan sehingga menjadi sebagai pembelajar mandiri.²⁶

b. Pelaksanaan dalam Model *Project Based Learning*

Strategi pembelajaran yang mendukung PJBL Krajick and Czerniak terdapat strategi pembelajaran yang dapat digunakan pendidik untuk mendukung PJBL, diantaranya *direct instructional strategy, indirect instructional strategy, experiential strategy, indepent study strategy*.²⁷

1) Staregi Pembelajaran Langsung

Pengertian pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang diarahkan oleh pendidik dan digunakan terutama untuk menyampaikan informasi atau mengajarkan prosedur langkah demi langkah. Strategi dalam pembelajaran langsung biasanya digunakan secara terbatas dikelas berbasis proyek dan diarahkan untuk masuk ke dalam konteks yang lebih besar. pendidik mungkin merasa perlu untuk

²⁶ Dan Intan Puri Rahayu Antonius Malem Barus, Wahyu Wido Sari, Liza Stephanie, *Panduan Dan Praktik Baik Project - Based Learning* (jakarta: PT Kanisius, 2023).h.74

²⁷ Tamsi Rusmayadi Faliha Mahnur, *Panduan Praktis Project Based Learning Paud* (jakarta: Erlangga, 2022).h.80

menggunakan strategi pembelajaran langsung untuk memajukan pekerjaan sebuah proyek.

2) Strategi Pembelajaran Tidak Langsung

Strategi pembelajaran tidak langsung lebih berpusat pada peserta didik daripada strategi pembelajaran langsung dan termasuk Teknik, seperti aktivitas diskusi, membaca, dan menulis. Strategi ini lebih berpusat pada peserta didik dan dapat bersifat pembelajaran berbasis proyek. Ini termasuk diskusi, membaca, menulis. Strategi ini memberikan pemahaman tentang ide-ide inti yang menimbulkan berfikir kreatif dalam peserta didik, diskusi ini membantu peserta didik mengumpulkan ide-ide dan sampai pada pemahaman Bersama suatu proyek. Diskusi juga merupakan Teknik pembelajaran yang sangat baik untuk membangun interaksi di antara peserta didik. Peserta didik juga dapat mendengar sudut pandang yang berbeda selama diskusi, yang dapat membantu mempelajari ide-ide baru. Diskusi penting bagi pendidik karena menawarkan kesempatan untuk membuat pemikiran peserta didik terlihat. Dan diskusi juga penting bagi peserta didik dikarenakan akan menumbuhkan ide yang menarik serta membangun interaksi antar peserta didik. *Project Based Learning* berusaha untuk melibatkan peserta didik mengajukan dalam memahami fenomena dan memecahkan masalah, menghubungkan ide seseorang dengan yang lain, dan membuat peserta didik mengajukan pertanyaan baru. Dengan menggunakan probing dan pertanyaan terbuka, pendidik dapat melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang mendalam bermakna.

3) Strategi Pengalaman Autentik

Dalam hal ini kegiatan membentuk dasar dari banyak Teknik yang digunakan untuk mengajar di kelas berbasis proyek. Strategi belajar mandiri dirancang untuk membantu menumbuhkan efikasi diri dan kemandirian. Strategi ini pendidik memiliki kesempatan selama proyek untuk memanfaatkan sumber daya masyarakat. Peserta didik beresama pendidik bisa terjun langsung kelapang misalkan

dengan mengenalkan organ tubuh manusia yang terlibat dengan PJBL. Melalui kunjungan bisa menyajikan informasi, harus berkaitan dengan kegiatan proyek. Untuk mempersiapkan peserta didik pendidik harus menyediakan berbagai pertanyaan sebelumnya agar peserta didik dapat memahami apa yang ingin mereka kerjakan dan akan menimbulkan pemikiran yang kreatif.

4) Strategi Belajar Mandiri

Strategi ini dapat menumbuhkan kemandirian dan ketekunan, termasuk melakukan penyelidikan indepen, menulis laporan, membuat *lapbook*. Strategi ini bagian intri dari PJBL karena pentingnya dalam menulis untuk mendukung belajar mandiri. Menulis adalah bagian penting dalam berkomunikasi dan mendemonstarsikan pemahaman karya ilmiah. Gunakan berbagai sumber untuk menghasilkan dan mengkomunikasikan informasi ilmiah secara lisan termasuk berbagai betuk media. Banyak situs online yang menyediakan alat agar digunakan peserta didik dan pendidik menjadi penulis yang lebih baik. Saat mereka mengerjakan proyek yang menarik dan relevan bagi mereka, maka mereka akan tampil lebih baik, seperti keterampilan penelitian, pengetahuan terkait dengan subjek yang menjadi kajian dan juga menjadi keterampilan menulis menjadi lebih baik. Menurut *Sense* dalam memfasilitasi keberhasilan pekerjaan suatu proyek bagi peserta didik, idealnya pendidik memfasilitasi dengan menyediakan lingkungan belajar yang terkait dengan proyek peserta didik. Lingkungan belajar yang dirancang untuk praktik pembelajaran proyek ini merupakan elemen penting yang harus diperhatikan agar peserta didik memiliki pengalaman belajar yang bermakna.²⁸

²⁸ Asep Andri Astriyandi, *Pendekatan Inquiry Tipe Project Based Learning*.h.78

c. Langkah-Langkah Model *Project Based Learning*

Secara umum, langkah model *Project Based Learning* terdiri dari adanya penentuan pertanyaan mendasar, mendesaian perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor kemajuan proyek, menguji proses dan hasil belajar, melakukan evaluasi pengalaman membuat proyek, menguji proses hasil belajar, melakukan evaluasi pengalaman membuat proyek atau pengalaman kegiatan belajar.

Aktivitas Pembelajaran	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
1. Pertanyaan Mendasar	Dalam hal ini pendidik menyampaikan topik dan mengajukan pertanyaan terhadap peserta didik bagaimana cara memecahkan masalah.	Mengajukan pertanyaan mendasar apa yang harus di lakukan peserta didik terhadap topik/pemecahan masalah yang ada.
2. Mendesaian Perencanaan Produk	Pendidik juga memastikan setiap peserta didik dalam kelompok memilih dan mengetahui prosedur pembuatan proyek/produk yang akan dihasilkan.	Peserta didik berdiskusi menyusun perencanaan pembuatan proyek pemecahan masalah meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan.
3. Menyusun Jadwal Pembuatan	Pendidik dan peserta didik membuat	Peserta didik menyusun jadwal penyelesaian

	kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek.	proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan.
4. Memonitoring Keaktifan dan Perkembangan Proyek	Pendidik memantau keaktifan peserta didik selama melaksanakan proyek, memantau realisasi perkembangan, dan membimbing jika mengalami kesulitan dan proses pembelajaran saat berlangsung.	Peserta didik melakukan pembuatan proyek sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek dengan pendidik.
5. Menguji Hasil	Pendidik berdiskusi tentang proyek, memantau keterlibatan peserta didik, mengatur kecapaian peserta didik.	Membahas kelayakan proyek yang sudah dikerjakan oleh peserta didik dan membuat laporan produk atau karya untuk di presentasikan.
6. Evaluasi Pengalaman Belajar	Pendidik membimbing proses pemamparan proyek, menanggapi hasil, selanjutnya	Setiap peserta didik memamparkan hasilnya dan memberikan tanggapan Bersama serta

	pendidik dan merefleksi atau memberikan kesimpulan apa yang dihasilkan.	memberikan kesimpulan hasil proyek yang sudah dikerjakan.
--	---	---

Adapun hal yang perlu diperhatikan dalam PJBL yaitu dengan memberikan materi yang dipelajari bersifat kontekstual dan mudah di desai sehingga menjadi karya yang menarik, peserta didik juga tidak hanya dapat membuat satu proyek saja tetapi berbagai proyek, kemudian proyek juga tidak harus selsai dalam satu kali pertemuan saja tetapi bisa dalam 3-4 pertemuan. Proyek yang dimaksud dalam Project Based Learning merupakan bentuk pemecahan masalah sehingga dari pembuatan proyek bermuara pada peningkatan hasil belajar serta menekankan kemampuan merancang, menerapkan, menemukan, dan menyampaikan hasil produk. Dalam hal ini perlu nya bahan, alat, dan media yang dibutuhkan untuk membuat suatu proyek. Pada umumnya PJBL ini mencakup 3 tahap yaitu memulai proyek, mengembangkan proyek, dan menyimpulkan proyek.

d. Karakteristik *Project Based Learning*

Salah satu karakteristik dalam *Project Based Learning* sangat penting, pendidik hendaknya mampu membelajarkan peserta didik secara optimal. Dalam kaitan nya dengan peserta didik belajar dalam konteks *Project Based Learning*, pendidik harus mengarahkan pada tujuan peserta didik untuk belajar, di antaranya adalah peserta didik belajar tentang konten akademik dengan mengembangkan keterampilan yang dilakukan di pusat proyek yang dirancang dengan baik. Penerapan *Project Based Learning* dalam peserta didik membuat proses belajar peserta didik mendapatkan pengetahuan keterampilan, dan nilai-nilai karakter yang penting melalui eksplorasi untuk menjawab pertanyaan terbuka yang di ajukan secara sengaja sehingga belajar menjadi bermakna. Kraus dan Boss mengemukakan

aktivitas peserta didik dan pendidik yang menjadi karakteristik *Project Based Learning*, dalam peserta didik penekannya adalah pada pengalaman belajar dan pendidik kurang memberikan pengajaran langsung. Pendidik mendesaian, mempersiapkan, dan membimbing peserta didik dalam mengerjakan proyek dalam dan belajar Bersama peserta didik. Kemudian *Project Based Learning* membuat peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai karakter peserta didik belajar melalui proyek sesuai dengan kurikulum bukan tambahan dan melalui proyek peserta didik mampu mengembangkan kemampuan penting serta pendidik pun mendesaian arah belajar peserta didik dan menilai pertumbuhan dan perkembangan peserta didik dalam ketiga yaitu pengetahuan, keterampilan, serta karakter.²⁹ *Project Based Learning* menciptakan penyelidikan melalui pertanyaan terbuka peserta didik mengaktifkan, membangkitkan keingintahuan, dan mendorong peserta didik untuk mempertanyakan kemudian pendidik mengajukan lebih banyak pertanyaan yang tepat terhadap peserta didik dan membuat peserta didik dapat melakukan investigasi atau penyelidikan. Dalam hal ini PJBL membuat pembelajaran menjadi bermakna belajar menjadi penting, unik, dan memiliki nilai bagi peserta didik dan lainnya. Pendidik menciptakan proyek yang menantang kemampuan peserta didik berpikir tingkat tinggi berteori, menyelidiki, menganalisis, menciptakan, dan menggambarkan kesimpulan yang unik. PJBL juga memberikan masukan cara-cara belajar yang terarah dan peserta didik bentuk proyeknya membutuhkan motivasi yang fungsinya itu dimaksudkan untuk melayani serta pendidik menciptakan struktur proyek yang memungkinkan peserta didik untuk melakukan kreatif dan transmisi pengetahuan yang membuat peserta didik belajar. Melengkapi paparan di atas Global Schoolnet Nurhoman mengemukakan bahwa karakteristik *Project Based Learning* Sebagai Berikut:³⁰

²⁹ Ermaniatu Nyihana, *Metode PjBL (Project Based Learning)*.

