

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED  
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS  
SISWA PADA MATA PELAJARAN SBdP DENGAN  
TEKNIK *ECOPRINTING* DI KELAS III  
SD N 100820 SIMPANG BARUMUN  
KAB. PADANG LAWAS UTARA**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh**

**TIANNUM SIHOMBING  
NIM. 20 20500155**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2024**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SBdP DENGAN TEKNIK *ECOPRINTING* DI KELAS III SD N 100820 SIMPANG BARUMUN KAB. PADANG LAWAS UTARA**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh**

**TIANNUM SIHOMBING  
NIM. 20 20500155**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2024**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SBdP DENGAN TEKNIK *ECOPRINTING* DI KELAS III SD N 100820 SIMPANG BARUMUN KAB. PADANG LAWAS UTARA**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh**

**TIANNUM SIHOMBING**

**NIM. 202 0500 155**

**Pembimbing I**

**Ali Asrun Lubis, S. Ag, M.Pd.**  
**NIP. 19710424 199903 1 004**

**Pembimbing II**

**Asriana Harahap, M.Pd**  
**NIP. 19940921 202012 2 009**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2024**

## SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi  
a.n. Tiannum Sihombing

Padangsidempuan, 13 September 2024  
Kepada Yth:  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad  
Addary Padangsidempuan di-  
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

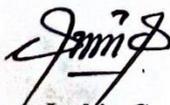
Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Tiannum Sihombing yang berjudul **"Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran SBdP dengan Teknik *Ecoprinting* di Kelas III SD N 100820 Simpang Barumon Kab. Padang Lawas Utara"** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

**PEMBIMBING I**



Ali Asrun Lubis, S. Ag, M.Pd.  
NIP. 19710424 199903 1 004

**PEMBIMBING II**



Asriana Harahap, M.Pd  
NIP. 19940921 20201 2 2009

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tiannum Sihombing  
NIM : 2020500155  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran SBdP dengan Teknik *Ecoprinting* di Kelas III SD N 100820 Simpang Barumun Kab. Padang Lawas Utara.”** bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 13 September 2024

Tiannum Sihombing  
NIM. 2020500155



### PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran SBdP dengan Teknik *Ecoprinting* di Kelas III SD N 100820 Simpang Barumon Kab. Padang Lawas Utara.”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 13 September 2024

Debat Pernyataan  
  
um Sihombing  
NIM. 2020500155



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733  
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**DEWAN PENGUJI**  
**SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Tiannum Sihombing  
NIM : 2020500155  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran SBdP dengan Teknik *Ecoprinting* di Kelas III SD N 100820 Simpang Barumun Kab. Padang Lawas Utara

Ketua

Rahmadani Tanjung, M.Pd.  
NIP. 19910629 201903 2 008

Sekretaris

Asriana Harahap, M.Pd.  
NIP. 19940921 202012 2 009

Rahmadani Tanjung, M.Pd.  
NIP. 19910629 201903 2 008

Anggota

Asriana Harahap, M.Pd.  
NIP. 19940921 202012 2 009

Dra. Asnah, M.A.  
NIP. 19651223 199103 2 001

Misahradarsi Dongoran, M.Pd.  
NIP. 19900726 202203 2 001

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang G Aula FTIK Lantai 2  
Tanggal : 02 Oktober 2024  
Pukul : 13.30 WIB s/d Selesai  
Hasil/Nilai : Lulus/83,25 (A)  
Indesk Prediksi Kumulatif : 3,74  
Predikat : Pujian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

---

**PENGESAHAN**

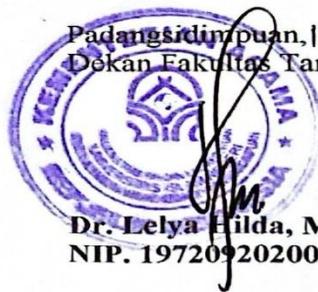
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran SBdP dengan Teknik *Ecoprinting* di Kelas III SD N 100820 Simpang Barumun Kab. Padang Lawas Utara

Nama : Tiannum Sihombing

NIM : 2020500155

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).



Padangsidempuan, 13 September 2024  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Dr. Lelya Hilda, M.Si  
NIP. 197201202000032002

## ABSTRAK

**Nama** : Tiannum Sihombing  
**NIM** : 2020500155  
**Judul** : Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran SBdP dengan Teknik *Ecoprinting* di Kelas III SD N 100820 Simpang Barumun Kab. Padang Lawas Utara

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP di kelas III SDN 100820 Simpang Barumun. Salah satu penyebabnya adalah guru belum sepenuhnya menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* di kelas, sehingga kreativitas siswa belum berkembang khususnya pembuatan proyek pada pelajaran SBdP. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP dengan teknik *ecoprinting* di kelas III SD Negeri 100820 Simpang Barumun Kab. Padang Lawas Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP dengan teknik *ecoprinting* di kelas III SD Negeri 100820 Simpang Barumun Kab. Padang Lawas Utara. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dengan menggunakan dua siklus yaitu siklus I dengan dua pertemuan dan siklus II dengan dua pertemuan. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai guru sedangkan teman sejawat dan guru kelas berperan sebagai observer. Instrumen yang digunakan yaitu observasi aktivitas guru dan siswa dan unjuk kerja. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 100820 Simpang Barumun tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 19 siswa. Hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas III SDN 100820 Simpang Barumun, diperoleh peningkatan. Peningkatan ini dilihat dari hasil unjuk kerja dari siklus I, dan siklus II mencapai nilai rata-rata dan ketuntasan kreativitas. Pada pra siklus kreativitas siswa berada pada kategori kurang sebesar 53,28 dengan persentase 21,05%, kemudian meningkat pada siklus I pertemuan I pada kategori cukup dengan rata-rata 64,96 dengan persentase 31,57%. Kemudian meningkat pada siklus I pertemuan II dengan kategori cukup dengan rata-rata 68,25 dan persentase 47,36%. Selanjutnya pada siklus II pertemuan I berada pada kategori baik yaitu rata-rata 74,17 dengan persentase ketuntasan 73,68%. Dan pada siklus II pertemuan II dengan kategori sangat baik yaitu rata-rata 81,90 dengan persentase 84,21%. Jadi dapat dilihat bahwa ada peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP dengan teknik *ecoprinting* dengan menggunakan model *Project Based Learning* di kelas III SDN 100820 Simpang Barumun.

**Kata Kunci:** Kreativitas, Model Project Based Learning, Teknik *Ecoprinting*

## ABSTRACT

**Name** : Tiannum Sihombing  
**Reg. Number** : 2020500155  
**Thesis Title** : **Application of *Project Based Learning* Model to Improve Students' Creativity in Cultural Arts and Crafts Subjects with *Ecoprinting* Technique in Class III SD N 100820 Simpang Barumun North Padang Lawas Regency**

This research is motivated by the low creativity of students in learning cultural arts and crafts in class III SDN 100820 Simpang Barumun. One of the reasons is that teachers have not fully implemented the *Project Based Learning* model in the classroom, so that student creativity has not developed, especially making projects in cultural arts and crafts lessons. The formulation of the problem in this study is whether the project-based learning model can improve student creativity in the subject of cultural arts and crafts with *ecoprinting* techniques in class III of SD Negeri 100820 Simpang Barumun, North Padang Lawas Regency. This study aims to determine whether the project-based learning model can improve student creativity in the subject of cultural arts and crafts with *ecoprinting* techniques in class III of SD Negeri 100820 Simpang Barumun, North Padang Lawas Regency. This type of research is Classroom Action Research conducted using two cycles, namely cycle I with two meetings and cycle II with two meetings. In this study, the researcher acted as a teacher while peers and class teachers acted as observers. The instruments used were observation of teacher and student activities and performance. The subjects of this study were third grade students of SDN 100820 Simpang Barumun in the 2024/2025 school year consisting of 19 students. The results of the research that has been conducted in class III SDN 100820 Simpang Barumun, obtained an increase. This improvement can be seen from the results of the performance of cycle I, and cycle II reaching the average value and completeness of creativity. In the pre-cycle, student creativity was in the insufficient category of 53.28 with a percentage of 21.05%, then increased in cycle I meeting I in the sufficient category with an average of 64.96 with a percentage of 31.57%. Then it increased in cycle I meeting II in the moderate category with an average of 68.25 and a percentage of 47.36%. Furthermore, in cycle II, meeting I was in the good category, namely an average of 74.17 with a percentage of 73.68% completeness. And in cycle II meeting II with a very good category, namely an average of 81.90 with a percentage of 84.21%. So it can be seen that there is an increase in student creativity in cultural arts and crafts subjects with *ecoprinting* techniques using the *Project Based Learning* model in class III SDN 100820 Simpang Barumun.

