

**PENERAPAN *PROJECT BASED LEARNING* PADA TEMA 3
BENDA DI SEKITARKU UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
DAN HASIL BELAJAR KELAS 3 SD NEGERI 4 CINDAGA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh
Nofita Amaliahrahma Miftah
NIM 2006650

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SUMEDANG**

2024

**PENERAPAN *PROJECT BASED LEARNING* PADA TEMA 3
BENDA DI SEKITARKU UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
DAN HASIL BELAJAR KELAS 3 SD NEGERI 4 CINDAGA**

Oleh

Nofita Amaliahrahma Miftah

NIM 2006650

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Nofita Amaliahrahma Miftah
Universitas Pendidikan Indonesia
2024

Hak Cipta dilindungi Undang – Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PERSEMBAHAN

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”. (Q.S Al Baqarah : 286)

Ikuti alurnya dan nikmati prosesnya

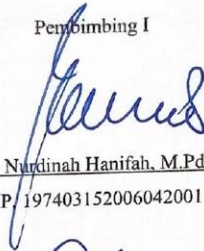
Karya sederhana ini kupersembahkan untuk bapak dan ibuku tercinta dan tersayang Bapak Miftakhul Janah dan Ibu Siti Khotimah yang tiada hentinya memberikan doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, dan berjuang untuk memberikan segalanya untukku.

LEMBAR PENGESAHAN

NOFITA AMALIAHRAHMA MIFTAH
2006650
PENERAPAN *PROJECT BASED LEARNING* PADA TEMA 3
BENDA DI SEKITARKU UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
DAN HASIL BELAJAR KELAS 3 SD NEGERI 4 CINDAGA

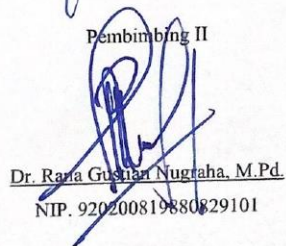
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Nurdinah Hanifah, M.Pd.
NIP. 197403152006042001

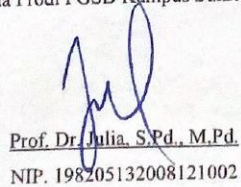
Pembimbing II



Dr. Rana Gusni Nugraha, M.Pd.
NIP. 920200819880829101

Mengetahui:

Ketua Prodi PGSD Kampus Sumedang,



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

NOFITA AMALIAHRAHMA MIFTAH

2006650

PENERAPAN *PROJECT BASED LEARNING* PADA TEMA 3
BENDA DI SEKITARKU UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
DAN HASIL BELAJAR KELAS 3 SD NEGERI 4 CINDAGA

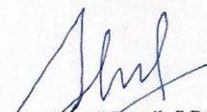
disetujui dan disahkan oleh:

Menyetujui,
Penguji I



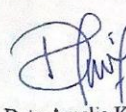
Dr. Isrok'atun, M.Pd.
NIP. 198105282008012011

Menyetujui,
Penguji II



Dr. Ali Ismail, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198505112020121001

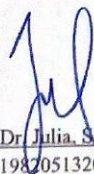
Menyetujui,
Penguji III



Dety Amelia Karlina, S.S., M.Pd.
NIP. 920171219850829201

Mengetahui:

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang.



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198705132008121002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penerapan *Project Based Learning* Pada Tema 3 Benda di Sekitarku untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Kelas 3 SD Negeri 4 Cindaga” ini beserta seluruh isinya adalah benar – benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara – cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Sumedang, Februari 2024

Yang membuat pernyataan,



Nofita Amaliahrahma Miftah

NIM 2006650

ABSTRAK

PENERAPAN *PROJECT BASED LEARNING* PADA TEMA 3 BENDA DI SEKITARKU UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR KELAS 3 SD NEGERI 4 CINDAGA