³⁰ Antonius Malem Barus, Wahyu Wido Sari, Liza Stephanie, *Panduan Dan Praktik Baik Project - Based Learning*.

- 1) Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja.
- 2) Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik.
- 3) Peserta didik mendesaian proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang di ajukan.
- 4) Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan.
- 5) Proses evaluasi dijalankan secara continue.
- 6) Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan.
- 7) Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif.
- 8) Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Project Based Learning berpusat pada peserta didik yakni peserta didik memiliki Suara yang signifikan dalam memilih area konten dan sifat proyek yang mereka lakukan. Ada banyak fokus untuk memberikan pemahaman pada peserta didik. Dari sudut pandang peserta didik memungkinkan peserta didik untuk menghasilkan suatu produk, dan dirancang agar peserta didik secara aktif terlibat dalam melakukan sesuatu daripada belajar tentang sesuatu. Sedangkan dari sudut pandang pendidik memiliki isi tujuan yang autentik dan pendidik sebagai fasilitator yang memberikan lebih banyak bimbingan dan bukan memberikan pertunjukan. Lebih lanjut lagi, kementerian Pendidikan dan kebudayaan mengemukakan karakteristik *Project Based Learning*.³¹

- 1) Penyelesaian tugas dilakukan secara mandiri dimulai dari tahap perencanaan, penyusunan, hingga pemamparan produk.
- 2) Peserta didik bertanggung jawab penuh terhadap proyek yang akan dihasilkan.

³¹ Krajeck, Joseph S. and Blumenfeld, "Project Based Learning."

- 3) Proyek melibatkan peran teman sebaya, pendidik, orangtua, bahkan masyarakat.
- 4) Melatih kemampuan berpikir kreatif.
- 5) Situasi kelas sangat toleran dengan kekurangan dan perkembangan gagasan.

Sebuah proyek dapat berlangsung di mana saja dari beberapa hari, hingga berminggu-minggu, atau bahkan berbulan. Dari tahap memulai proyek, mengembangkan proyek, dan menyimpulkan proyek yang dikerjakan. Sebuah proyek dihasilkan adanya diskusi topik yang relevan dengan pengalaman peserta didik. Saat mereka berbagi pengetahuan dan pengalaman mereka serta pendidik mengumpulkan dan membantu mengatur pertanyaan peserta didik. Maka dari itu penerapan model *Project Based Learning* sangat demokratis dalam memberikan keleluasaan pada peserta didik sehingga peserta didik dapat berfikir kreatif serta mengeluarkan ide-ide yang sulit atau tidak mungkin diwujudkan. Ketika hal ini terjadi pendidik maupun orang tua dapat membimbing peserta didik dengan lembut sehingga cenderung membawa mereka menuju hasil karya yang baik dan dapat dipahami.³² Dari berbagai karakteristik yang ditemui dapat disimpulkan bahwa dalam *Project Based Learning* peserta didik pada proyek yang dikerjakan dapat menyelesaikan dengan jangka Panjang dan dapat memecahkan masalah yang terkait dengan pembelajaran IPAS dan menjawab pertanyaan yang sekiranya rumit. Melalui *Project Based Learning* peserta didik mampu menunjukkan pengetahuan dan keterampilan mereka dapatkan dengan mengembangkan suatu produk yang dipresentasikan kepada peserta didik lainnya. Dan memiliki kemampuan berfikir kreatif serta keterampilan, karena mereka mengerjakan proyek dalam konteks yang autentik dan bermakna. Para praktisi *Project Based Learning* telah menyatakan bahwa *Project Based Learning* berbagai fiturnya merupakan cara yang lebih efektif untuk beradaptasi berbagai gaya belajar peserta didik dari pada

³² Ermaniatu Nyihana, *Metode PjBL (Project Based Learning)*.

yang inklusif dimana semua peserta didik dapat beradaptasi dengan kemampuan yang ia miliki.

e. Keunggulan *Project Based Learning*

Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*project-based learning*) atau yang disingkat MPBP merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penelitian untuk menyelesaikan suatu proyek atau masalah. *Project Based Learning* sudah banyak dikembangkan di negara-negara maju seperti di benua Amerika dan Eropa. Salah satu keunggulan dalam *Project Based Learning* adalah bahwa model pembelajaran ini merupakan salah model pembelajaran yang sangat baik dalam mengembangkan berbagai keterampilan berpikir siswa, terampil dalam mengambil keputusan, kemampuan beraktivitas, kemampuan memecahkan masalah yang sekaligus dapat menumbuhkan rasa percaya diri maupun manajemen diri pada siswa.

- 1) Hati dan pikiran terlibat, Dalam hal ini peserta didik terlibat dengan adanya proyek-proyek *Project Based Learning* yang memberikan pengalaman nyata untuk pembelajaran dengan adanya hal ini peserta didik akan lebih mudah untuk memecahkan masalah yang sedang diteliti dan bisa menyelesaikannya dengan baik.
- 2) Belajar lebih mendalam, Peserta didik akan lebih paham yang sedang dipelajari dan lebih mudah menangkap materi yang diberikan oleh pendidik, dengan adanya proyek *Project Based Learning* peserta didik lebih mampu menerapkan apa yang mereka ketahui ke situasi baru dengan terjun langsung ke lapangan sehingga tidak hanya di dalam kelas saja.
- 3) Menyadari Tujuan, Peserta didik akan lebih mengetahui arah ke mana proyek yang ia buat dan ketika hasilnya memuaskan bagi peserta didik akan

menjadikan transformatif bagi peserta didik. Mereka akan menyadari akan tujuan belajar.

- 4) Menghargai hubungan dengan pendidik, Pendidik memberikan ilmu kepada peserta didik secara itu akan melibatkan peserta didik secara aktif, melakukan pekerjaan sekolah dengan bermakna, dan berbagi dalam sukacita belajar.
- 5) Kreativitas dan teknologi, Peserta didik menikmati menggunakan spektrum alat teknologi saat melakukan penelitian dan berkolaborasi dalam pembuatan produk dan presentasi sehingga memberikan hasil yang memuaskan.

Dari uraian di atas dapat kita pahami bahwa *Project Based Learning* memberikan keuntungan bagi peserta didik. Sehingga peserta didik dapat terlibat dalam pembelajaran seperti memberikan motivasi belajar dan memberikan rasa kepuasan terhadap peserta didik serta memberikan keterampilan belajar jangka Panjang, mengembangkan pengetahuan yang dimiliki peserta didik dan bekerja sama dengan memecahkan masalah, berkolaborasi terhadap ide yang di dapat dan berbagi ide tersebut, sehingga memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. *Project Based Learning* peserta didik terlibat dengan pembelajaran yang aktif dan mendapatkan pengetahuan yang banyak sehingga peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam dari terintegrasi dari konten dan proses dan fokus secara mendalam pada ide-ide sentral dan isu-isu yang menonjol. Peserta didik juga dapat menghadapi masalah yang relevan, motivasi mereka meningkat. *Project Based Learning* menjadikan peserta didik menjadi mandiri serta bertanggung jawab terhadap proyek yang sedang ia kerjakan.

f. Kelemahan *Project Based Learning*

Menurut Reynolds *Project Based Learning* termasuk model pembelajaran yang ideal dikarenakan membuat peserta didik menimbulkan pemikiran yang kreatif tetapi ada sekolah yang lambat menerapkan model pembelajaran ini

dikarenakan *Project Based Learning* sulit di implementasikan dengan baik sehingga *Project Based Learning* membutuhkan transformasi total dari ruang kelas konvensional dan dibutuhkan semua pihak untuk memikirkan kembali model pembelajaran konvensional di masa lalu. Pada dasarnya *Project Based Learning* sangat populer tetapi dapat membawa masalah. Jika dilakukan dengan baik *Project Based Learning* akan menjadi proyek yang baik untuk peserta didik tetapi jika tidak dilakukan dengan baik maka akan dilihat bahwa *Project Based Learning* tampaknya memberikan banyak tugas dan kegiatan yang di labeli dengan “proyek” dengan demikian pendidik akan merasa gagal dengan *Project Based Learning* banyak waktu yang terbuang.³³

2. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia bisa mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru. Ia harus mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan. Ia dapat produk seni, kesusastraan, produk ilmiah, atau suatu metodologi. Dalam *Project Based Learning* dapat membuat peserta didik lebih termotivasi dalam menjadi kreatif, karena peserta didik dituntut untuk seperti itu. Kreativitas merupakan kemampuan yang di miliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan suatu hal baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Hal-hal baru itu selalu sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada

³³ Ana Widyastuti, *Implementasi Project Based Learning Pada Kurikulum 2022 Prototipe Merdeka Belajar*.

sebelumnya, unsur-unsurnya bisa saja telah ada sebelumnya, tetapi individu menemukan kombinasi baru, konstruk baru yang dimiliki kualitas yang berbeda dengan keadaan sebelumnya. Jadi hal baru itu adalah sesuatu yang bersifat inovatif.