**Keywords:** Creativity, Project Based Learning Model, *Ecoprinting* Technique

## ملخص البحث

الاسم	تيانوم سيهوميبيج
رقم التسجيل	٢٠٢٠٥٠٠١٥٥:
عنوان البحث	تطبيق نموذج التعلّم القائم على المشاريع لتحسين إبداع الطلاب في مواد الفنون الثقافية والحرف اليدوية باستخدام تقنية الطباعة البيئية في الصف الثالث من المدرسة الابتدائية ١٠٠٨٢٠ سيمبانج بارومون، محافظة شمال بادانغ لاواس

الدافع وراء هذا البحث هو انخفاض مستوى الإبداع لدى الطلاب في تعلم الفنون الثقافية والحرف اليدوية في الصف الثالث من المدرسة الابتدائية ١٠٠٨٢٠ سيمبانج بارومون. أحد أسباب ذلك هو أن المعلم لم يطبق نموذج التعلّم القائم على المشاريع بشكل كامل في الفصل الدراسي، لذلك لم يتطور إبداع الطلاب، خاصة في صنع المشاريع في دروس الفنون الثقافية والحرف اليدوية. إن صياغة المشكلة في هذه الدراسة هي ما إذا كان نموذج التعلّم القائم على المشاريع يمكن أن يحسّن إبداع الطلاب في مادة الفنون الثقافية والحرف اليدوية بتقنيات الطباعة البيئية في الصف الثالث من المدرسة الابتدائية ١٠٠٨٢٠ سيمبانج بارومون، محافظة شمال بادانغ لاواس. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد ما إذا كان نموذج التعلّم القائم على المشاريع يمكن أن يحسّن إبداع الطلاب في موضوع الفنون والثقافة والحرف اليدوية باستخدام تقنيات الطباعة البيئية في الصف الثالث من المدرسة الابتدائية ١٠٠٨٢٠ سيمبانج بارومون، محافظة شمال بادانغ لاواس. هذا النوع من البحث هو بحث إجرائي صفي أُجري باستخدام دورتين، هما الدورة الأولى التي تضم اجتماعين والدورة الثانية التي تضم اجتماعين. في هذه الدراسة، قام الباحث في هذه الدراسة بدور المعلم بينما قام الأقران ومعلمو الفصل بدور المراقبين. كانت الأدوات المستخدمة هي مراقبة أنشطة وأداء المعلم والطالب. كان موضوع هذه الدراسة طلاب الصف الثالث في المدرسة الابتدائية ١٠٠٨٢٠ سيمبانج بارومون في العام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥، وكان عددهم ١٩ طالبًا. حصلت نتائج البحث الذي أُجري في الصف الثالث من المدرسة الابتدائية ١٠٠٨٢٠ سيمبانج بارومون على زيادة. يمكن ملاحظة هذا التحسن من نتائج أداء الدورة الأولى والدورة الثانية التي وصلت إلى متوسط قيمة واكتمال الإبداع. في الدورة ما قبل الدورة، كان إبداع الطالب في فئة غير كافٍ بمتوسط ٥٣,٢٨ بنسبة ٢١,٠٥٪، ثم زاد في الدورة الأولى مقابلة الأولى في فئة كافٍ بمتوسط ٦٤,٩٦ بنسبة ٣١,٥٧٪. ثم ازدادت في الدورة الأولى مقابلة الثاني في الفئة المعتدلة بمتوسط ٦٨,٢٥ بنسبة مئوية ٤٧,٣٦٪. علاوة على ذلك، في الدورة الثانية كان الاجتماع الأول في فئة الجيد بمتوسط ٧٤,١٧ بنسبة مئوية قدرها ٧٣,٦٨٪ اكتمال. وفي الدورة الثانية كان الاجتماع الثاني في فئة جيد جدًا، أي بمتوسط ٨١,٩٠ بنسبة مئوية قدرها ٨٤,٢١٪. لذلك يمكن ملاحظة أن هناك زيادة في إبداع الطلاب في مادة الفنون الثقافية والحرف اليدوية بتقنيات الطباعة البيئية باستخدام نموذج التعلّم القائم على المشاريع في الصف الثالث من مدرسة ١٠٠٨٢٠ سيمبانج بارومون الابتدائية .

الكلمات المفتاحية الإبداع، نموذج التعلّم القائم على المشاريع، تقنية الطباعة البيئية

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur punulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas izin, rahmat, dan hidayat-Nya penulis dan kita semua masih diberi kesehatan serta umur yang panjang sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran SBdP dengan Teknik *Ecoprinting* di Kelas III SD N 100820 Simpang Barumun Kab. Padang Lawas Utara.”** dapat diselesaikan.

Penulisan penelitian skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan program Strata I pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Penulis menyadari berhasilnya penyusunan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan semangat, motivasi, serta do'a kepada penulis dalam menghadapi setiap tantangan, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ali Asrun Lubis, S. Ag, M.Pd. sebagai Pembimbing I dan Ibu Asriana Harahap, M.Pd sebagai Pembimbing II yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., selaku Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Bapak Dr. Erawadi, M.Ag, selaku

Wakil Rektor I, Bapak Dr. Anhar, MA, selaku Wakil Rektor II, dan Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag, selaku Wakil Rektor III, yang memfasilitasi selama perkuliahan sampai pada tahap akhir ini

3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Ibu Lis Yuliyanti Syafrida Siregar, M.A, selaku Wakil Dekan Bidang Akademik, Bapak Ali Asrun Lubis, S.Ag, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd, selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama yang telah memberikan kemudahan dalam penelitian skripsi ini.
4. Ibu Nursyaidah, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan perkuliahan ini.
5. Bapak Yusri Fahmi, S.Ag, M.Hum selaku Kepala UPT Perpustakaan beserta Pegawai Perpustakaan yang telah membantu peneliti dalam peminjaman buku untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Leli Sri Pilihana Siregar, S.Pd, M.Si. sebagai Kepala Sekolah dan Ibu Nesmedia Henisyah Rambe, S.Pd. selaku Guru Wali Kelas III SDN 100820 Simpang Barumon.
7. Teristimewah Ayahanda tersayang (Toip Sihombing) dan Ibunda tersayang (Nurmijan Siregar) yang selalu berjuang tanpa memikirkan lelah dan sakitnya untuk kehidupan penulis hingga saat ini, dan memberikan kasih sayang serta tidak lupa memanjatkan doa-doa demi kemudahan dan kelancaran penulis dalam

menjalankan kehidupan perkuliahan ini. Mereka memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun mereka mampu mendidik, dan memotivasi dan memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan study ini hingga akhir .

8. Buat Kedua Kakak tersayang Dina Hairani Sihombing dan Nuri Hotna Sihombing dan Kedua Abang tersayang Hadengganan Sihombing, Aidul Fitri Sihombing dan Kakak Ipar tersayang Pin Rizky Hasanah Harahap dan Abang Ipar tersayang Muncul Harahap dan Adik tersayang Amna Hidayati Sihombing yang telah memberikan motivasi, doa dan bantuan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini, dan tak lupa Empat Keponakan yang menghibur ketika penulis merasa bosan dalam penulisan karya ini.
9. Buat Sahabat-Sahabat Terdekat Penulis yang selalu ada, dan memberi motivasi, doa, dorongan serta bantuan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
10. Buat Rekan-Rekan Seperjuangan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2020.

Padangsidempuan, 05 Agustus 2024

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI</b>	
<b>SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI</b>	
<b>DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN DEKAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Batasan Istilah .....	6
E. Rumusan Masalah .....	9
F. Tujuan Penelitian .....	9
G. Kegunaan Penelitian .....	9
H. Indikator KeberhasilanTindakan .....	11
I. Sistematika Pembahasan.....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	13
1. Model Pembelajaran.....	13
2. Model <i>Project Based Learning</i> .....	16
3. Langkah-Langkah <i>Project Based Learning</i> .....	18

4. Kreativitas.....	21
5. Indikator Kreativitas .....	24
6. SBdP .....	25
7. Karya dekoratif .....	27
8. <i>Eko Printing</i> .....	28
B. Penelitian yang Relevan .....	30
C. Kerangka Berpikir .....	38
D. Hipotesis Tindakan .....	39
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	40
B. Jenis dan Metode Penelitian .....	40
C. Latar dan Subyek Penelitian .....	41
D. Prosedur Penelitian.....	41
E. Sumber Data.....	47
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	48
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data .....	49
H. Teknik Analisis Data .....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	53
1. Kondisi Awal.....	53
2. Siklus I.....	56
3. Siklus II.....	69
B. Pembahasan.....	82
C. Keterbatasan Penelitian.....	86
<b>BAB V Penutup</b>	
A. Kesimpulan.....	87
B. Implikasi Hasil Penelitian .....	88
C. Saran-Saran .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel III.1. Pengolahan Hasil Lembar Observasi Aktivitas .....	50
Tabel III.2. Kriteria Persentase Lembar Observasi Kreativitas .....	50
Tabel III.3. Kriteria Nilai Rata-rata siswa.....	51
Tabel III.4. Kriteria Persentase Ketuntasan Kreativitas Ssiswa.....	52
Tabel IV.1. Peringkatan Nilai Rata-Rata Kelas Siswa Siklus I Pertemuan I.....	60
Tabel IV.2. Peringkatan Nilai Rata-Rata Kelas Siswa Siklus I Pertemuan II.....	67
Tabel IV.3. Peringkatan Nilai Rata-Rata Kelas Siswa Siklus II Pertemuan I.....	73
Tabel IV.4. Peringkatan Nilai Rata-Rata Kelas Siswa Siklus II Pertemuan II .....	80
Tabel IV.5. Peningkatan Kreativitas .....	85

## DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Kerangka Berpikir .....	39
Gambar III.1 Desain PTK Model Kurt Lewin .....	42
Gambar IV.1 Ketuntasan Kreativitas Pra Siklus.....	55
Gambar IV.2 Persentase Ketuntasan Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan I .....	60
Gambar IV.3 Persentase Ketuntasan Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan II .....	67
Gambar IV.4 Persentase Ketuntasan Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan I.....	74
Gambar IV.5 Persentase Ketuntasan Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan II.....	80
Gambar IV.6 Peningkatan Kreativitas Siswa.....	85

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan I.....	94
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan II .....	103
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan I .....	112
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan II .....	121
5. Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Siswa Kelas III SDN 100820 Simpang Barumon. ....	130
6. Pedoman Unjuk Kerja.....	132
7. Surat Validasi.....	136
8. Lembar Validasi.....	137
9. Lembar Kerja Siswa (LKS) Membuat Karya Dekoratif <i>Ecoprinting</i> .....	140
10. Tabel Analisis Data Hasil Kreativitas Siswa Pra Siklus.....	141
11. Tabel Analisis Data Hasil Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan I.....	143
12. Tabel Analisis Data Hasil Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan II .....	145
13. Tabel Analisis Data Hasil Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan I .....	147
14. Tabel Analisis Data Hasil Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan II .....	149
15. Tabel Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I.....	151
16. Tabel Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II .....	153
17. Tabel Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I .....	155
18. Tabel Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa	

Siklus II Pertemuan II .....	157
19. Tabel Analisis Data Observasi Aktivitas Guru	
Siklus I Pertemuan I.....	159
20. Tabel Analisis Data Observasi Aktivitas Guru	
Siklus I Pertemuan II .....	161
21. Tabel Analisis Data Observasi Aktivitas Guru	
Siklus II Pertemuan I .....	163
22. Tabel Analisis Data Observasi Aktivitas Guru II Pertemuan II.....	165
23. Dokumentasi .....	168

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal yang amat penting bagi manusia dalam segala aspek kehidupan. Pendidikan memberi pengaruh yang besar bagi manusia agar mampu bertahan hidup dengan membangun interaksi yang baik dengan sesamanya sehingga kebutuhan hidupnya terpenuhi dengan mudah. Idealnya, pendidikan sudah diberikan sejak dini supaya nilai yang ada di dalam pendidikan tersebut semakin mudah diterapkan di usia dewasa.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki tugas dan tanggung jawab penuh dalam menjalankan amanat pendidikan. Sekolah merupakan suatu institusi yang dirancang untuk membawa siswa pada proses belajar, di bawah pengawasan guru atau tenaga pendidik profesional. Pembelajaran adalah proses membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Sebagai seorang pendidik tentunya selalu berusaha dan berharap siswanya mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga tujuan yang direncanakan mampu tercapai. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menggunakan variasi dan inovasi agar bakat ataupun keterampilan kreativitas siswa dapat berkembang.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat dan memikirkan hal-hal yang luar biasa, yang tidak lazim memadukan informasi yang nampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi-solusi baru atau ide-

ide yang menunjukkan kelancaran, kelenturan dan orisinal dalam berpikir.<sup>1</sup> Kreativitas adalah suatu proses upaya manusia atau bangsa untuk membangkitkan dirinya dalam berbagai aspek kehidupannya..