Oleh
Nofita Amaliahrahma Miftah
2006650

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas 3 SD Negeri 4 Cindaga pada tema 3 benda di sekitarku dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*. Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelas III di SDN 4 Cindaga, Kabupaten Banyumas. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral menurut Kemmis dan Mc Taggart, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan *project based learning* menunjukkan kreativitas dan hasil belajar siswa di kelas III SD Negeri 4 Cindaga mengalami peningkatan. *Project Based Learning* pada materi Benda di Sekitarku untuk kelas III SD Negeri 4 Cindaga juga sangat cocok untuk diterapkan, karena dengan adanya pendekatan tersebut siswa menjadi aktif dan antusias untuk mengikuti pembelajaran, serta pembelajaran ini juga berpusat pada siswa, seperti melakukan penyelidikan saat percobaan sehingga siswa menjadi lebih banyak belajar untuk dapat memecahkan masalah secara mandiri. Hasil dari penelitian ini dapat dilihat dari peningkatan kreativitas siswa dalam mengolah ide dan konsep secara visual, seperti hasil menggambar urutan proses pengolahan benda dari kayu dan kegiatan menempel. Adapun hasil belajar siswa dalam setiap siklus menunjukkan peningkatan yang signifikan dari pre-test, siklus I hingga siklus II, dengan nilai pre-test mencapai 84, siklus I mencapai 98,75, dan siklus II seluruh siswa memperoleh 100%.

Kata Kunci : *Project Based Learning*, Tema 3, Kreativitas, Hasil Belajar

ABSTRACT

THE APPLICATION OF PROJECT BASED LEARNING ON THE THEME OF 3 OBJECTS AROUND ME TO IMPROVE CREATIVITY AND LEARNING OUTCOMES OF GRADE 3 SD NEGERI 4 CINDAGA

By
Nofita Amaliahrahma Miftah
2006650

This study aims to improve the creativity and learning outcomes of 3rd grade students at SDN 4 Cindaga on the theme of 3 objects around me by applying the Project Based Learning model. The subjects of this study were 20 third grade students at SDN 4 Cindaga, Banyumas Regency. The PTK model used in this research is a spiral model according to Kemmis and Mc Taggart, with the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The results of the research that has been carried out by applying project-based learning show that the creativity and learning outcomes of students in class III SD Negeri 4 Cindaga have increased. Project Based Learning on the material of Objects Around Me for class III SD Negeri 4 Cindaga is also very suitable to be applied, because with this approach students become active and enthusiastic about learning, and this learning is also student-centered, such as conducting investigations during experiments so that students learn more to be able to solve problems independently. The results of this study can be seen from the increase in student creativity in processing ideas and concepts visually, such as the results of drawing the sequence of processing objects from wood and sticking activities. The student learning outcomes in each cycle showed a significant increase from pre-test, cycle I to cycle II, with pre-test scores reaching 84, cycle I reaching 98.75, and cycle II all students obtained 100%.

Keywords : *Project Based Learning, Theme 3, Creativity, Learning Outcomes*

LEMBAR PERSEMBAHAN	DAFTAR ISI	iii
LEMBAR PENGESAHAN		iv
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI		v
PERNYATAAN		vi
KATA PENGANTAR		vii
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH		viii
ABSTRAK		xi
ABSTRACT		xii
BAB I PENDAHULUAN		1
1.2 Rumusan Masalah		3
1.3 Tujuan Penelitian.....		4
1.4 Manfaat Penelitian.....		4
1.5 Struktur Skripsi		5
BAB II PEMBAHASAN		7
2.1 PjBL dalam Pembelajaran di SD.....		7
2.1.1 Pengertian Model <i>Project Based Learning</i>		7
2.1.2 Langkah-langkah dari <i>Project Based Learning</i> (PjBL)		8
2.1.3 Kelebihan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL).....		9
2.1.4 Kelemahan dari <i>Project Based Learning</i> (PjBL).....		10
2.2 Kreativitas		10
2.2.1 Pengertian Kreativitas		10
2.2.2 Tujuan Kreativitas		11
2.2.3 Faktor Pendorong dan Ciri-ciri Kreativitas.....		11
2.2.4 Ciri-ciri Kreativitas		12
2.2.5 Meningkatkan Kreativitas Siswa		12
2.3 Hasil Belajar.....		12
2.3.1 Pengertian dari Hasil Belajar		12
2.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar		13
2.4 Pembelajaran Tematik		14
2.4.1 Pengertian Pengertian Pembelajaran Tematik		14
2.4.2 Tujuan dari Pembelajaran Tematik		15
2.4.3 Karakteristik dari Pembelajaran Tematik.....		15
2.4.4 Pembelajaran Tema 3 Benda di Sekitarku		15
2.5 Penelitian Relevan.....		16