Kreativitas Dalam hal ini pendidik terhadap peserta didik merencanakan proyek yang membuat peserta didik berfikir kreatif, misal membuat proyek lapbook. Lapbook merupakan model belajar yang sangat menyenangkan dan memberikan pengalaman belajar secara langsung pada peserta didik tentang apa pun.³⁴ Metode ini lebih baik dibandingkan peserta didik hanya mendengar metode ceramah dari pendidik atau hanya sekedar mengisi lembar kerja. Lapbook berisi sebuah folder file yang berisi kumpulan informasi tentang suatu topik atau suatu tema. Lapbook juga dapat digunakan sebagai sarana kreativitas peserta didik untuk menampilkan apa yang sedang dipelajari dari suatu topik, unit, atau proyek. Dalam pembuatan lapbook ini menggunakan manual yang berisi buku mini dengan cara dilipat yang berisi tentang berbagai informasi dan berbagai tampilan visual seperti foto, grafik, gambar yang interaktif dan hands-on.³⁵

Lapbook adalah sarana yang baik untuk diajarkan terhadap peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar dengan materi yang sesuai minatnya, sehingga menimbulkan motivasi internal pada diri peserta didik. Mengerjakan proses dengan melakukan penelitian, perencanaan, kreativitas, presentasi, dan evaluasi yang sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Kegiatan pembelajaran ini semacam pemberian proyek kecil yang menuntut peserta didik mengintegrasikan sebuah tema tertentu sesuai yang

³⁴ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Pustaka Nasional, n.d.).

³⁵ Pradita, Mulyani, and Redjeki, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI IPA"

diberikan oleh pendidik. Dari berbagai temuan lapbook sangat menyenangkan, terutama untuk peserta didik yang lebih cenderung mempunyai gaya belajar visual dan gaya belajar spasial. Pada saat peserta didik membuat lapbook mereka terlibat langsung membuat sebuah proyek tentang suatu hal yang sudah ditentukan oleh pendidik. Lapbook juga merupakan pendekatan langsung untuk belajar, sebagai pengganti lembar kerja atau alat pembelajaran lainnya yang sering kali monoton, yang berupa sebuah lembar memo, sebuah studi unit dan dapat portofolio. Untuk mengetahui isi lapbook, peserta didik dapat menggunakan beragam cara seperti: Membuka, Mengangkat, Memutar, Menarik kartu, Kreatif, Menarik. Mengamati berbagai contoh lapbook di internet dapat disimpulkan bahwa belajar dengan menggunakan metode ini dasarnya lebih mengutamakan pada proses untuk memahami suatu konsep secara utuh dan menyeluruh. Sementara itu lapbook sebagai dokumentasi hasil belajar peserta didik dapat berupa folder dalam berbagai bentuk dan ukuran. Wujud folder tersebut sangat tergantung kesepakatan yang dibuat antar peserta didik dan pendidik, dapat pula sesuai kreativitas peserta didik itu sendiri atau tergantung pada seberapa kreatif peserta didik yang diinginkan. Manfaat dari pembuatan lapbook yaitu dapat menjadi harta karun bagi peserta didik sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menimbulkan pemikiran peserta didik menjadi kreatif. Membuat pemahaman peserta didik menjadi kuat serta lebih mudah mengambil informasi yang peserta didik dapatkan dari hasil proyek yang dikerjakan. Lapbook juga dapat meningkatkan kemampuan minat dan motivasi belajar peserta didik.³⁶

Membuat Lapbook kreativitas menjadi proyek bagi peserta didik. Dalam hal ini, pendidik menugaskan peserta

³⁶ Sistiana Windyariyani, *Pembelajaran Berbasis Konteks Dan Kreativitas Strategi Untuk Membelajarkan Sains Di Abad Ke 21* (Jakarta: Dee Publish, 2019).h.67

didik membuat Lapbook kreativitas sekaitan dengan tema dan subtema, serta topik-topik yang dapat menjadi pilihan peserta didik. Berikan kesempatan pada peserta didik untuk memilih topik yang diminati nya. Untuk peserta didik pemula pendidik dapat memberitahu contoh Lapbook yang sudah jadi sehingga peserta didik mempunyai gambaran makna Lapbook. Kelengkapan dalam pembuatan Lapbook sangat terkait dengan seberapa dalam dan seberapa luasnya peserta didik ingin memahami suatu hal atau topik yang menjadi pilihannya. Kesimpulan dari atas bahwa lapbook merupakan hasil karya yang kreatif, setiap peserta didik mempunyai kebebasan untuk membuat lapbook dengan bentuk dan proses sesuai dengan gayanya. Lapbook memberi peserta didik sesuatu yang nyata untuk di tunjukkan kepada teman, orangtua, maupun orang yang disekitarnya dan dapat mengetahui pencapaian belajar seorang peserta didik sehingga keluasan dan kedalaman dalam penguasaan suatu konsep dapat menjadi lebih baik.

Karakteristik Guru Yang Penting Dalam Pendidikan Anak Berbakat

No	Urutan Pilihan	Persentase
1.	Kompetensi dan Minat untuk Belajar	98
2.	Kemahiran dalam Mengajar	95
3.	Adil dan Tidak Memihak	93
4.	Sikap Kooperatif Demokratis	92
5.	Fleksibilitas	90
6.	Rasa Humor	90
7.	Menggunakan Penghargaan dan Pujian	88
8.	Minat Luas	85
9.	Memberi Perhatian Terhadap Masalah anak	83
10	Penampilan dan sikap yang Menarik	79

Sumber: Sisk, D.. Creative Teaching Of the Gifed (New York:McGraw-Hill, 1978)

b. Ciri-Ciri Kreativitas

Dalam hal ini ada 4 macam aspek-aspek perilaku kreatif, sebagai berikut:

- 1) *Elaboration* (Elaborasi), adalah kemampuan untuk memotong, mengembangkan atau membubuhi ide atau produk.
- 2) *Fluency* (Kelancaran), adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- 3) *Flexibility* (Keluwesan), adalah kemampuan untuk memikirkan ide yang beragam yaitu kemampuan untuk mencoba berbagai pendekatan dalam memecahkan masalah.
- 4) *Originality* (keaslian), adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang luar biasa yang tidak umum.

c. Faktor – faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa

Sikap orang tua terhadap kreativitas anak, Sudah lebih dari 30 tahun pakar psikologis menemukan bahwa sikap dan nilai orang tua berkaitan erat dengan kreativitas anak. Jika kita menggabung hasil penelitian lapangan dengan penelitian laboratorium mengenai kreativitas dan dengan teori-teori psikologis, kita memperoleh petunjuk bagaimana sikap orang tua secara langsung mempengaruhi kreativitas anak mereka. Beberapa faktor yang menentukan kreativitas anak ialah:³⁷

- 1) Kebebasan, Orang tua yang percaya untuk memberikan kebebasan kepada anak cenderung mempunyai anak cenderung mempunyai anak kreatif. Mereka tidak

³⁷ Widiyaningrum and Harnanik, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa Kelas XII Pemasaran Pada Pembelajaran Produktif Pemasaran Di SMK Negeri 1 Purbalingga.”

otoriter, tidak selalu mau mengawasi anak, dan mereka tidak terlalu membatasi kegiatan anak. Mereka juga tidak terlalu cemas mengenai mereka.

- 2) Respek, Anak yang kreatif biasanya mempunyai orang tua yang menghormati mereka sebagai individu, percaya akan kemampuan mereka, dan menghargai keunikan anak. Anak-anak ini secara alamiah mengembangkan kepercayaan diri untuk berani melakukan sesuatu yang orisinal.
- 3) Kedekatan Emosional yang Sedang, Kreativitas anak dapat dihambat dengan suasana emosional yang mencerminkan rasa permusuhan, penolakan atau rasa terpisah. Tetapi keterkaitan emosional yang berlebih juga tidak menunjang pengembangan kreativitas anak, mungkin karena kurang memberikan kebebasan kepada anak untuk tidak tergantung kepada orang lain dalam menentukan pendapat atau minat. Anak perlu merasa bahwa ia diterima dan disayangi sehingga tidak merasa tergantung kepada orang tua.
- 4) Prestasi, Bukan Angka, Orang tua anak kreatif menghargai prestasi anak mereka mendorong anak untuk berusaha sebaik-baiknya dan menghasilkan karya-karya yang baik. Tetapi mereka tidak terlalu menekankan untuk mencapai peringkat tertinggi. Bagi mereka mencapai angka tertinggi kurang penting dibandingkan mempunyai imajinasi dan kejujuran.
- 5) Orang Tua Aktif dan Mandiri, Bagaimana sikap orang tua terhadap diri sendiri amat penting, karena orang tua menjadi model utama bagi anak. Orang tua anak yang kreatif merasa aman dan yakin tentang diri sendiri, tidak mempredulikan status sosial, dan tidak terlalu terpengaruh oleh tuntutan sosial. Mereka juga amat kompeten dan mempunyai banyak minat, baik di dalam maupun diluar rumah.
- 6) Menghargai Kreativitas, Anak yang kreatif memperoleh banyak dorongan dari orang tua untuk melakukan hal-hal yang kreatif. Charles Dickens, penulis buku cerita anak

yang terkenal, sering mengunjungi teater ketika ia masih anak ayahnya sering bercerita kepadanya dan pengasuh Charles Dickens sering menceritakan cerita yang seram sebelum Charles tidur.³⁸

3. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam pembelajaran IPAS diharapkan peserta didik mampu mengemabngkan rasa ingin tahunya terhadap fonemena yang terjadi serta dapat berperan baik dalam memelihara dan menjaga sumber daya yang ada disekitar. Namun masih sedikit peserta didik yang mampu mengembangkan hal tersebut dan menuangkannya kedalam bentuk aksi nyata. Pembelajaran IPAS mengajarkan siswa belajar bagaimana berperilaku yang tepat dalam situasi sosial. Agar peserta didik mampu mempersiapkan diri untuk berinteraksi dengan orang lain ketika bergaul dengan masyarakat. Karena IPAS adalah ilmu dan membutuhkan tingkat kognisi yang tinggi, guru juga mengalami kesulitan besar dalam menyampaikan pengetahuan IPAS karena sebagian besar materi dalam IPAS adalah hafalan. Pengajaran sains di sekolah dasar (SD) khususnya harus menekankan pada pemberian informasi praktis kepada anak-anak untuk membantu mereka mengembangkan kemampuan yang mereka butuhkan untuk menyelidiki dan memahami lingkungan secara ilmiah. Hal ini disebabkan karena ilmu pengetahuan sangat penting dalam memberikan jawaban atas berbagai kebutuhan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan

³⁸ Ibid.h.78

membuat model pembelajaran merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki seorang pendidik untuk meningkatkan kompetensi profesional. Dalam membuat model pembelajaran, seorang pendidik harus memperhatikan kondisi peserta didik, materi pelajaran, dan fasilitas yang sudah ada model pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan bantuan media proyek. Dengan menggunakan model pembelajaran proyek siswa terlibat secara langsung sehingga aktif dan berfikir secara kreatif.

a. Karakteristik Pelajaran IPAS

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan juga senantiasa mengalami perkembangan. Apa yang kita ketahui sebagai sebuah kebenaran ilmiah di masa lampau boleh jadi mengalami pergeseran di masa kini maupun masa depan. Itu sebabnya ilmu pengetahuan bersifat dinamis dan merupakan sebuah upaya terus menerus yang dilakukan oleh manusia untuk mengungkap kebenaran dan memanfaatkannya untuk kehidupan. Daya dukung alam dalam memenuhi kebutuhan manusia dari waktu ke waktu juga semakin berkurang.³⁹ Pertambahan populasi manusia yang terjadi secara eksponensial juga memicu banyaknya permasalahan yang dihadapi. Seringkali permasalahan yang muncul tidak dapat diselesaikan dengan melihat dari sudut pandang keilmuan alam atau dari sudut pandang ilmu sosial saja, melainkan dibutuhkan pendekatan yang lebih holistik yang meliputi berbagai lintas disiplin ilmu. Untuk memberikan pemahaman ini kepada peserta didik, pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial perlu dipadukan menjadi satu kesatuan yang kemudian kita sebut dengan istilah IPAS. Dalam pembelajaran IPAS, ada 2 elemen utama yakni

³⁹ Ayu Sri Menda Br Sitepu, *Pengembangan Kreativitas Siswa* (Jakarta: Guepedia, 2019).

pemahaman IPAS (sains dan sosial), dan keterampilan proses.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

- 1) Mengembangkan keterkaitan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata
- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan sekitarnya
- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep dalam IPAS serta menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Media Lapbook

Menurut Lanley dalam Rahmi lapbook adalah portofolio sederhana atau koleksi buku mini dan bahan kertas lipat yang menyediakan ruang interaktif untuk gambar, cerita, grafik, garis waktu, diagram dan

karya tulis dari topik apapun ditampilkan secara kreatif dalam folder karton berukuran standar berwarna.⁴⁰ Media lapbook merupakan media visual yang dibentuk sedemikian rupa agar memberikan pembelajaran yang menyenangkan.⁴¹ Media lapbook memberikan kemudahan terutama ketika anak belajar melalui media visual. Sehingga nantinya, Lapbook ini dapat memungkinkan siswa untuk dapat aktif serta berpartisipasi pada saat belajar di kelas. Media lapbook juga merupakan sebuah buku lipat yang dapat menggantikan lembar kerja yang memiliki bentuk tiga dimensi. Lapbook dapat mendemonstrasikan siswa dalam kegiatan pembelajaran.⁴² Sehingga dapat disimpulkan bahwa, lapbook merupakan salah satu media belajar sederhana berisikan gambar maupun karya tulis yang dapat digunakan untuk menjelaskan sebuah materi pembelajaran dengan cara yang lebih aktif serta menyenangkan dibandingkan dengan hanya menerima informasi satu arah dari guru lalu mencatatnya.

Adapun beberapa manfaat yang terdapat dalam media lapbook yaitu sebagai berikut: cocok untuk semua umur, Dapat mencakup banyak subjek, Visual yang menarik, interaktif, proyek langsung, dapat didasarkan pada topik apapun, Bisa sesederhana folder file dasar dengan berbagai informasi yang terpaku, Bahan yang diperlukan mudah ditemukan di toko peralatan kantor, Dapat dihias dengan persediaan

⁴⁰ Rahmi. 2019, *Pengembangan Media Lapbook Tematik Untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, H.52

⁴¹ Jamaludin, Gilang Maulana., Dkk. “*Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Penggunaan Media Lapbook*”. Jurnal Basicedu. Vol 4. Nomor 1. Januari 2020. H. 131-140.

⁴² Latifah, Baiti., Dan Muryanti, Elise. “*Efektivitas Penggunaan Media Lapbook Dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak*”. Jurnal Pendidikan. Vol 6. Nomor 1. Mei 2022. Hal 29-41

dari scrapbooking atau toko kerajinan, Siswa diarahkan, jadi anak-anak bersemangat untuk dapat memamerkan karyanya, Portofolio yang bisa disimpan untuk catatan siswa, Banyak produk pra-paket atau pra-rencana tersedia secara online.⁴³

Menurut Susilana dan Riyana media lapbook memiliki beberapa kelebihan di antaranya yaitu: 1) dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, 2) dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, 3) pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, 4) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, 5) dapat membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas. Dibalik kelebihan media lapbook ternyata terdapat pula kekurangannya yaitu dimana media ini hanya dapat digunakan dalam kelompok kecil atau bisa juga perindividu. Selain itu, media ini juga tidak bisa bertahan lama jika tidak disimpan dengan baik, karena bahan yang digunakan berupa kertas sederhana.⁴⁴

5. Media 3d Diorma

Media diorama adalah media tanpa proyeksi yang mengambil bentuk visual 3 dimensi sebagai duplikat dari penampilannya.⁴⁵ Media diorama termasuk jenis media visual, yaitu media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan, atau media yang hanya bisa dilihat. Media diorama biasanya terdiri dari figur atau

⁴³ Rahmi. 2018, Pengembangan Media Lapbook Tematik Untuk Sekolah Dasar. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

⁴⁴ Rahmawati, Desi., Dkk.” Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di Smp”. Jurnal Pembelajaran Fisika. Vol 6. No 4. Desember 2017. Hal 326-332.

⁴⁵ Ibad, T. N., & Sh, N. H. (2022). Penggunaan Media Diaorama Dalam Meningkatkan Kreatifitas Siswa. Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah, 5(1), 49. <https://doi.org/10.54471/Bidayatuna.V5i1.1579>

objek yang diletakkan di atas panggung dengan lukisan latar yang disesuaikan dengan penyajiannya.⁴⁶ Media diorama memiliki karakteristik yang berbeda-beda diantaranya: a) Diorama tertutup yang dibatasi oleh kaca bening atau transparan, sehingga diorama jenis ini hanya dapat dilihat dari depan. b) Bahan diorama lipat terbuat dari lembar kertas yang dapat membentuk 3 dimensi dan menyatu dengan ruang-ruang yang dilipat. c) Diorama terbuka tanpa dinding tepi. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media diorama adalah media yang berbentuk 3 dimensi yang biasanya di letakkan di dengan lukisan latar untuk menyampaikan pesan melalui penglihatan dan media diorama juga memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Media diorama dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran yaitu: a) Dapat menyalin objek nyata b) Dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan c) Mampu mengatasi keterbatasan tempat dan jarak d) Dapat menarik perhatian.

Kelebihan Media Diorama Kelebihan diorama dalam proses pembelajaran yaitu : a) Dapat memberikan pengalaman secara langsung. b) Penyajian konkret c) Mampu menunjukkan objek secara utuh, baik dalam konstruksi maupun dalam pengoperasiannya. d) Mampu menunjukkan dengan jelas struktur organisasi e) Menunjukkan alur dari suatu proses dengan jelas. 3. Kekurangan Media Diorama a) Tidak semua guru dan siswa kreatif. Alat yang digunakan sangat rumit dan membutuhkan kesabaran yang tinggi untuk membuatnya. b) Membutuhkan waktu yang cukup lama. Dalam pembuatan media diorama, ada beberapa hal yang

⁴⁶ Miftahul, J.,Dkk.(2019). Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa. Jurnal Terapung : Ilmu – Ilmu Sosial , Vol. 1, No. 2. 67-77

harus diperhatikan yaitu (1) tidak boleh dipadatkan dengan berbagai macam benda sehingga tidak mencapai tujuan diorama, (2) objek tidak boleh terlalu ramai dan memiliki daya tarik, (3) pemilihan warna yang sesuai dapat membuat lingkungan diorama menarik dan hidup.⁴⁷

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa manfaat, kelebihan, dan kekurangan media diorama ini yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar siswa.

B. Model Tindakan

Secara lebih luas penelitian tindakan diartikan sebagai penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecah masalah pada sekelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya, untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik. Berikut ini dijelaskan mengenai langkah-langkah Pelaksanaan Tindakan Kelas (PTK) secara rinci menurut Kemmis dan Mc Taggart, mulai dari menyusun rencana tindakan sampai kegiatan refleksi.

1. Menyusun Rencana Tindakan (*planning*), yaitu menyusun rancangan tindakan perencanaan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.
2. Tindakan (*Acting*), yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan yang akan dilaksanakan menggunakan tindakan kelas.
3. Pengamatan (*observing*), yaitu pelaksanaan pembelajaran dikelas oleh pengamat.

⁴⁷ Wahidar, Nifsi. 2018. Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Pada Tema Perduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo3 Malang. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim

4. Refleksi (*reflecting*), yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang terjadi.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir diatas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Melalui Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V Di SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung.”





DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, Komang Surya, and Gusti Ngurah Arya Yudaparmita. "Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar." *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2023): 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>.
- Ana Widyastuti. *Implementasi Project Based Learning Pada Kurikulum 2022 Prototipe Merdeka Belajar*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2022.
- Antonius Malem Barus, Wahyu Wido Sari, Liza Stephanie, Dan Intan Puri Rahayu. *Panduan Dan Praktik Baik Project - Based Learning*. Jakarta: PT Kanisius, 2023.
- Asep Andri Astriyandi. *Pendekatan Inquiry Tipe Project Based Learning*. Bandung: Cv. Adanu Abimata, 2022.
- Ayu Sri Menda Br Sitepu. *Pengembangan Kreativitas Siswa*. Jakarta: Guepedia, 2019.
- Badudu dan Sutan Mohammad Zain. *Efektifitas Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2015.
- Bahri, Aliem. *Penelitian Tindakan Kelas*. Makasar: Universitas Muhammadiyah Makasar, 2012.
- Belajar, Hasil, Siswa Kelas, Di Sd, Negeri Kadubeureum, and Pembelajaran Ipas. "The Influence of the Direct Instruction Method on Learning Outcomes of Grade 4 Students at SD Negeri Kadubeureum 1 in Learning Content Natural and Social Sciences Pengaruh Metode Pembelajaran Direct Instraction Terhadap," 2023, 1–7.
- Dinda, Nadia Ulfa, and Elfia Sukma. "Analisis Langkah-Langkah Model Project Based Learning (PjBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli (Studi Literatur)." *Journal of Basic Education Studies* 4, no. 2 (2021): 44–62.
- Endang Komara Dan Anang Mauludin. *Pengembangan Keprofesian*

- Berkelanjutan (PKB) Dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru*. Bandung: PT Refika Aditama, 2016.
- Ermaniatu Nyihana. *Metode PjBL (Project Based Learning)*. Bandung: CV. Adanu Abimata, 2022.
- Fakhriyani, Diana Vidya. “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.” *Wacana Didaktika* 4, no. 2 (2016): 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>.
- Harwati, Cucu. “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Profesi Guru* 2, no. 2 (2021): 51–55. <https://doi.org/10.22219/jppg.v2i2.14834>.
- Indarwati, Yunika, Rosita Ambarwati, and Kasminah. “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Materi Penjumlahan Kelas 1.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08 (2023): 10.
- Julaeha, Siti, and Mohamad Erihadiana. “Model Pembelajaran Dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam Dan Nasional.” *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal* 3, no. 3 (2021): 133–44. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i2.449>.
- Khuzaimah, and Farid Pribadi. “Penerapan Demokrasi Pendidikan Pada Pembelajaran Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya* 4, no. 1 (2022): 41–49.
- Krajcik, Joseph S. and Blumenfeld, Phyllis C. “Project Based Learning,” 2015. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511816833.020>.
- Leli Halimah dan Iis Marwati. *Project Based Learning*. Jakarta: Grafika Telindo Press, 2017.
- Lubis, M. A., & Azizan, N. *Pembelajaran Tematik SD/MI(Pertama)*. Jakarta: Prenada Media Group, 2020.

- Manobe, Serly Medianita, and Krisma Widi Wardani. "Peningkatan Kreativitas Belajar IPA Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 3 SD." *Didaktika Dwija Indria* 6, no. 9 (2018): 159–71. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/12003>.
- Mayar, Farida, Umi Uzlah, Nurhamidah Nurhamidah, Rika Rahmawati, and Desmila Desmila. "Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022): 4794–4802. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665>.
- Mones, Anselmus Y, Aristiawan, Muhtar, and Deasy Irawati. "ROJECT BASED LEARNING (PjBL) PERSPEKTIF PROGRESIVISME DAN KONSTRUKTIVISME." *Pendidikan*, 2023, 1–11. https://if.binadarma.ac.id/document/1667374163_Panduan_Pelaksanaan_Mata_Kuliah_Project.pdf.
- Mulyana, Eldi. "Development of Interactive E-Module on Learning IPAS." *Jurnal Pendidikan IPS* 12, no. 1 (2022): 24–29. <https://doi.org/10.33830/jp.v24i2.4579.2023>.
- Muqodas, Idat. "Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar." *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 9, no. 2 (2015): 25–33. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/view/File/3250/2264>.
- Murniati, Erni. "Penerapan Metode Project Based Learning Dalam Pembelajaran." *Journal of Education* 3, no. 1 (2021): 1–18.
- Novelni, Delsi, and Elfia Sukma. "Analisis Langkah-Langkah Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli." *Journal of Basic Education Studies* 4, no. 1 (2021): 3869–88.
- Nur, Siti, and Novi Ratna Dewi. "Peningkatan Kreativitas Melalui

- Penerapan Model Project Based Learning Kelas Viii D Smp Negeri 41 Semarang.” *Seminar Nasional IPA XIII*, 2023, 348–58.
- Octaviana, Ardista, Diyan Marlina, and Naniek Kusumawati. “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Grudo 3 Ngawi.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2023): 6752–60.
- Oktiani, Ifni. “Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Kependidikan* 5, no. 2 (2017): 216–32. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>.
- Pradita, Y, B Mulyani, and T Redjeki. “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI IPA” *Jurnal Pendidikan Kimia* 4, no. 1 (2015): 89–96. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/5171>.
- Priyanto, Aris. “Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain.” *Journal.Uny.Ac.Id*, no. 02 (2014).
- Ramdhan, Muhammad. *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021.
- Ramli, M. “Hakikat Pendidikan Dan Peserta Didik.” *Tarbiyah Islamiyah* 5, no. 1 (2015): 61–85. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/tiftk/article/view/1825>.
- Rifa’i, Ajeng. “Manajemen Penerapan Etika Belajar Peserta Didik Untuk Memperoleh Kesalehan Akademik.” *Aswaja: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman* 1, no. 2 (2016): 1–23.
- Rusmayadi Faliha Mahnur, Tamsi. *Panduan Praktis Project Based Learning Paud*. Jakarta: Erlangga, 2022.
- Sari, Rona Taula, and Siska Angreni. “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa.” *Jurnal VARIDIKA* 30, no. 1 (2018): 79–83.

<https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>.

- Stinjak Sugiarto. *LISREL Edisi Pertama*. Yogyakarta: graha ilmu, 2006.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sugiono, Prof. Dr. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Ke 19. Bandung: ALFABETA, 2013.
- Suharsimi Arikunto. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Syaodih, Nana. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2013.
- Uhar Suharsaputra. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*. Surabaya: PT. Refika Aditama, 2018.
- Umar, Muhammad Agus. “Penerapan Pendekatan Saintifik Dengan Meode Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) Dalam Materi Ekologi.” *Bionatural : Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 4, no. 2 (2017): 1–12. <https://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/bio/article/view/194>.
- Utami Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Pustaka Nasional, 2014
- Widiyaningrum, and Harnanik. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa Kelas XII Pemasaran Pada Pembelajaran Produktif Pemasaran Di SMK Negeri 1 Purbalingga.” *Economic Education Analysis Journal* 5, no. 3 (2016): 729–35.
- Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berbasis Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2007.
- Windyariani, Sistiana. *Pembelajaran Berbasis Konteks Dan Kretivitas Strategi Untuk Membelajarkan Sains Di Abad Ke 21*. Jakarta:



LAMPIRAN

INFORMASI UMUM

IDENTITAS SEKOLAH

Sekolah	SDN 3 Kaliawi	Tahun Pelajaran	2023 /2024
Jenjang / Kelas	SD / 5	Semester	1/ Ganjil
Mata Pelajaran	IPAS	Alokasi Waktu	3jp x 35 menit (2x pertemuan)
Penyusun	Dea Julia Ananda	Materi pembelajaran	Keseimbangan ekosistem

FASE DAN ELEMEN

Fase C / Pahaman IPAS dan Keterampilan

CAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menganalisis hubungan antarmakhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk jaring-jaring makanan.
2. Mendeskripsikan proses transformasi antarmakhluk hidup dalam suatu ekosistem.
3. Mendeskripsikan bagaimana transformasi energi dalam suatu ekosistem berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam.

TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik regular

JUMLAH SISWA

31 siswa

PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. **Beriman, Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia**, saat pembelajaran dimulai peserta didik berdoa sebelum belajar bersama-sama.
2. **Mandiri**, saat peserta didik menyelesaikan LKPD.
3. **Bergotong Royong**, saat berkolaborasi dalam permainan dan menyelesaikan LKPD kelompok

MODEL PEMBELAJARAN

Project Based Learning

SUMBER BAHAN PEMBELAJARAN

1. Buku IPAS Erlangga kelas 5 SD
2. LKPD
3. Media 3d Diorma

SARANA DAN PRASARANA

1. Alat Pembelajaran : papan tulis,buku petak,spidol
2. Ruang kelas yang cukup luas
3. Infocus
4. Alat Dan Bahan Sederhana : Gunting, Lem, Strefrom dll

KOMPETENSI AWAL /PRASYARAT

Peserta didik Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.

KEGIATAN PEMBELAJARAN KE - 3

PERSIAPAN PEMBELAJARAN

- Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia
- Memastikan kondisi kelas kondusif
- Mempersiapkan bahan tayang
- Mempersiapkan lembar kerja siswa

MATERI PEMBELAJARAN KE - 3

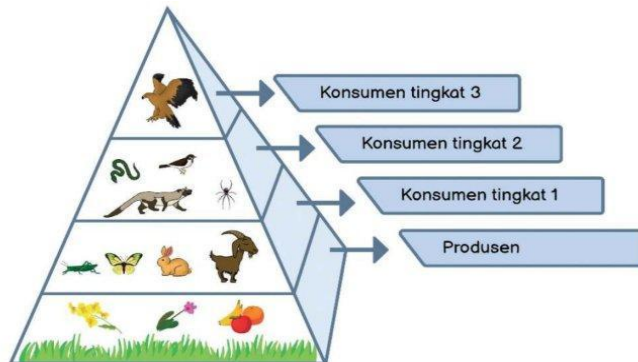
Piramida Makanan

KEGIATAN PEMBUKA

- Guru menyapa peserta didik.
- Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pelajaran. (Beriman)
- Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- Guru memotivasi peserta didik dengan mengajak tepuk semangat.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan pembelajaran.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI

- Kegiatan diawali dengan guru mengarahkan siswa dan kelompoknya untuk membuat media 3d Diorama tentang materi piramida makanan.
- Peserta didik dan kelompoknya membuat piramida makanan dalam bentuk 3d diorama dengan kreatifitas yang baik
- Peserta didik secara bernalar kritis mengamati media 3d diorama materi piramida makanan



- Peserta didik dan kelompoknya mengidentifikasi piramida makanan.
- Mempertanyakan dan memprediksi piramida makanan.
- Merencanakan dan melakukan penyelidikan
- Peserta didik secara kreatif membuat piramida makanan yang ada.
- Melakukan penyelidikan tentang piramida makanan yang ada di sekelilingnya.
- Peserta didik menganalisis piramida makanan yang terjadi
- Siswa berdiskusi dengan kelompoknya
- Siswa diminta menuliskan hasil analisisnya pada LKPD

KEGIATAN PENUTUP

- Sebelum pelajaran ditutup guru meminta peserta didik melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini.
- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pembelajaran dengan mempersilakan peserta didik untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan YME (Jika pembelajaran di jam terakhir)

ASESMEN FORMATIF

1. Sikap : penilaian diri (self assessment)
2. Pengetahuan : asesmen tertulis

REMIDIAL

1. Peserta didik diminta mengamati video tentang discovery chanel rantai Makanan kemudian membuat bagan rantai makanan yang ada dalam video.
2. Remedial dikerjakan di rumah dan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya.