Pelajaran Seni Budaya merupakan aktivitas pembelajaran yang menampilkan karya seni estetis, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa. Mata pelajaran ini bertujuan mengembangkan kemampuan siswa untuk memahami seni dalam konteks ilmu pengetahuan, teknologi, serta peran seni dalam perkembangan sejarah peradaban dan kebudayaan, baik dalam tingkat lokal, nasional, regional, maupun global. Pembelajaran seni di tingkat pendidikan dasar dan menengah bertujuan mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan-tujuan psikologis-edukatif untuk pengembangan kepribadian siswa secara positif. Pembelajaran SBdP akan membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan motorik, agar dapat menciptakan karya seni baru sehingga kemampuan anak akan terasah secara menyeluruh, tidak hanya difokuskan pada satu kemampuan kognitif. Pembelajaran SBdP dapat melatih kemampuan motorik yaitu kemampuan motorik kasar yang memfokuskan pada aktivitas otot besar dan kemampuan motorik halus yang memfokuskan pada aktivitas otot kecil/halus.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Endang Yuswatningsih & Hindyah Ike s, *Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Sekolah*, (Mojokerto: STIKes, 2017), hlm. 1.

<sup>2</sup> Atik Nurhayati, Evi Fitria, & Septy Nurfadhillah, "Peran Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Siswa di SDS Islam Harapan Ibu School", *dalam Jurnal Nusantara*, Volume 2, No.3, November 2020, hlm. 426-434.

Nyatanya yang banyak terjadi di sejumlah Sekolah Dasar, pembelajaran seni masih dilakukan secara vertikal. Pendekatan semacam ini mengakibatkan proses komunikasi berjalan secara searah, yaitu dari guru mengalir ke murid. Tentunya proses pembelajaran semacam ini mengakibatkan kreativitas dan kemandirian anak kurang dapat tumbuh secara wajar. Pembelajaran yang dilakukan masihlah sebatas aktivitas menggambar dan menyanyi. Salah satu materi yang belum tersampaikan dalam aktivitas pembelajaran SBdP adalah membuat kerajinan tangan. Seni rupa membuat kerajinan tangan perlu juga diajarkan kepada siswa sebagai pengayaan materi ajar bidang seni, karena seni rupa yang satu ini dapat merangsang kemampuan kreativitas siswa dalam segi estetika sehingga dapat mengembangkan aspek kognitif yang dimilikinya.

Fakta di lapangan berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal Rabu, 29 November 2023 dengan guru kelas III SDN 100820 Simpang Barumun Kab. Padang Lawas Utara. kreativitas siswa belum berkembang khususnya pembuatan proyek pada pelajaran SBdP. Guru hanya memberikan informasi tentang pembelajaran belum sampai pada menggali kreativitas siswa.<sup>3</sup> Implementasi pembelajaran SBdP masih kurang, dimana aktivitas siswa lebih dominan dalam menggambar sehingga kreativitas siswa kurang tumbuh. Oleh karena itu, perlunya diupayakan pula suatu metode pembelajaran yang tepat, menarik dan inovatif sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan guru, bekerjasama dengan

---

<sup>3</sup> Nesmedia Henisyah Rambe S.Pd, Guru Wali Kelas III SD Negeri 100820, *Wawancara* (Simpang Barumun , 29 November 2023. Pukul 10.10 WIB).

teman, bertukar pendapat, serta mampu mengingat konsep yang telah dipelajari. Guru berperan sebagai fasilitator belajar, pembimbing belajar, dan pemberi balikan (*feedback*) belajar. pada mata pelajaran SBdP di kelas III salah satunya dapat diwujudkan dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL).

Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk melakukan suatu pembelajaran dengan berdasarkan pembuatan proyek atau media. Model pembelajaran PjBL merupakan cara yang digunakan guru dalam menuntun siswa untuk melahirkan karya dari hasil pemahaman materi pelajaran, model ini bertujuan untuk mengembangkan imajinasi siswa sehingga menghasilkan suatu produk.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan tentang model pembelajaran *Project Based Learning*. Hayatun Rahmi menunjukkan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam tema berbagai pekerjaan di kelas IV Min Mesjid Raya Banda Aceh.<sup>4</sup> Penelitian ini menunjukkan model pembelajaran *Project Based Learning* mampu meningkatkan kreativitas peserta didik.

Selain penerapan model yang cocok untuk metode pembelajaran SBdP, guru juga harus memiliki pengetahuan mengenai teknik-teknik dalam mengolah sebuah kerajinan, karena dalam pembelajaran SBdP tidak terlepas dari menghasilkan sebuah kerajinan-kerajinan yang inovatif dan kreatif. Oleh

---

<sup>4</sup> Hayatun Rahmi, "Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Tema Berbagai Pekerjaan pada MIN Mesjid Raya Banda Aceh", *Skripsi*, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2017), hal.68.

karena itu, peneliti akan membuat kerajinan dengan teknik *ecoprinting*, yaitu teknik cetak dengan pewarna kain alami dari daun. Penggunaan teknik yang berbeda diharapkan dapat menarik perhatian dan meningkatkan kreativitas siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan permasalahan di lapangan yaitu kurang meningkatnya kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP, metode pembelajaran yang digunakan guru terhadap siswa hampir seluruhnya belum menggunakannya sesuai proses pembelajaran, dan implementasi pelajaran SBdP masih kurang. Oleh karena itu penelitian menggunakan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran SBdP. Peneliti mengangkat judul Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran SBdP dengan Teknik *Ecoprinting* di Kelas III SDN 100820 Simpang Barumun Kabupaten Padang Lawas Utara.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, peneliti dapat menjabarkan beberapa masalah, sebagai berikut:

1. Kurang tumbuhnya kreativitas siswa .
2. Metode pembelajaran yang diterapkan guru terhadap siswa yang hampir seluruhnya belum menggunakannya sesuai proses pembelajaran misalnya *Project Based Learning* pada pelajaran SBdP
3. Implementasi pelajaran SBdP masih kurang.

### C. Batasan Masalah

Identifikasi masalah di atas, banyak permasalahan yang muncul dan keterbatasan waktu, maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini dibatasi pada lingkup metode pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode *Project Based Learning*, dengan harapan setelah menggunakan metode *Project Based Learning* maka dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP dengan teknik *Ecoprinting*.

### D. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan pemahaman dalam penelitian ini, maka peneliti membuat beberapa batasan istilah sebagai berikut:

#### 1. Model pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran PjBL merupakan cara yang digunakan guru dalam menuntun siswa untuk melahirkan karya dari hasil pemahaman materi pelajaran, model ini bertujuan untuk mengembangkan imajinasi siswa sehingga menghasilkan suatu produk. Adapun langkah-langkah model pembelajaran PjBL sebagai berikut:

- a. Penentuan pertanyaan mendasar (*start with the essential*)
- b. Mendesain perencanaan proyek (*design a plan for the projec*)
- c. Menyusun jadwal (*create a scchedule*)
- d. Memonitor siswa dan kemajuan proyek (*monitor the students and the progress of the project*)

- e. Menguji hasil (*assess the outcome*)
  - f. Mengevaluasi pengalaman (*evaluate the experience*)<sup>5</sup>
2. Kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat dan memikirkan hal-hal yang luar biasa, yang tidak lazim memadukan informasi yang nampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi-solusi baru atau ide-ide yang menunjukkan kelancaran, kelenturan dan orisinal dalam berpikir.<sup>6</sup> Kreativitas adalah suatu proses upaya manusia atau bangsa untuk membangun dirinya dalam berbagai aspek kehidupannya. Tujuan pembangunan diri itu ialah untuk menikmati kualitas kehidupan yang semakin baik.
  3. Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) adalah mata pelajaran yang berusaha mengaitkan antara seni dan ilmu pengetahuan. Kegiatan belajar pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya ini berupa menampilkan seni yang estetis, artistik, dan kreatif yang berakar pada nilai, norma, perilaku, dan produk seni budaya bangsa. Mata pelajaran seni bukan mata pelajaran yang ingin menjadikan siswanya menjadi pelaku seni atau seniman tetapi menitik beratkan pada sikap kreatif dan estetis dari siswa itu sendiri.
  4. Karya dekoratif merupakan suatu karya yang berkaitan dengan dekorasi. Karya dekoratif diartikan sebagai salah satu jenis seni rupa yang berkaitan dengan gambar yang digunakan untuk menghias. Sehingga secara tidak langsung gambar dekoratif diartikan sebagai gambar hiasan yang

---

<sup>5</sup> Maulana Arafat Lubis & Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2021), hlm.76-77.