2.6 Hipotesis Tindakan.....	DAFTAR ISI	17
BAB III METODE PENELITIAN		18
3.1 Metode dan Desain Penelitian.....		18
3.2 Partisipan Penelitian dan Tempat penelitian		19
3.3 Prosedur Penelitian		19
3.3.1 Siklus I.....		19
3.3.2 Siklus II.....		21
3.4 Teknik Pengumpulan Data		24
3.4.1 Tes Praktikum		24
3.4.2 Tes Tertulis		24
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....		25
3.5.1 Rubrik Kreativitas		25
3.5.2 Rubrik Hasil Belajar		25
3.6 Teknis Analisis Data		26
3.6.1 <i>Data reduction</i> (reduksi data)		26
3.6.2 <i>Data display</i> (penyajian data)		26
3.6.3 <i>Verification</i> (kesimpulan)		27
3.7 Indikator Keberhasilan		27
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		28
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian		28
4.1.1 Pra Penelitian		28
4.1.2 Siklus I		28
4.1.3 Siklus II.....		38
4.2 Pembahasan.....		47
4.2.1 Perencanaan		48
4.2.2 Pelaksanaan.....		48
4.2.3 Hasil Belajar.....		49
4.2.4 Kreativitas		50
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		57
5.1 Kesimpulan		57
5.2 Implikasi		57
5.3 Rekomendasi.....		58
DAFTAR PUSTAKA		60
LAMPIRAN – LAMPIRAN		62
RIWAYAT HIDUP		111

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rubrik Kreativitas	25
Tabel 3. 2 Rubrik Hasil Belajar.....	26
Tabel 4. 1 Tabel Nilai Produk (Gambar) pada Siklus I.....	37
Tabel 4. 2 Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II.....	44
Tabel 4. 3 Nilai Produk (Menempel) Siklus II.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Penelitian Tindakan Kelas.....	18
Gambar 4. 1 Gambar Pembuatan Poster.....	33
Gambar 4. 2 Hasil Karya Siswa	34
Gambar 4. 3 Siswa Menjelaskan Hasil Percobaan	35
Gambar 4. 4 Kegiatan Menempel.....	42
Gambar 4. 5 Penjelasan Hasil Menempel.....	43
Gambar 4. 6 Kegiatan Mengerjakan LKPD	43
Gambar 4. 7 Ketuntasan Hasil Belajar Tiap Siklus (%).....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	63
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	82
Lampiran 3 Data Siswa Kelas 3 SD Negeri 4 Cindaga	84
Lampiran 4 Surat Keputusan Pembimbing Artikel	85
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian	88
Lampiran 6 <i>Letter of Acceptance</i> (LoA).....	89
Lampiran 7 Artikel yang telah Terbit.....	90
Lampiran 8 Lembar Monitoring Pembimbing I.....	101
Lampiran 9 Lembar Monitoring Pembimbing II.....	102
Lampiran 10 Dokumentasi	103

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, N. (2017). Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 1(1), 82. <https://doi.org/10.26740/jp.v1n1.p82-96>
- Apriany, W. A., Winarni, E. W., & Muktadir, A. M. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 3(2), 88–97. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v3i2.12308>
- Budi, M. S., Syahrial, S., Syahrial, S., Widowati, A., & Widowati, A. (2022). Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran Siswa Pada Tema 4 Subtema 1 Di Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah an-Nizham Kota Jambi. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 9(1), 84–95. <https://doi.org/10.36706/jisd.v9i1.17367>
- Darmayoga, I. W., & Suparya, I. K. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD N 1 Penatih Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 41–50.
- Dewi, N. K. N. A., Garminah, N. N., & Pudjawan, K. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 8 Banyuning. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1), 1–10.
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 327–333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.684>
- Pradana, D. B. P., & Harimurti, R. (2017). Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom pada Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil

- Belajar Siswa. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 2(01), 59–67. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/20527%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>
- Rahayu, D. W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. *Proceedings of The ICECRS*, 1(3), 137–142. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1372>
- Rajagukguk, S. (2023). Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sd. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.51878/elementary.v3i1.1945>
- Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Pendidikan Ipa Sd Mahasiswa Pgsd Undiksha Upp Singaraja. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 60–71. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v6i1.9059>
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project-based learning. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 8(1), 1879–1887. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.40574>
- Umi, U. (2015). Penerapan Pendekatan Saintifik Melalui Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Ketrampilan Proses Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Seworan, Wonosegoro. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 24. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i1.p24-38>
- Yusikah, I. (2021). APPLICATION PROJECT BASED LEARNING MODELS (PjBL) TO IMPROVE STUDENT CREATIVITY. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 17–25.