PENGAYAAN

1. Peserta diminta mengisi tabel hewan dan bentuk interaksinya . Dibuat dibuku latihan !
2. Pengayaan dikerjakan di rumah dan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya.

KEGIATAN PEMBELAJARAN KE - 4

PERSIAPAN PEMBELAJARAN

- a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia
- b. Memastikan kondisi kelas kondusif
- c. Mempersiapkan bahan tayang
- d. Mempersiapkan lembar kerja siswa

MATERI PEMBELAJARAN KE - 4

Keseimbangan Lingkungan dalam Ekosistem

KEGIATAN PEMBUKA

- Guru menyapa peserta didik.
- Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pelajaran. (Beriman)
- Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- Guru memotivasi peserta didik dengan mengajak tepuk semangat.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan pembelajaran.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI

1. Peserta didik sudah dapat memahami tentang pengaruh perubahan lingkungan terhadap keseimbangan ekosistem.
2. Memberikan stimulus kepada siswa yang berkaitan dengan pengaruh perubahan lingkungan terhadap keseimbangan ekosistem.
3. Memberikan pertanyaan pemantik agar peserta didik dapat mengetahui atau mempunyai tujuan belajarnya sendiri. (Misal: Apa saja pengaruh lingkungan terhadap keseimbangan ekosistem?)
4. Peserta didik secara mandiri mengamati pengaruh perubahan lingkungan terhadap keseimbangan ekosistem
5. Peserta didik secara bernalar kritis bertanya jawab tentang pengaruh perubahan lingkungan

terhadap keseimbangan ekosistem.

6. Peserta didik mengidentifikasi pengaruh perubahan lingkungan terhadap keseimbangan ekosistem.
7. Peserta didik secara gotong royong melakukan diskusi dan membuat laporan mengenai pengaruh perubahan lingkungan terhadap keseimbangan ekosistem.
8. Siswa diminta menuliskan hasil analisisnya pada LKPD

KEGIATAN PENUTUP

- Sebelum pelajaran ditutup guru meminta peserta didik melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini.
- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pembelajaran dengan mempersilakan peserta didik untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan YME (Jika pembelajaran di jam terakhir)

ASESMEN FORMATIF

1. Sikap : penilaian diri (self assessment)
2. Pengetahuan : asesmen tertulis

REMIDIAL

1. Peserta didik diminta mengamati video tentang discovery chanel perubahan lingkungan ekosistem
2. Membuat rangkuman tentang perubahan lingkungan
3. Remedial dikerjakan di rumah dan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya.

PENGAYAAN

1. Peserta diminta mengisi tabel perbedaan perubahan lingkungan karena ulah manusia dan alami .
Dibuat dibuku latihan !
2. Pengayaan dikerjakan di rumah dan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya.

REFLEKSI GURU

1. Keberhasilan yang saya rasakan dalam mengajarkan Bab 1 ini:
.....
2. Kesulitan yang saya alami dan akan saya perbaiki untuk bab berikutnya:
.....
3. Kegiatan yang paling disukai peserta didik:
.....
4. Kegiatan yang paling sulit dilakukan peserta didik:
.....
5. Buku atau sumber lain yang saya temukan untuk mengajar bab ini:
.....

GLOSARIUM

produsen: penghasil makanan
konsumen: makhluk hidup yang memakan makhluk hidup lainnya
predator: hewan yang hidupnya dari memangsa hewan lain
rantai makanan: proses transfer energi makanan pada suatu ekosistem
dekomposer: organisme atau makhluk hidup pengurai sisa-sisa bangkai hewan, tumbuhan, dan bangkai makhluk hidup lainnya
humus: bahan organik yang memiliki banyak unsur hara atau nutrisi untuk tumbuhan
lamun: tumbuhan yang hidup di laut dangkal
organisme: segala jenis makhluk hidup
zooplankton: hewan berukuran kecil yang ada di laut
Fitoplankton: tumbuhan air dengan ukuran kecil yang hidup melayang dalam air.
transfer: pindah atau beralih tempat

DAFTAR PUSTAKA

Pusat Asesmen dan Pembelajaran. 2020. *Modul Asesmen Diagnosis di Awal Pembelajaran*. Jakarta:Pusmenjar Kemendikbud RI.
Erlangga Buku IPAS vol. 1 kelas 5 SD kurikulum Merdeka

Bandar Lampung, 09 September 2024
Kepala SDN 3 Kaliawi

Peneliti

Lesmi Atika,S.Pd
NIP: 196612201986122001

Dea Julia Ananda
NPM: 2011100415



MODUL AJAR IPAS KELAS 5

EKOSISTEM YANG SEIMBANG

INFORMASI UMUM

IDENTITAS SEKOLAH

Sekolah	SDN 3 Kaliawi	Tahun Pelajaran	2024 /2025
Jenjang / Kelas	SD / 5	Semester	1/ Ganjil
Mata Pelajaran	IPAS	Alokasi Waktu	3JP x 35 menit (2 Pertemuan)
Penyusun	Dea Julia Ananda	Materi pembelajaran	Keseimbangan ekosistem

FASE DAN ELEMEN

Fase C / Pemahaman IPAS dan Keterampilan

CAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menganalisis hubungan antarmakhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk jaring-jaring makanan.
2. Mendeskripsikan proses transformasi antarmakhluk hidup dalam suatu ekosistem.
3. Mendeskripsikan bagaimana transformasi energi dalam suatu ekosistem berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam.

TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler

JUMLAH SISWA

23 siswa

PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. **Beriman, Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia**, saat pembelajaran dimulai peserta didik berdoa sebelum belajar bersama-sama.
2. **Mandiri**, saat peserta didik menyelesaikan LKPD.
3. **Bergotong Royong**, saat berkolaborasi dalam permainan dan menyelesaikan LKPD kelompok

MODEL PEMBELAJARAN

Tatap muka, demonstrasi

SUMBER BAHAN PEMBELAJARAN

1. Buku IPAS Erlangga kelas 5 SD
2. Media Lapbook

SARANA DAN PRASARANA

1. Alat Pembelajaran : papan tulis,buku petak,spidol
2. Ruang kelas yang cukup luas
3. Alat Dan Bahan: Karton, Gunting, Strefrom, Lem, dll

KOMPETENSI AWAL /PRASYARAT

Peserta didik Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.

PERTANYAAN PEMANTIK PERTEMUAN KE - 1

1. Bagaimana makhluk hidup dalam satu ekosistem berkaitan satu dengan lainnya ?
2. Bagaimana makhluk hidup pada suatu ekosistem mendapatkan energi ?
3. Bagaimana hubungan antara tanaman dan hewan dalam satu ekosistem ?

KEGIATAN PEMBELAJARAN KE - 1

PERSIAPAN PEMBELAJARAN

- a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia
- b. Memastikan kondisi kelas kondusif
- c. Mempersiapkan bahan tayang
- d. Mempersiapkan lembar kerja siswa

MATERI PEMBELAJARAN KE -1

Hubungan antar komponen ekosistem Komponen Biotik-Abiotik

KEGIATAN PEMBUKA

- Guru menyapa peserta didik.
- Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pelajaran. (Beriman)
- Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- Guru memotivasi peserta didik dengan mengajak tepuk semangat.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan pembelajaran.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI

1. Kegiatan diawali dengan memperlihatkan beberapa gambar yang ada di papan tulis
2. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang Ekosistem, Komponen Ekosistem dan Penggolongan hewan berdasarkan makanannya.
3. Guru melemparkan pertanyaan terkait ekosistem.
 - a. Ada berapa komponen ekosistem?
 - b. Apakah saja komponen ekosistem?
 - c. Bagaimana pengelompokan hewan berdasarkan makannannya?
4. Guru menunjukan Lapbook untuk memberitahu siswa terkait gambaran materi ekosistem
5. Guru membagi siswa 6 kelompok terdiri dari 5 siswa
6. Setiap perwakilan siswa ditentukan oleh guru materi yang akan di buat proyek dalam bentuk lapbook.
7. Siswa diminta menganalisis terkait penggolongan hewan berdasarkan habitat dan makanannya didalam Ekosistem. (Kreatifitas siswa)
8. Siswa diminta menuliskan hasil analisisnya pada LKPD

KEGIATAN PENUTUP

- Sebelum pelajaran ditutup guru meminta peserta didik melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini.

- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pembelajaran dengan mempersilakan peserta didik untuk berdoa dan bersyukur segala nikmat yang diberikan Tuhan YME (Jika pembelajaran di jam terakhir)

ASESMEN FORMATIF

1. Sikap : penilaian diri (self assessment)
2. Pengetahuan : asesmen tertulis

REMIDIAL

1. Peserta didik diminta mengamati lingkungan dirumahnya kemudian menuliskan komponen abiotik dan biotik dan apasaja peran komponentersebut dalam lingkungan tersebut !
2. Remedial dikerjakan di rumah dan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya.

PENGAYAAN

1. Peserta diminta mencari artikel tentang penggolongan hewan berdasarkan makanannya. Dibuat dalam kliping
2. Pengayaan dikerjakan di rumah dan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya.

KEGIATAN PEMBELAJARAN KE - 2

PERSIAPAN PEMBELAJARAN

- a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia
- b. Memastikan kondisi kelas kondusif
- c. Mempersiapkan bahan tayang
- d. Mempersiapkan lembar kerja siswa

MATERI PEMBELAJARAN KE -2

Hubungan dalam Ekosistem dan symbiosis

KEGIATAN PEMBUKA

- Guru menyapa peserta didik.
- Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pelajaran. (Beriman)
- Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- Guru memotivasi peserta didik dengan mengajak tepuk semangat.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan pembelajaran.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI

1. Peserta didik dengan kelompoknya mengamati lapbook yang di tunjukan oleh guru.
2. Peserta didik mengamati perbedaan individu, populasi, komunitas dan ekosistem.
3. Peserta didik mengidentifikasi istilah individu, populasi, komunitas dan ekosistem.
4. Peserta didik mengamati hewan dan sekelompok hewan yang ada di sekitarnya. tulis sesuai habitatnya.
5. Siswa diminta menganalisis terkait penggolongan hewan berdasarkan habitat dan makanannya didalam Ekosistem. (kreatifitas siswas)
6. Siswa diminta menuliskan hasil analisisnya pada LKPD

KEGIATAN PENUTUP

- Sebelum pelajaran ditutup guru meminta peserta didik melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini.
- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi

- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pembelajaran dengan mempersilakan peserta didik untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan YME (Jika pembelajaran di jam terakhir)

ASESMEN FORMATIF

1. Sikap : penilaian diri (self assessment)
2. Pengetahuan : asesmen tertulis

REMIDIAL

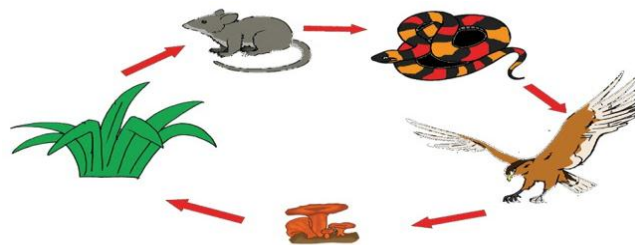
1. Peserta didik diminta mengamati lingkungan dirumahnya kemudian menuliskan contoh simbiosis !
2. Remedial dikerjakan di rumah dan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya.