<sup>6</sup> Endang Yuswatiningsih Hindyah Ike S, *Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Sekolah*, (Mojokerto: STIKes, 2017), hlm. 1

perwujudannya tampak rata dan warna gelap dan terang tidak terlalu ditonjolkan. Karya dekoratif dapat dilakukan pada objek ruangan, bangunan, dinding, dan sebagainya dengan cara melukis, ataupun mengukir menggunakan benda seperti kayu, batu, dan logam. Sehingga dengan adanya karya dekoratif dapat membuat suatu permukaan benda menjadi tampak indah.<sup>7</sup>

5. *Ecoprinting* menurut Irianingsih Nining dalam Fatmala dan Hartati menyatakan bahwa *Ecoprint* adalah salah satu cara mengolah kain dengan memanfaatkan berbagai tumbuhan yang bisa mengeluarkan warna-warna alaminya. Menurut Saraswati dan Sulandjari (dalam Fatmala dan Hartati) *Ecoprint* adalah memindahkan pola bentuk dedaunan dan bunga-bunga ke atas permukaan berbagai kain yang sudah diolah untuk menghilangkan lapisan lilin dan kotoran halus pada kain agar warna tumbuhan mudah menyerap (teknik mordant). Menurut Waluyo dkk (dalam Fatmala dan Hartati) *Ecoprint* merupakan salah satunya menggunakan media tanaman (daun dan bunga) sebagai bahan dasar pemberian warna dan motif pada kain.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Hikmawati Usman, Siti Raihan, & Winda Arisya, "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif", dalam *Jurnal Nubin Smart*, Volume 2, No.3, Agustus 2022, hlm. 215-228.

<sup>8</sup> Masruroh, M, "Membangun Jiwa Wirausaha Siswa Melalui Kegiatan Membuat Ecoprint (Studi Kasus Kewirausahaan Tas Batik "Godhong Kembang" di SDN Genuk 01 Ungaran Barat)", dalam *Jurnal Pena Edukasia*, Volume 1, No.2, Februari2023, hlm.185-190.

### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP dengan teknik *ecoprinting* di kelas III SD Negeri 100820 Simpang Barumun Kab. Padang Lawas Utara?

### **F. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP dengan teknik *ecoprinting* di kelas III SD Negeri 100820 Simpang Barumun Kab. Padang Lawas Utara dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*.

### **G. Kegunaan Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan penelitian tindakan kelas ini adalah :

#### 1. Secara Teoritis` `

Secara teoritis diharapkan hasil penelitian ini dapat berguna dalam menambah wawasan dan pemberian masukan untuk pengembangan keilmuan terkait dengan meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada pelajaran SBdP

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Guru

Dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini maka guru mengetahui bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas siswa, dan memberikan terobosan baru yakni cara mengajar yang aktif, inovatif dan kreatif dalam mendidik dan mengarahkan.

### b. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran SBdP dan menjadi lebih aktif dan mandiri.

### c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian tindakan kelas ini dapat memberikan masukan positif dan menjadi pilihan model pembelajaran Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sehingga dapat meningkatkan kualitas dan mutu sekolah sebagai lembaga pendidikan di masyarakat. Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi pihak pengelola sekolah untuk dapat lebih meningkatkan kreativitas siswa.

### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dilakukan sebagai sebagian syarat memperoleh Gelar Sarjana dalam Bidang Pendidikan (S.Pd).

### e. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian yang akan datang.

## H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil jika adanya peningkatan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran SBdP dengan teknik *ecoprinting* dengan menggunakan model pembelajaran PjBL di kelas III SD Negeri 100820 Simpang Barumun Kab. Padang Lawas Utara

## I. Sistematika Pembahasan

Adanya sistematika pembahasan ini dapat memudahkan pembahasan penelitian, adapun sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I mencakup Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, Identifikasi masalah, Batasan masalah, Batasan istilah, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Kegunaan penelitian, Indikator keberhasilan tindakan, dan Sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka yang membahas Kajian teori yang membahas tentang (model pembelajara *Project Based Learning*, langkah-langkah *Project Based Learning*, kreativitas, indikator kreativitas, SBdP, karya dekoratif, dan *Ecoprinting*), kemudian penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis tindakan.

Bab III membahas tentang Metodologi Penelitian, terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, latar dan subjek penelitian, prosedur penelitian, sumber data, instrument pengumpulan data, teknik pemeriksaan keabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV, membahas tentang deskripsi data hasil pengamatan, pembahasan, hasil penelitian, keterbatasan penelitian, dan pengujian hipotesis.

BAB V, membahas tentang penutup, kesimpulan, dan saran-saran.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan implementasi seluruh komponen pendekatan, strategi, metode yang diterapkan secara menyeluruh dan utuh dalam proses pembelajaran. Model adalah pola atau bentuk yang dijadikan sebagai acuan pelaksanaan. *Mills* dalam buku Andi Sulistio berpendapat bahwa model adalah presentasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu<sup>1</sup>.

Pembelajaran adalah rangkaian aktivitas yang dilakukan antara guru dan peserta didik dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.<sup>2</sup> Pembelajaran adalah suatu kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.<sup>3</sup> Pembelajaran merupakan upaya sadar dan disengaja oleh guru untuk membuat siswa belajar melalui pengaktifan berbagai unsur dinamis dalam proses belajar. Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang

---

<sup>1</sup> Andi Sulistio, & Nik Haryanti, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2022), hlm. 1.

<sup>2</sup> Maulana Arafat Lubis dkk., *Model-Model Pembelajaran PPKn di SD/MI Teori dan Implementasinya untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022), hlm.2.

<sup>3</sup> Hayaturraiyah, & Asriana Harahap, "Strategi Pembelajaran Di Pendidikan Dasar Kewarganagaraan Melalui Metode Active Learning Tipe Quiz Team", dalam *jurnal Dirasatul Ibtidaiyah*, Volume 2, No.1, Juni 2022, hlm.108-122.

menggambarkan proses kegiatan belajar-mengajar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.<sup>4</sup> Dimana setiap proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam ruangan sudah disusun secara terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Adapun pengertian model pembelajaran menurut para ahli sebagai berikut:

*Joyce dan Weil* dalam buku Nana Hendrapipta, mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, rancangan unit pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, program multi media, dan bantuan belajar melalui program komputer.<sup>5</sup>

Menurut Mulyani dalam buku Yulianah Prihatin, mengungkapkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola atau rencana yang dipakai guru dalam mengorganisasikan materi pembelajaran, maupun kegiatan peserta didik dan dapat dijadikan petunjuk bagaimana guru mengajar di kelas. Penggunaan model pembelajaran tertentu akan menghasilkan pencapaian tujuan-tujuan yang telah diprogramkan.<sup>6</sup>

Toeti Soekamto dan Udin Saripudin Winataputra dalam buku M. Sobry Sutikno, mengartikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam

---

<sup>4</sup> Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm.113.

<sup>5</sup> Nana Hendrapipta, *Model-Model Pembelajaran SD* (Bandung: Multi Kreasi Press, 2021), hlm.2.

<sup>6</sup>Yulianah Prihatin, *Model Pembelajaran Inovatif Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia* (Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari, 2019), hlm.5.

mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar<sup>7</sup>

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar baik sebelum sedang atau sesudah pembelajaran yang dilaksanakan guru dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- b. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model synectic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- c. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan:
  - 1) Urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax)
  - 2) Adanya prinsip-prinsip reaksi,
  - 3) Sistem sosial, dan
  - 4) Sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
  - 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi:
    - a) Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur,
    - b) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang
- d. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.<sup>8</sup>

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki ciri-ciri yaitu mempunyai misi atau tujuan sesuai dengan tujuan yang ingin di capai, kemudian model pembelajaran dijadikan sebagai pedoman dalam kegiatan

---

<sup>7</sup>M.Sobry Sutikno, *Metode & Model-Model Pembelajaran* (Lombok: Holistica, 2019), hlm.51-52.

<sup>8</sup> Nurdyansyah, & Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), hlm. 25.

proses belajar-mengajar, model pembelajaran memiliki bagian-bagian model, dan model pembelajaran membuat persiapan atau desain saat pelaksanaan proses pembelajaran

## 2. Model *Project Based Learning* (PjBL)

### a. Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model PjBL merupakan model pembelajaran yang dibangun di atas kegiatan belajar dan tugas nyata yang telah membawa tantangan bagi siswa untuk dipecahkan. PjBL umumnya dilakukan oleh sekelompok siswa yang bekerja bersama menuju satu tujuan bersama.<sup>9</sup>

Model pembelajaran PjBL merupakan cara yang digunakan guru dalam menuntun murid untuk melahirkan karya dari hasil pemahaman materi pelajaran di SD/MI, dan mengeksplorasinya sehingga menjadi karya yang monumental. Model ini bertujuan untuk mengembangkan imajinasi murid sehingga menghasilkan suatu produk.<sup>10</sup>

Pembelajaran berbasis proyek juga menekankan pada tugas-tugas kompleks yang berdasarkan pada pertanyaan atau permasalahan yang menantang, melibatkan siswa dalam kegiatan perancangan, memecahkan masalah, membuat keputusan atau melakukan investigasi serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara

---

<sup>9</sup> Atep Sujana & Wahyu Sopandi, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Teori dan Implementasi* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020), hlm. 150.

<sup>10</sup> Faujan, Syafriliyanto, & Maulana A. L., *Microteaching di SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 52.

mandiri dalam waktu yang cukup lama, dan berujung pada dihasilkannya suatu produk.<sup>11</sup>

b. Karakteristik *Project Based Learning*

Wena dalam buku Yulianah Prihatin, menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model pembelajaran yang inovatif, dan lebih menekankan pada belajar *kontekstual* melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks<sup>12</sup>. Fokus pembelajaran terletak pada prinsip dan konsep inti dari suatu disiplin ilmu, melibatkan peserta didik dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan peserta didik bekerja secara otonom dalam mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya untuk menghasilkan produk nyata. Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang besar untuk memberi pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik, yaitu pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai berikut:

- 1) Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja
- 2) Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik
- 3) Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang di-ajukan

---

<sup>11</sup> Rizqi Devi Anazifa, & Ria Fitriyani Hadi, "Pendidikan lingkungan hidup melalui pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dalam pembelajaran biologi. *Dalam Jurnal In Prosiding Symbion (Symposium on Biology Education)* , Agustus 2016, hlm. 453-462.

<sup>12</sup> Yulianah Prihatin, *Model Pembelajaran Inovatif* (Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari, 2020), hlm,11.