PENGAYAAN

1. Peserta diminta mengisi tabel hewan dan bentuk interaksinya . Dibuat dibuku latihan !
2. Pengayaan dikerjakan di rumah dan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya.

KEGIATAN INTI

1. Kegiatan diawali dengan memperlihatkan beberapa gambar yang ada di buku cetak.



2. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang rantai makanan
3. Guru melemparkan pertanyaan terkait ekosistem.
 - a. Bagaimana makhluk hidup pada suatu ekosistem mendapatkan energi?
 - b. Bagaimana makhluk hidup dalam satu ekosistem berkaitan satu dengan lainnya?
 - c. Bagaimana hubungan antara tanaman dan hewan dalam satu ekosistem?
4. Melanjutkan pembahasan mengenai rantai makanan serta peran produsen dan konsumen. Peserta didik membentuk kelompok dan membuat satu proyek Lapbook tentang "Rantai Makanan"
5. Guru mengarahkan siswa dengan kelompoknya untuk membuat lapbook sesuai materi yang sudah dipilih dengan kreatif dan inovatif.
6. Guru mengarahkan siswa dan kelompoknya untuk menyiapkan gambar-gambar yang sudah d print untuk menyusun lapbook sesuai materi.
7. Minta peserta didik untuk kembali memerhatikan rantai makanannya dan memberikan label produsen, konsumen tingkat 1, konsumen tingkat 2, dan konsumen tingkat 3 pada lembar kerjanya. Gunakan hasil kerja peserta didik sebagai contoh untuk pembahasan bersama.
8. Ketika proyek sudah selesai (lapbook rantai makanan) maka guru memberikan kesempatan masing-masing kelompok untuk presentasi tentang proyek lapbook "Rantai Makanan" di depan kelas.
9. Mengajukan pertanyaan ini untuk memancing kegiatan diskusi
 - Apa itu rantai makanan?
 - Apa saja peran makhluk hidup dalam rantai makanan?
 - Menurut kalian ada dimana posisi manusia dalam rantai makanan?
10. Siswa dan kelompoknya berdiskusi dengan kelompoknya
11. Siswa dan kelompoknya diminta menuliskan hasil analisisnya pada LKPD

KEGIATAN PENUTUP

- Sebelum pelajaran ditutup guru meminta peserta didik melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini.
- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pembelajaran dengan mempersilakan peserta didik untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan YME (Jika pembelajaran di jam terakhir)

ASESMEN FORMATIF

1. Sikap : penilaian diri (self assessment)
2. Pengetahuan : asesmen tertulis

REMIDIAL

1. Peserta didik diminta mengamati video tentang discovery chanel rantai Makanan kemudian membuat bagan rantai makanan yang ada dalam video.
2. Remedial dikerjakan di rumah dan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya.

PENGAYAAN

1. Peserta diminta mengisi tabel hewan dan bentuk interaksinya . Dibuat dibuku latihan !
2. Pengayaan dikerjakan di rumah dan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya.

Bandar Lampung, 09 September 2024
Kepala SDN 3 Kaliawi

Peneliti

Lesmi Atika,S.Pd
NIP: 196612201986122001

Dea Julia Ananda
NPM: 2011100415

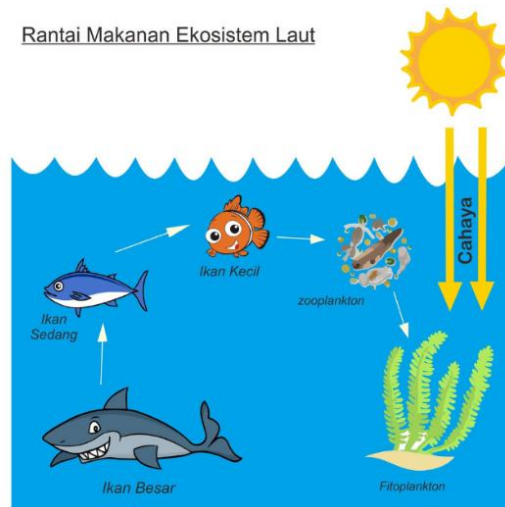
Soal Tes IPAS Ekosistem Yang Seimbang

1. Nama suatu tempat yang memiliki berbagai makhluk hidup yang saling berinteraksi disebut.....(C3)
 - a. Habitat
 - b. Ekosistem
 - c. Rantai makanan
 - d. Jaring-jaring makanan
2. Semua makhluk hidup membutuhkan makanan untuk melangsungkan kehidupan. Dalam suatu ekosistem ada peristiwa makan dan dimakan misalnya *Pohon mangga* → *ulat* → *burung* → *ular* → *elang*. Peristiwa tersebut disebut ...(C3)
 - a. Jaring-jaring makanan
 - b. Rantai makanan
 - c. Piramida makanan
 - d. Perpindahan makanan
3. Pada ekosistem daratan terdapat makhluk hidup seperti pada gambar di bawah ini.



- Rantai makanan yang tepat pada ekosistem tersebut adalah ...(C5)
- a. Rumput → Ulat → Ayam → Manusia
 - b. Rumput → Ayam → Manusia → Ulat
 - c. Manusia → Ayam → Ulat → Rumput
 - d. Manusia → Ulat → Ayam → Rumput

4. Perhatikan gambar di bawah ini
Organisme yang berperan sebagai konsumen tingkat satu yaitu ... (C5)



- a. Fitoplankton
 - b. Zooplankton
 - c. Ikan kecil
 - d. Ikan sedang
5. Organisme yang berperan sebagai konsumen puncak pada gambar di soal no. 4 yaitu ... (C4)
- a. Fitoplankton
 - b. Ikan kecil
 - c. Ikan sedang
 - d. Ikan besar
6. Organisme yang berperan sebagai konsumen tingkat tiga pada gambar di soal no. 4 yaitu ... (C4)
- a. Fitoplankton
 - b. Zooplankton
 - c. Ikan kecil
 - d. Ikan sedang
7. Perhatikan contoh rantai makanan berikut ini!
Tanaman bayam → ulat → burung → ular → elang
Organisme yang berperan sebagai produsen yaitu ... (C4)

- a. Tanaman bayam
- b. Ulat
- c. Elang
- d. Burung

8. Perhatikan contoh rantai makanan dalam ekosistem berikut ini!

Tanaman bayam → ulat → burung → ular → elang

Apabila ular punah diburu oleh petani, yang akan terjadi dalam ekosistem tersebut adalah ...(C5)

- a. Elang semakin banyak
- b. Burung semakin sedikit
- c. Pohon mangga tumbuh dengan baik
- d. Ulat semakin sedikit

9. Pada rantai makanan bayam → belalang → burung → ular → elang, apabila belalang punah karena terkena insektisida yang digunakan petani, yang akan terjadi dalam ekosistem tersebut adalah ...(C5)

- a. Populasi burung meningkat
- b. Populasi elang meningkat
- c. Populasi bayam meningkat
- d. Populasi ular meningkat

10. Dalam rantai makanan tumbuhan berfungsi sebagai produsen, hal ini disebabkan karena ...(C5)

- a. Tumbuhan dapat menghasilkan makanan sendiri melalui fotosintesis
- b. Tumbuhan membutuhkan nutrisi dari pupuk
- c. Tumbuhan dapat menguraikan bangkai/sisa makhluk hidup yang telah mati
- d. Tumbuhan tidak membutuhkan makanan seperti hewan dan manusia

11. Ketika makhluk hidup mati, bangkainya akan membusuk dan diuraikan oleh dekomposer. Makhluk hidup yang berperan sebagai dekomposer yaitu ...(C4)

- a. Jamur dan humus
- b. Bakteri dan jamur
- c. Bakteri dan humus
- d. Cacing dan lalat

12. Bagaimana peran dekomposer dalam suatu ekosistem?(C4)
- Membuat makanan untuk produsen
 - Menguraikan bahan - bahan organik menjadi unsur hara (humus) yang dibutuhkan produsen
 - Melakukan fotosintesis untuk menghasilkan oksigen
 - Menjadi sumber makanan bagi konsumen tingkat atas
13. Pernyataan tentang piramida makanan berikut ini yang tepat yaitu ...(C4)
- Semakin tinggi tingkatannya maka semakin banyak organismenya
 - Organisme terbanyak terdapat pada tingkat 2
 - Dasar piramida memiliki jumlah organisme terbanyak
 - Pada tingkat 2 dalam piramida makanan ditempati oleh karnivora
14. Rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan dalam suatu ekosistem sebagai sebagai upaya untuk mendapatkan energi. Kumpulan dari rantai makanan yang saling berhubungan dalam ekosistem disebut ...(C3)
- Aliran energi
 - Jaring-jaring makanan
 - Piramida makanan
 - Sumber makanan
15. Rantai makanan atau jaring-jaring makanan menggambarkan transfer energi pada suatu ekosistem. Aliran energi yang tepat berikut ini yaitu ...(C4)
- Produsen -> Karnivora -> Omnivora
 - Produsen -> Herbivora -> Karnivora
 - Karnivora -> Produsen -> Herbivora
 - Karnivora -> Herbivora -> Produsen
16. Dalam piramida makanan ada istilah produsen, konsumen 1, konsumen 2, konsumen 3 dan seterusnya. Mahluk hidup yang memakan herbivora dalam piramida makanan termasuk kedalam ...(C4)
- Produsen
 - Konsumen 1
 - Konsumen 2
 - Konsumen 3