- 4) Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan
- 5) Proses evaluasi dijalankan secara terus-menerus
- 6) Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan;
- 7) Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi
- 8) Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan<sup>13</sup>

Karakteristik dalam pembelajaran berbasis proyek harus memberikan permasalahan terkait materi, kemudian mendisain solusi dari permasalahan tersebut, siswa secara bersama-sama atau berkelompok memiliki tanggung jawab bersama dalam memecahkan permasalahan, setelah itu dilakukan refleksi, dan produk akan dievaluasi

### 3. Langkah-langkah *Project Based Learning*

Model pembelajaran PjBL merupakan cara yang digunakan guru dalam menuntun peserta didik untuk melahirkan karya dari hasil pemahaman materi pelajaran, model ini bertujuan untuk mengembangkan imajinasi peserta didik sehingga menghasilkan suatu produk. Adapun langkah-langkah model pembelajaran PjBL sebagai berikut:

- a. Penentuan pertanyaan mendasar (*start with the essential*)
- b. Mendesain perencanaan proyek (*design a plan for the projec*)
- c. Menyusun jadwal (*create a scbedule*)
- d. Memonitor siswa dan kemajuan proyek (*monitor the students and the progress of the project*)
- e. Menguji hasil (*assess the outcome*)
- f. Mengevaluasi pengalaman (*evaluate the experience*)<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Yulianah Prihatin, *Model Pembelajaran Inovatif* (Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari, 2020), hlm,11.

<sup>14</sup> Maulana Arafat Lubis, & Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2021), hlm. 76-77.

Penerapan model pembelajaran PjBL dilakukan sesuai dengan langkah-langkah diatas yaitu menentukan pertanyaan mendasar, kemudian mendesain perencanaan, menyusun jadwal, kemudian guru memonitor siswa dalam pelaksanaan proyek, setelah itu menguji hasil proyek, dan memberikan penilaian.

Menurut Rais dalam buku Ricu Sidik, model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki langkah-langkah diantaranya:

- a. Membuka pembelajaran dengan sebuah pertanyaan. Topik yang akan dibahas sebaiknya sesuai dengan permasalahan di dunia nyata.
- b. Merencanakan design dan menyusun jadwal proyek. Proyek yang direncanakan diharapkan dilakukan secara bersama antara guru dengan siswa. Waktu pengerjaan proyek juga harus jelas agar tidak melenceng dari tujuan proyek
- c. Mengawasi jalannya proyek. Guru memiliki tanggung jawab untuk melakukan monitoring aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek.
- d. Penilaian hasil proyek. Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam melihat ketercapaian siswa, memberikan umpan balik mengenai tingkat pemahaman yang sudah dicapai oleh siswa, dan membantu guru dalam menyusun strategi pembelajran berikutnya. Penilaian proyek dapat dilakukan saat masing - masing kelompok mempresentasikan hasil proyeknya.
- e. Evaluasi. Pada akhir pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi mengenai aktivitas dan hasil proyek yang sudah dikerjakan. Evaluasi yang dilakukan guru bisa berupa ungkapan perasaan siswa dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.<sup>15</sup>

Kesimpulannya langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek diawali dengan penentuan proyek yang akan dilakukan, mendesain perencanaan, menyusunn jadwal dalam pelaksanaan proyek, guru

---

<sup>15</sup> Ricu Sidiq, Najuah, & Pristi Suhendro Lukitoyo, *Model-Model Pembelajaran Abad 21* (Serang: Cv. AA. RIZKY, 2021), hlm. 2-3.

memantau jalannya proyek yang dilakukan siswa, kemudian proyek diuji, dan mengevaluasi pengalaman siswa dalam pelaksanaan proyek.

Kemendikbud (2014) dalam buku Atep Sujana disebutkan beberapa kelebihan dari model pembelajaran *Project Based Learning* sebagai berikut:

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa
- b. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
- c. Membuat siswa menjadi lebih aktif dan dapat memecahkan masalah-masalah yang kompleks.
- d. Meningkatkan kolaborasi
- e. Mendorong siswa untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan berkomunikasi.
- f. Meningkatkan keterampilan mengelola sumber.
- g. Memberikan pengalaman kepada dalam mengorganisasi proyek, mengelola sumber dan mengalokasikan waktu
- h. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara langsung
- i. Melibatkan siswa untuk belajar mengambil informasi, menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, dan mengimplementasikan pada dunia nyata.<sup>16</sup>

Kelebihan dari model pembelajaran *Project Based Learning* dapat membuktikan bahwa pembelajaran PjBL dapat meningkatkan kreativitas siswa. dapat kita lihat dari kelebihan model PjBL dimana dapat meningkatkan keterampilan siswa .

Selain memiliki keunggulan, model pembelajaran Project Based Learning juga memiliki kekurangan. Kekurangan dari model pembelajaran *Project Based Learning*, sebagai berikut:

- a. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
- b. Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
- c. Banyak guru yang merasa nyaman dengan kelas tradisional
- d. Banyak peralatan yang harus disediakan.

---

<sup>16</sup> Atep Sujana & Wahyu Sopandi, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Teori dan Implementasi* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020), hlm.152

- e. Siswa yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
- f. Ada kemungkinan terdapat siswa yang kurang aktif dalam kerja kelompok
- g. Ketika topik yang diberikan berbeda, dikhawatirkan siswa tidak memahami topik secara keseluruhan.<sup>17</sup>

Model pembelajaran PjBL memiliki keunggulan sehingga model ini baik digunakan, namun model pembelajaran juga memiliki kekurangan, sehingga dalam penerapan model PjBL harus diterapkan secara efektif dan efisien.

#### 4. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat dan memikirkan hal-hal yang luar biasa, yang tidak lazim memadukan informasi yang nampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi-solusi baru atau ide-ide yang menunjukkan kelancaran, kelenturan dan orisinal dalam berpikir.<sup>18</sup> Kreativitas adalah suatu proses upaya manusia atau bangsa untuk membangun dirinya dalam berbagai aspek kehidupannya. Tujuan pembangunan diri itu ialah untuk menikmati kualitas kehidupan yang semakin baik.

Kreativitas merupakan kumpulan kemampuan dan karakteristik yang menyebabkan berpikir kreatif. Kreativitas berhubungan dengan faktor genetik dan bawaan tetapi tidak dapat dipungkiri jika peran orang tua, guru, dan lingkungan pendidikan dalam menyediakan kondisi yang

---

<sup>17</sup> Atep Sujana & Wahyu Sopandi, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Teori dan Implementasi* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020), hlm.153.

<sup>18</sup> Endang Yuswatiningsih & Hindyah Ike S, *Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Sekolah*, (Mojokerto: STIKes, 2017), hlm. 1

mampu memicu kreativitas dalam pembelajaran peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan individu untuk menggunakan pikiran dalam menghasilkan ide-ide baru, kemungkinan baru, dan penemuan baru berdasarkan orisinalitas dalam prosesnya. Kreativitas dapat dalam bentuk ide-ide yang nyata atau abstrak atau terkadang dapat bertentangan dengan logika. Namun, berpikir kreatif hendaknya didasarkan pada pengalaman dan pengetahuan yang ada. Melalui pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki, seseorang akan berusaha untuk menemukan ide-ide masukan dalam berbagai perspektif dan dimensi untuk menciptakan ide baru atau produk yang lebih baik dari sebelumnya dalam membuat keputusan dan memecahkan masalah.<sup>19</sup>

Santrock dalam buku Yuliani Nurani, berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa, serta melahirkan suatu solusi unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Mayesky menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak, atau menciptakan sesuatu yang orisinal dan berguna bagi orang tersebut dan orang lain.<sup>20</sup>

Kreativitas seseorang dipengaruhi tidak hanya oleh factor-faktor dari dalam dirinya (*internal*) berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta dan bersibuk diri secara kreatif, tetapi juga faktor dari luar individu

---

<sup>19</sup> Ika Lestari, & Linda Zakiah, *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran* (Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019), hlm. 3-4.

<sup>20</sup> Yuliani Nurani, Sofia Hartati, & Sihadi, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), hlm. 2.

(*eksternal*) itu sendiri, karena kreativitas adalah hasil proses interaksi antara individu dan lingkungannya. Kreativitas siswa di sekolah sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru di dalam kelas, bagaimana guru bersikap dan berperilaku terhadap siswa akan berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas siswa.<sup>21</sup>

Faktor yang mempengaruhi kreativitas yakni menyediakan waktu, memberikan kesempatan untuk menyendiri untuk merancang sesuatu, dorongan berupa motivasi dan sarana (Susanto).<sup>22</sup> Kreativitas memiliki ciri-ciri non *aptitude* seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan, dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru. Dan secara umum karakteristik dari suatu bentuk kreativitas dapat terlihat dalam proses berpikir seseorang ketika memecahkan masalah.<sup>23</sup>

Proses berpikir dalam diri seseorang ditandai dengan ciri-ciri yang berhubungan dengan hal-hal berikut ini.

- a. Kelancaran, dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau ide-ide
- b. Kelenturan, berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah.
- c. Keaslian, berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri.
- d. Elaborasi, berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain.

---

<sup>21</sup> Ika Lestari, & Linda Zakiah, *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran* (Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019), hlm.12.

<sup>22</sup> Himawati Usman, Nur Abidah Idrus, & Nur Azmi Hidayah, "Pengaruh Model Pjbl (Project Based Learning) Terhadap Kreatifitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sbdp Materi Kerajinan Tangan Tulang Daun Di Kelas Iv Sd Inpres Bertingkat Mamajang I Kota Makassar", *dalam Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 8, No.2, September 2023, hlm. 5970-5982.

<sup>23</sup> Yuliani Nurani, Sofia Hartati, & Sihadi, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), hlm. 3.

- e. Keuletan dan kesabaran, dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu.<sup>24</sup>

Seseorang yang memiliki ciri-ciri diatas menandakan adanya proses berpikir dalam diri seseorang itu.