17. Organisme seperti kupu-kupu, kambing, kelinci dan belalang dalam piramida makanan berada pada tingkat ...(C3)
- Dasar
 - Dua
 - Satu
 - Paling atas
18. Pemakaian pestisida yang berlebihan dapat mengakibatkan(C4)
- Menyuburkan tanah
 - Memperbanyak humus
 - Mematikan mikroba
 - Mematikan ular
19. Lingkungan yang berupa benda-benda mati dinamakan lingkungan(C4)
- Lingkungan antik
 - Lingkungan biotik
 - Lingkungan biologi
 - Lingkungan abiotik
20. Jika dalam ekosistem sawah jumlah ular bertambah banyak, maka(C5)
- Jumlah elang berkurang
 - Jumlah tikus menurun
 - Jumlah tikus meningkat
 - Jumlah gajah bertambah
21. Salah satu contoh hubungan mutualisme dalam ekosistem adalah: (C4)
- Bunga mendapatkan serbuk sari dari lebah, sementara lebah mendapatkan nektar sebagai makanan
 - Ikan cupang jantan saling bertarung untuk mendapatkan pasangan betina
 - Harimau memburu rusa untuk mencari makanan
 - Kucing mengendus dan mengejar tikus untuk bermain
22. Peristiwa berikut ini faktor alami yang dapat menyebabkan ketidakseimbangan pada ekosistem yaitu ...(C5)
- Penebangan hutan secara liar
 - Alih fungsi lahan sebagai pemukiman

- c. Gunung Meletus
 - d. Perburuan liar yang dilakukan manusia
23. Pembuangan limbah secara sembarangan dapat menyebabkan pencemaran lingkungan dan membahayakan ekosistem. Apa yang dapat kita lakukan untuk mencegah pencemaran lingkungan?(C6)
- a. Meningkatkan pembuangan limbah di sungai dan laut
 - b. Mengurangi penggunaan kantong plastik sekali pakai
 - c. Menangkap hewan liar untuk dijadikan hewan peliharaan
 - d. Menebang pohon secara acak untuk membuka lahan baru
24. Bagaimana cara organisme berinteraksi dengan lingkungannya? (C5)
- a. Dengan menggunakan energi yang tersedia
 - b. Dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia
 - c. Dengan beradaptasi terhadap lingkungan
 - d. Dengan saling berbagi sumber daya
25. Bagaimana suatu organisme bisa bertahan hidup di lingkungannya? (C5)
- a. Dengan menyesuaikan diri
 - b. Dengan menggunakan energi yang tersedia
 - c. Dengan beradaptasi dengan lingkungan
 - d. Dengan menggunakan sumber daya yang tersedia
26. Komponen abiotik dalam suatu ekosistem merupakan? (C3)
- a. Faktor-faktor non-organisme yang memengaruhi ekosistem
 - b. Faktor-faktor biotik yang memengaruhi ekosistem
 - c. Faktor-faktor abiotik yang memengaruhi organisme
 - d. Faktor-faktor biotik yang memengaruhi organisme
27. Bagaimana organisme mempengaruhi lingkungannya? (C3)
- A. Dengan menggunakan energi yang tersedia
 - B. Dengan menyebarkan zat-zat yang dihasilkan oleh organisme
 - C. Dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia
 - D. Dengan menghasilkan makanan untuk organisme lain
28. Bagaimana cara kerja organisme dalam mengatur keseimbangan ekosistem? (C6)
- A. Dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia
 - B. Dengan menyesuaikan diri dengan lingkungannya
 - C. Dengan menggunakan energi yang tersedia
 - D. Dengan saling berbagi sumber daya

29. Suatu unit kehidupan yang di dalamnya terdapat hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya dinamakan (C3)
- A. Lingkungan
 - B. Ekosistem
 - C. Habitat
 - D. Gunung
30. Pemakaian pestisida yang berlebihan dapat mengakibatkan(C4)
- A. Menyuburkan tanah
 - B. Memperbanyak humus
 - C. Mematikan mikroba
 - D. Mematikan ular
31. Lingkungan yang berupa benda-benda hidup dinamakan lingkungan(C3)
- A. Lingkungan antik
 - B. Lingkungan biotik
 - C. Lingkungan biologi
 - D. Lingkungan abiotik
32. Jika dalam ekosistem sawah jumlah tikus bertambah banyak, maka (C3)
- A. Jumlah elang meningkat
 - B. Jumlah ular menurun
 - C. Jumlah ular meningkat
 - D. Jumlah gajah bertambah
33. Simbiosis yang terjadi antara makhluk hidup seperti kupu-kupu dan bunga adalah(C3)
- a. amensalisme
 - b. mutualisme
 - c. komensalisme
 - d. parasitisme
34. Hubungan yang terjadi antara tanaman anggrek dan pohon mangga termasuk ke dalam jenis simbiosis (C3)
- a. parasitisme
 - b. amensalisme
 - c. mutualisme
 - d. komensalisme
35. Simbiosis yang mengakibatkan salah satu makhluk hidup diuntungkan sedangkan yang lainnya dirugikan adalah(C4)
- a. parasitisme
 - b. mutualisme
 - c. amensalisme
 - d. komensalisme

36. Mengapa perlu menjaga keseimbangan ekosistem? (C4)
- Agar tumbuhan bisa tumbuh lebih besar
 - Agar manusia bisa mendapatkan makanan gratis
 - Agar ekosistem tetap sehat dan berkelanjutan
 - Agar hewan-hewan bisa bermain bebas
37. Apa yang bisa kita lakukan untuk menjaga ekosistem? (C6)
- Buang sampah sembarangan
 - Potong semua pohon di hutan
 - Biarkan hewan-hewan liar hidup di rumah kita
 - Tanam lebih banyak pohon
38. Mengapa tanaman dan hewan saling membutuhkan dalam ekosistem? (C5)
- Tanaman memberi makanan kepada hewan, dan hewan memberikan tempat tinggal kepada tanaman
 - Tanaman dan hewan tidak saling membutuhkan
 - Tanaman memakan hewan dan sebaliknya
 - Tanaman memberi makanan kepada hewan, tetapi hewan tidak memberikan apa-apa kepada tanaman
39. Bagaimana manusia dapat membantu menjaga harmoni dalam ekosistem? (C6)
- Dengan merusak ekosistem
 - Dengan mengurangi jumlah tumbuhan
 - Dengan menjaga kebersihan lingkungan dan menghormati makhluk hidup lainnya
 - Dengan membuang sampah sembarangan
40. Mengapa hewan-hewan omnivora disebut demikian? (C5)
- Karena mereka tidak makan apa pun
 - Karena mereka hanya makan tumbuhan
 - Karena mereka makan segala jenis makanan, baik tumbuhan maupun hewan
 - Karena mereka hanya makan daging hewan lain

Gambar 1. Observasi Saat Pembelajaran Berlangsung



**Gambar 2. Peserta Didik Membuat Proyek Pembelajaran
IPAS (Siklus I)**



Gambar 3. Hasil Proyek Peserta Didik (Siklus I)





Gambar 4. Peserta Didik Membuat Proyek (Siklus II)



Gambar 5. Hasil Proyek Peserta Didik (Siklus II)



Gambar 6. Peserta Didik Mengerjakan Soal Post Test





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
PUSAT PERPUSTAKAAN

Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131
Telp: (0721) 780607-74531 Fax: 780422 Website: www.radenintan.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B - 3738/ Un.16 / P1 /KT/X/ 2024

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
NIP : 197308291998031003
Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung
Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

**PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V DI SD NEGERI 3 KALIAWI BANDAR LAMPUNG**

karya :

NAMA	NPM	FAKULTAS/PRODI
DEA JULIA ANANDA	2011100415	FTK/PGMI

Bebas plagiasi sesuai dengan tingkat kemiripan sebesar 18%. Dan dinyatakan *lulus* dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandar Lampung, 07 Oktober 2024
Kepala Pusat Perpustakaan



Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan

PERPUSTAKAAN UIN RIL

PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN IPA...

 SARJANA

 Tri Septianto

 UIN Raden Intan Lampung

Document Details

Submission ID
trn:1.3034588224

Submission Date
Oct 8, 2024, 9:39 AM GMT+7

Download Date
Oct 8, 2024, 9:44 AM GMT+7

File Name
DEA_JULIA_ANANDA_1.docx

File Size
309.5 KB

38 Pages

12,446 Words

80,917 Characters

18% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

- 13% Internet sources
- 5% Publications
- 7% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags



0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 13%  Internet sources
- 5%  Publications
- 7%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	
jurnal.ensiklopediaku.org		2%
2	Internet	
tugaskuliahutpgsd.blogspot.com		2%
3	Publication	
SN4JPSFISUNP2019. "MODEL PROJEK BASE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KR...		2%
4	Student papers	
Hoa Sen University		1%
5	Student papers	
Pasundan University		1%
6	Internet	
docplayer.info		1%
7	Internet	
proceeding.unnes.ac.id		1%
8	Internet	
repository.uinsu.ac.id		1%
9	Publication	
Rona Taula Sari, Siska Angreni. "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Le...		1%
10	Internet	
repository.uksw.edu		1%
11	Internet	
digilibadmin.unismuh.ac.id		1%

12	Student papers	Universitas Muhammadiyah Buton	1%
13	Internet	Jurnal.umpwr.ac.id	1%
14	Internet	e-Journal.hikmahuniversity.ac.id	1%
15	Student papers	Sriwijaya University	0%
16	Internet	repository.uinbanten.ac.id	0%
17	Internet	repository.metrouniv.ac.id	0%
18	Publication	Fairazatunnisa Fairazatunnisa, Gelar Dwirahayu, Eva Musyriyah. "Challenge Base...	0%
19	Internet	repository.umsu.ac.id	0%
20	Student papers	Universitas PGRI Madiun	0%
21	Publication	Jeanne Mangangantung, Fitra Pantudal, Joulanda A.M. Rawis. "Penerapan Model ...	0%
22	Internet	repository.upm.ac.id	0%
23	Publication	Heryani Fatma. "KREATIVITAS PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN BIOTEKNOL...	0%
24	Internet	eJurnal.ung.ac.id	0%
25	Publication	Rachmawati T, Theresia Laurens, La Moma. "ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KR...	0%