## 5. Indikator Kreativitas

Kreativitas muncul karena adanya semangat dalam perhatian terhadap kegiatan atau pekerjaan yang sedang dilakukan, adanya kelancaran pemikiran dalam menghasilkan berbagai ide cemerlang, adanya kemampuan untuk mengeksperimen dengan melakukan pengujian-pengujian sehingga dapat menemukan sesuatu yang bermanfaat.<sup>25</sup>

Kreativitas sebagai salah satu aspek kepribadian sangat berkaitan dengan aktualisasi diri. Pendapat Maslow dalam Semiawan menyatakan bahwa orang yang mampu mengaktualisasikan diri adalah orang yang kreatif, serta orang yang sangat peduli (lebih banyak) terhadap proses daripada puncak keberhasilan dan kebanggaan terhadap kesuksesan.

Adapun indikator kreativitas, yakni sebagai berikut:

- a. Indikator keterampilan berpikir lancar.
- b. Indikator keterampilan berpikir luwes.
- c. Indikator keterampilan berpikir orisinil.
- d. Indikator keterampilan mengelaborasi.
- e. Indikator keterampilan mengevaluasi.
- f. Indikator rasa ingin tahu.
- g. Indikator imajinatif.

---

<sup>24</sup> Yuliani Nurani, Sofia Hartati, & Sihadi, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain .....*, hlm. 3.

<sup>25</sup> Hairunnisyah Sahidu, Gunawan, Joni Rokhmat, & Satutik Rahayu, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Berorientasi Pada Kreativitas Calon Guru." *dalam Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, Volume 4, No.1, Juni 2018, hlm.1-6.

h. Indikator merasa tertantang oleh kemajuan.<sup>26</sup>

Indikator kreativitas merupakan alat ukur dalam melihat adanya kreativitas dalam diri siswa, indikator kreativitas terdapat 8 seperti yang kita lihat di atas.

#### 6. Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Pelajaran Seni Budaya merupakan aktivitas pembelajaran yang menampilkan karya seni estetis, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa. Mata pelajaran ini bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memahami seni dalam konteks ilmu pengetahuan, teknologi, serta peran seni dalam perkembangan sejarah peradaban dan kebudayaan, baik dalam tingkat lokal, nasional, regional, maupun global. Pembelajaran seni di tingkat pendidikan dasar dan menengah bertujuan mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan-tujuan psikologis-edukatif untuk pengembangan kepribadian peserta didik secara positif.<sup>27</sup>

Mata pelajaran SBdP di tingkat pendidikan dasar secara kontekstual diaplikasikan secara konkret, utuh serta menyeluruh dengan mencakup semua aspek perkembangan peserta didik yang meliputi seni

---

<sup>26</sup> Maryam Rahim & Wenny Hulukati, *Panduan Bimbingan dan Konseling Untuk Pengembangan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar* (GORONTALO: Ideas Publishing, 2020), hlm. 12.

<sup>27</sup> Deni Setiawan, Wahyuningtyas, "Penerapan Model PjBL (Project Based Learning) Pada Mata Pelajaran SBdP Materi Kerajinan Tangan Dari Tulang Daun Siswa Kelas IV SDN Jepang 05 Kudus". *Jurnal Kreatif*, Volume 9, No.2, 2019, hlm 124-134.

rupa, seni musik, seni tari dan prakarya.<sup>28</sup> Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan seni budaya dan prakarya itu adalah salah satu faktor penentu dalam pembentukan kepribadian siswa dikarenakan pendidikannya bersifat banyak bahasa, banyak dimensi, dan banyak budaya. Pendidikan SBdP di sekolah dasar mempunyai fungsi dan tujuannya yaitu untuk mengembangkan sikap, kemampuan dalam berkarya dan bersemangat.<sup>29</sup>

Mata pelajaran SBdP bertujuan agar siswa memiliki kemampuan, yaitu memahami konsep dan pentingnya SBdP, menampilkan sikap apresiasi terhadap SBdP, menampilkan kreativitas melalui SBdP, dan menampilkan peran serta dalam SBdP dalam tingkat lokal, regional, maupun global.<sup>30</sup>

Terdapat beberapa tantangan yang guru harus hadapi ketika mengajarkan materi SBdP tersebut apalagi muatan seni budaya dan prakarya erat kaitannya dengan kegiatan seni yang berhubungan dengan praktik. Tantangan itu sendiri mempunyai arti suatu hal atau bentuk usaha yang memiliki tujuan untuk menggugah kemampuan. Tentunya dalam

---

<sup>28</sup> Himawati Usman, Nur Abidah Idrus, & Nur Azmi Hidayah, "Pengaruh Model Pjbl (Project Based Learning) Terhadap Kreatifitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sbdp Materi Kerajinan Tangan Tulang Daun Di Kelas Iv Sd Inpres Bertingkat Mamajang I Kota Makassar", dalam *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 8, No.2, September 2023, hlm. 5970-5982.

<sup>29</sup> Eni Siskowati, & Andi Prastowo, "Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas III Pada Materi Menggambar di Sekolah Dasar", dalam *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan*, Volume 4, No.1, 2022, hlm.42-47.

<sup>30</sup> Siti Pitriani, "Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (Sbdp) Kelas III MI/SD", dalam *Jurnal AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Volume 7, No.1, Juni 2020, hlm.60-73.

penyampaian materi guru seringkali menemui tantangan dan hambatan ketika mengajarkan muatan seni budaya dan prakarya.<sup>31</sup>

#### 7. Karya Dekoratif

Karya dekoratif merupakan suatu karya yang berkaitan dengan dekorasi. Karya dekoratif diartikan sebagai salah satu jenis seni rupa yang berkaitan dengan gambar yang digunakan untuk menghias. Sehingga secara tidak langsung gambar dekoratif diartikan sebagai gambar hiasan yang perwujudannya tampak rata dan warna gelap dan terang tidak terlalu ditonjolkan. Karya dekoratif dapat dilakukan pada objek ruangan, bangunan, dinding, dan sebagainya dengan cara melukis, ataupun mengukir menggunakan benda seperti kayu, batu, dan logam. Sehingga dengan adanya karya dekoratif dapat membuat suatu permukaan benda menjadi tampak indah.<sup>32</sup>

Karya seni dekoratif adalah karya seni yang memiliki daya (unsur) menghias yang tinggi atau dominan, yaitu mengandalkan pengayaan (stilasi) bentuk dan proses penyederhanaan (abstraksi) deformasi/distorsi bentuk. Di dalam karya lukis dekoratif tidak ditampakan sebuah volume ruangan maupun perspektif. Melainkan semua dibuat secara datar/flat atau tidak menunjukkan unsur tiga dimensinya.

---

<sup>31</sup> Ade Saputro, & Okto Wijayanti, "Tantangan guru abad 21 dalam mengajarkan muatan sbdp di sekolah dasar", *dalam Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, Volume 1, No.3, hlm. 51-59.

<sup>32</sup>Hikmawati Usman, Siti Raihan, & Winda Arisya, "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif", *dalam Jurnal Nubin Smart*, Volume 2, No.3, Agustus 2022, hlm. 215-228.

Ciri utama lukisan yang bercorak dekoratif adalah watak kegarisan, pewarnaan yang datar tanpa pengolahan ilusi ruang, dan kecenderungan ornamentik. Tak hanya itu, stilasi atau pengubahan bentuk-bentuk alam dalam seni untuk disesuaikan dengan suatu bentuk artistik yang banyak diterapkan dalam seni hias atau ornament.<sup>33</sup>

#### 8. *Ecoprinting*

Metode *ecoprint* ini merupakan suatu proses pewarnaan alami yang berbeda dengan yang sudah umum dilakukan masyarakat, karena selain menstransfer warna juga menghasilkan bentuk secara alami yang ada pada tanaman (daun dan bunga), buah-buahan, sayuran, bahan limbah, secara langsung pada kulit. Metode *ecoprint* digunakan untuk menghias permukaan kulit dengan berbagai macam bentuk dan warna (pewarnaan) yang dihasilkan dari bahan alam.<sup>34</sup>

*Ecoprinting* adalah salah satu cara mengolah kain dengan memanfaatkan berbagai tetumbuhan yang bisa mengeluarkan warna-warna alaminya. *Ecoprint* adalah memindahkan pola bentuk dedaunan dan bunga-bunga ke atas permukaan berbagai kain yang sudah diolah untuk menghilangkan lapisan lilin dan kotoran halus pada kain agar warna tumbuhan mudah menyerap (teknik mordan). *Ecoprint* merupakan salah

---

<sup>33</sup>Hasbi Rahman, Triyono Widodo, & Swastika, D. A., "Kaligrafi Arab Selawat Asy-Syifa sebagai Objek Penciptaan Karya Seni Lukis Dekoratif". *Dalam Jurnal JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, Volume 3, No.6, Juli 2023, 912-930.

<sup>34</sup> Pancapalaga, & Wehandaka, *Tehnik Mordan Dalam Pewarnaan Kulit Ecoprint*, (malang: CT Literasi Nusantara Abadi, 2022), hlm. 2.

satunya menggunakan media media tanaman (daun dan bunga) sebagai bahan dasar pemberian warna dan motif pada kain.<sup>35</sup>

*Ecoprinting* adalah tehnik dimana bagian-bagian dari tanaman, baik itu bunga dan daun meninggalkan bentuk, warna, dan tanda pada kain. Daun dan bunga yang diproses melepaskan zat warna yang ada dalam tanaman tersebut secara alami, menciptakan motif cetak bentuk daun dan bunga sesuai yang digunakan.<sup>36</sup>

*Eco-printing* adalah teknik cetak kain yang memanfaatkan pewarna alami, selain ramah pada lingkungan, hasil pewarnaan dengan teknik *eco-printing* dapat menjadi usaha sampingan yang menghasilkan tambahan penghasilan Pressinawangi. Sesuai namanya, *ecoprint* berasal dari kata *eco* atau ekosistem yang berarti lingkungan hayati atau alam dan *print* artinya cetak. Sistem dengan menjiplak dedaunan dan kemudian merebusnya, mirip seperti proses pembuatan batik, maka sering juga disebut batik *ecoprint*. Namun, motif yang dihasilkan oleh sistem *ecoprint* ini lebih kontemporer dibandingkan batik yang digambar ataupun dicetak dengan motif batik yang klasik.<sup>37</sup>

Dalam dunia *ecoprint*, dikenal dua teknik pewarnaan yaitu *iron blanket* dan *ponding Filn*. Teknik ini sama-sama diawali dengan

---

<sup>35</sup> Masrurroh, M, "Membangun Jiwa Wirausaha Siswa Melalui Kegiatan Membatik Ecoprint (Studi Kasus Kewirausahaan Tas Batik “*Godhong Kembang*” di SDN Genuk 01 Ungaran Barat)”, dalam *Jurnal Pena Edukasia*, Volume 1, No.2, Februari2023, hlm.185-190.

<sup>36</sup> Enrico, “Dampak limbah cair industri tekstil terhadap lingkungan dan aplikasi tehnik *eco printing* sebagai usaha mengurangi limbah, dalam *Jurnal Moda: The Fashion Journal*, Volume 1, No.1, Januari 2019, hlm. 1-9.

<sup>37</sup> Adin Ariyanti Dewi, *Booklet Pelatihan Let’s Play With Eco Print* (Yogyakarta: 2022), hlm.6.

merendam tumbuhan pada larutan cuka untuk beberapa saat. Lalu yang membedakan antara *iron blanket* dan *pounding* adalah cara memunculkan pigmen warna dari tumbuhan di kain. Pada teknik *iron blanket*, setelah kain dibersihkan, tumbuhan yang telah direndam dalam larutan cuka ditempelkan. Setelah itu, kain digulung dengan paralon lalu diikat dengan tali, kemudian dikukus selama 2 jam. Pada teknik *pounding*, proses memunculkan pigmen warna pada kain tidak memerlukan pengukusan. Teknik *pounding* dilakukan dengan menyiapkan kain yang telah dibersihkan, lalu menaruh tumbuhan yang telah direndam pada larutan cuka di atasnya. Setelah itu, tumbuhan dipukul-pukul menggunakan palu guna mengeluarkan pigmen warnanya. Tahap selanjutnya, kain bisa langsung dijemur untuk mengeringkannya.<sup>38</sup>

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian relevan merupakan penelitian terdahulu yang berguna untuk mendukung penelitian ini menjadi lebih kuat serta menjadi lebih integral seperti yang dipaparkan pada latar belakang masalah, maka peneliti melakukan penelusuran dengan beberapa penelitian yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran SBdP sebagai berikut:

1. Penelitian lain tentang model *Project Based Learning* penelitian yang dilakukan oleh Rini Afriani Siregar , dengan judul “Penerapan Model

---

<sup>38</sup> Adin Ariyanti Dewi, *Booklet Pelatihan Let's Play With Eco Print* (Yogyakarta: 2022), hlm.7.

Pembelajaan *Project Based Learning* Berbantu Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Di Kelas IV SD 101244 Muhammadiyah Parsorminan Tapanuli Selatan”. Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I dan II dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantu media gambar berbantu media gambar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya dapat dinyatakan hasil belajar siswa meningkat. Dari kondisi-kondisi awal nilai rata-rata siswa keseluruhan 69,8. Pada siklus I pertemuan 1 nilai rata-rata siswa keseluruhan 71,25, sedangkan pada siklus I pertemuan II rata-rata siswa keseluruhan 73,83, sedangkan pada siklus II pertemuan 1 nilai rata-rata siswa keseluruhan 77,5 sedangkan pada siklus II pertemuan II nilai rata-rata siswa keseluruhan menjadi 82,91.<sup>39</sup>

Dari penelitian diatas tentu memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sendiri, yaitu sebagai berikut, yang mana persamaannya metodologi yang digunakan yaitu menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), dan metode kualitatif kuantitatif, dan model pembelajaran yang diterapkan sama-sama menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL). Kemudian adapun perbedaannya yang mana tujuan penelitian di atas berbeda yaitu bertujuan

---

<sup>39</sup> Rini Afriani, Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantu Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Di Kelas IV SD 101244 Muhammadiyah Parsorminan Tapanuli Selatan, *Skripsi*, (Padangsidempuan: UIN SYAHADA, 2023), hlm.68.

untuk meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa, mata pelajaran penelitian di atas berbeda dengan penelitian ini, penelitian di atas menerapkan mata pelajaran IPA sedangkan penelitian ini menerapkan mata pelajaran SBdP, tahun penelitian di atas berbeda, yaitu pada tahun 2021, sedangkan penelitian ini dilakukan pada tahun 2024, dan tempat penelitian di atas berbeda yaitu, di kelas IV SD 101244 Muhammadiyah Parsorminan Tapanuli Selatan, sedangkan penelitian ini dilakukan di kelas III SD 100820 Simpang Barumon Padang Lawas Utara.

2. Penelitian lain tentang model *Project Based Learning* penelitian yang dilakukan oleh Sari Khodijah Nasution dengan judul “Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui *Project Based Learning* Dengan Pemanfaatan Media Kolase Dalam Pembelajaran IPS SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan” mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dari tes awal dengan presentase sebanyak 17% dengan nilai rata-rata kelas 64,28, kemudian pada siklus I pertemuan I memperoleh presentase 32% dengan nilai rata-rata kelas 71,14, peneliti melakukan perbaikan sehingga pada siklus I pertemuan II memperoleh presentase 39% dengan nilai rata-rata kelas 71,72. Berdasarkan presentase pada siklus I kreativitas siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum peneliti melanjutkan tindakan dengan melakukan perbaikan pada siklus II. Siklus II pertemuan I memperoleh presentase 57% dengan nilai rata-rata kelas 75,28. Siklus II pertemuan II memperoleh presentase

82% dengan rata-rata kelas 81,28. Secara keseluruhan kendala yang dihadapi pada siklus I dan siklus II yaitu kurangnya kemampuan guru dalam pengelolaan kelas, namun hal tersebut telah diperbaiki dan telah mencapai kriteria ketuntasan minimum.<sup>40</sup>

Penelitian diatas tentu memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sendiri, yaitu sebagai berikut, yang mana Persamaannya tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa, metodologi yang digunakan yaitu menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), dan model pembelajaran yang diterapkan sama-sama menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL). Kemudian adapun perbedaannya yang mana mata pelajaran penelitian di atas berbeda, yaitu menerapkan mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian ini menerapkan mata pelajaran SBdP, metode yang digunakan pada penelitian di atas hanya menggunakan metode kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, dan tahun penelitian di atas berbeda, yaitu pada tahun 2021, sedangkan penelitian ini dilakukan pada tahun 2024, serta tempat penelitian di atas berbeda yaitu, di SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan, sedangkan penelitian ini dilakukan di SDN 100820 Simpang Barumun Padang Lawas Utara.

---

<sup>40</sup> Sari Khodijah Nasution, Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui *Project Based Learning* Dengan Pemanfaatan Media Kolase Dalam Pembelajaran IPS SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan, *Skripsi*, (Padangsidempuan: IAIN, 2021), hlm.76.

3. Penelitian lain tentang model *Project Based Learning* penelitian yang dilakukan oleh Anggi Rahmadani dengan judul “Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Penerapan *Project Based Learning* Dengan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas Min 1 Kota Padangsidempuan”. Hasil penelitian ini mengalami Peningkatan ini dilihat dari hasil tes unjuk kerja dari siklus I, siklus II mencapai nilai rata-rata dan ketuntasan kreativitas. Pada pra siklus persentase hasil tes kegiatan pembelajaran pada kategori cukup kreatif yaitu 67,9%, kemudian meningkat pada siklus I pertemuan I persentase hasil tes kegiatan pembelajaran pada kategori cukup kreatif yaitu 69,9%. Kemudian meningkat pada siklus I pertemuan II kategori kreatif yaitu 73,8%. Selanjutnya pada siklus II pertemuan I berada pada ketegori kreatif yaitu 78,2% dan pada siklus II pertemuan II dengan kategori sangat kreatif yaitu 82,6%. Jadi dapat dilihat bahwa ada peningkatan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan model *Project Based Learning* dengan metode eksperimen di kelas V MIN 1 Padangsidempuan.<sup>41</sup>

Penelitian diatas tentu memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sendiri, yaitu sebagai berikut, yang mana persamaannya tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa, metodologi yang digunakan yaitu menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), dan model

---

<sup>41</sup> Anggi Rahmadani, Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Penerapan *Project Based Learning* Dengan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas Min 1 Kota Padangsidempuan, *Skripsi*, (Padangsidempuan: IAIN, 2022), Imn.108.

pembelajaran yang diterapkan sama-sama menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL). Kemudian adapun perbedaannya yaitu mata pelajaran penelitian di atas berbeda, yaitu menerapkan mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian ini menerapkan mata pelajaran SBdP, metode yang digunakan pada penelitian di atas yaitu metode kualitatif deskriptif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, tahun penelitian di atas berbeda, yaitu pada tahun 2021, sedangkan penelitian ini dilakukan pada tahun 2024, dan tempat penelitian di atas berbeda yaitu, di MIN 1 Kota Padangsidempuan, sedangkan penelitian ini dilakukan di SDN 100820 Simpang Barumon Padang Lawas Utara.

4. Penelitian lain tentang model *Project Based Learning* penelitian yang dilakukan oleh Ade Wilda Sari Nasution dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Project Based Learning* Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas V SD Negeri 200222 Padangsidempuan”. Hasil penelitian ini mengalami peningkatan, hal ini dilihat dari hasil belajar siswa mulai dari pra siklus dengan nilai rata-rata 55,4 dan persentase ketuntasan 30,4%. Kemudian pada siklus I pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata kelas 65,87 dengan persentase ketuntasan 47,83%. Pada siklus I pertemuan 2 nilai rata-rata kelas adalah 72 dan persentase ketuntasan 56,52%. Kemudian pada siklus II pertemuan 1, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 77,6 dengan persentase ketuntasan 69,6%. Dan pada siklus II pertemuan 2, nilai rata-rata siswa mencapai 87,17 dengan persentase ketuntasan 87%. Dengan demikian, penelitian ini dihentikan

pada siklus II karena telah mencapai indikator keberhasilan yang telah peneliti targetkan.<sup>42</sup>

Penelitian diatas tentu memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sendiri, yaitu sebagai berikut, yang mana persamaannya metodologi yang digunakan yaitu menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), dan metode kualitatif kuantitatif, model pembelajaran yang diterapkan sama-sama menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL). Kemudian adapun perbedaannya yaitu tujuan penelitian di atas berbeda yaitu bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa, mata pelajaran penelitian di atas berbeda dengan penelitian ini, penelitian di atas menerapkan pembelajaran tematik, sedangkan penelitian ini menerapkan mata pelajaran SBdP, dan tahun penelitian di atas berbeda, yaitu pada tahun 2022, sedangkan penelitian ini dilakukan pada tahun 2024, dan tempat penelitian di atas berbeda yaitu, di SDN 200222, sedangkan penelitian ini dilakukan di SDN 100820 Simpang Barumun Padang Lawas Utara.

5. Penelitian lain tentang model *Project Based Learning* penelitian yang dilakukan oleh Melani Hutabarat dengan judul “ Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV Sd

---

<sup>42</sup> Ade Wilda Sari Nasution, Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Project Based Learning* Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas V SD Negeri 200222 Padangsidempuan, *Skripsi*, (Padangsidempuan: IAIN, 2022), hlm.89.

Negeri 200304 Siparau Kecamatan Padangsidimpuan Batunadua” dapat meningkatkan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil pra siklus sebelum menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Pada siklus I menunjukkan 70% (14 Siswa) kelas IV memperoleh skor minat belajar  $\geq 40$  termasuk kedalam kategori minat belajar tinggi. Dan Siklus II terdapat 90% Siswa mendapatkan skor minat belajar  $\geq 40$  termasuk kedalam kategori tinggi. Selain itu, terjadi peningkatan minat belajar dari pra siklus menunjukkan angka 25, 20 dengan kategori minat belajar rendah, pada siklus I menunjukkan angka 42, 75 dan siklus II menunjukkan angka 70.00<sup>43</sup>

Dari penelitian diatas tentu memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sendiri, yaitu sebagai berikut, yang mana persamaannya metodologi yang digunakan yaitu menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), dan model pembelajaran yang diterapkan sama-sama menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL). Kemudian adapun perbedaannya yaitu tujuan penelitian di atas berbeda yaitu bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa sedangkan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa, metode yang digunakan penelitian di atas yaitu dengan menggunakan metode kualitatif-kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan

---

<sup>43</sup> Melani hutabarat, Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV Sd Negeri 200304 Siparau Kecamatan Padangsidimpuan Batunadua, *Skripsi*, (Padangsidimpuan: IAIN, 2021), hlm.90.

metode kualitatif dan kuantitatif, mata pelajaran penelitian di atas berbeda dengan penelitian ini, penelitian di atas menerapkan mata pelajaran IPA sedangkan penelitian ini menerapkan mata pelajaran SBdP, dan tahun penelitian di atas berbeda, yaitu pada tahun 2021, sedangkan penelitian ini dilakukan pada tahun 2024. Kemudian tempat penelitian di atas berbeda yaitu, di SDN 200304 Siparau Kecamatan Padangsidempuan Batunadua, sedangkan penelitian ini dilakukan di SD 100820 Simpang Barumon Padang Lawas Utara.

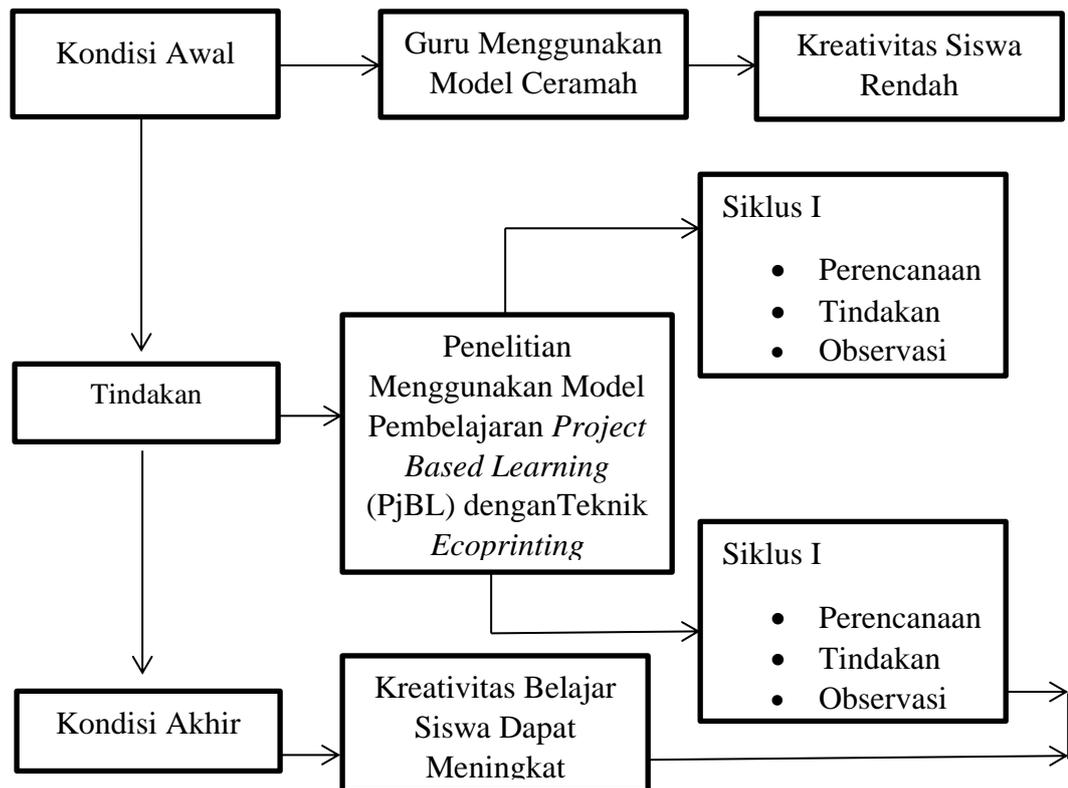
### **C. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan rendahnya kreativitas siswa disebabkan oleh model pembelajaran yang diterapkan guru kurang bermakna dan menyenangkan serta kurangnya implementasi pelajaran SBdP sehingga proses pembelajaran membosankan dan kurang menumbuhkan kreativitas siswa. selaiian itu, tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP masih rendah dan tidak berkembang. Dari beberapa masalah tersebut peneliti berasumsi bahwa penggunaan model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) merupakan solusi yang tepat untuk mengatasinya, sehingga mampu meningkatkan kreativitas siswa.

Upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam upaya peningkatan kreativitas pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan teknik *ecoprinting*. Dimana dalam penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) ini dilakukan dengan cara siswa belajar dengan melakukan tahapan merancang pelaksanaan

membuat proyek, pelaksanaan proyek, dan penilaian yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut, maka dapat digambarkan kerangka berpikirnya sebagai berikut:



**Gambar II.1 Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan rumusan masalah dan deskripsi teori yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Dapat Meningkatkan Kretivitas Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP dengan teknik *Ecoprinting* Di Kelas III SDN 100820 Simpang Brumun Kab. Padang Lawas Utara.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian telah dilaksanakan di SD Negeri 100820 Simpang Barumun, yang beralamat di Desa Simpang Barumun, Kecamatan Halongonan Padang Lawas Utara, Sumatera Utara. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei sampai bulan Juni tahun 2024. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah.

#### **B. Jenis dan Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian dengan mengangkat masalah-masalah aktual yang dihadapi di lapangan yang dilakukan secara sistematis refleksi terhadap berbagai tindakannya yang dilakukan guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan.<sup>1</sup>

Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas atau di sekolah. Untuk melakukan penelitian tersebut, perlu sekali mengumpulkan data untuk dijadikan bahan analisis secara kuantitatif dan kualitatif. Tentunya penelitian ini dilaksanakan

---

<sup>1</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Pengembangan* (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 188.

dengan prosedur yang sistematis oleh guru untuk melakukan perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran mereka supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.<sup>2</sup>

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif dan kuantitatif berdasarkan data penelitian berupa unjuk kerja kreativitas siswa dan tanggapan terhadap penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

### **C. Latar dan Subyek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 100820 Simpang Barumun, yang beralamat di Desa Simpang Barumun, Kecamatan Halongonan Padang Lawas Utara, Provinsi Sumatera Utara. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 100820 Simpang Barumun tahun pelajaran 2023-2024 yang berjumlah 7 siswa perempuan dan 12 orang siswa laki-laki yang akan diajarkan melalui penerapan model pembelajaran.

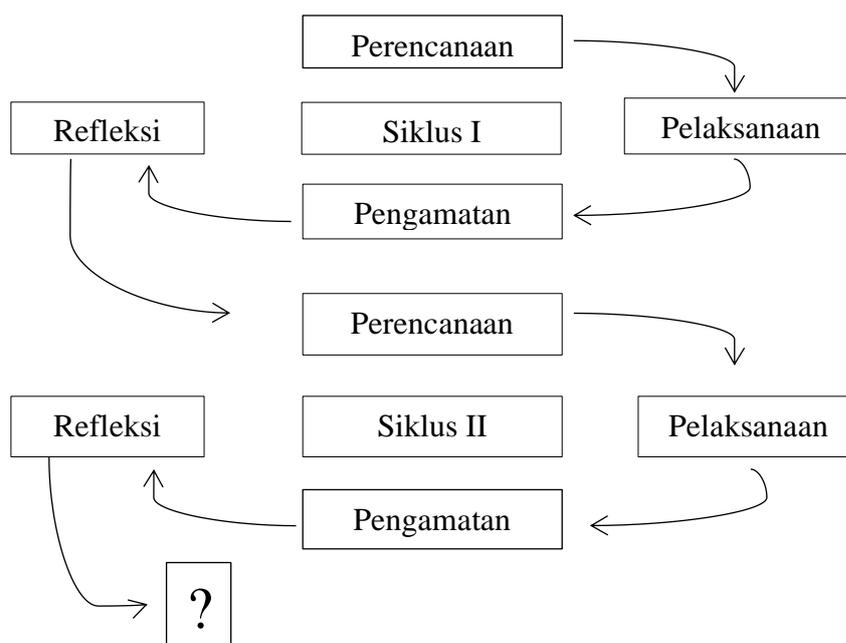
### **D. Prosedur Penelitian**

Prosedur PTK biasanya meliputi beberapa siklus sesuai dengan tingkat permasalahan yang akan dipecahkan dan kondisi yang akan ditingkatkan. Setiap siklus pada penelitian tindakan terdiri dari empat tahap, yaitu (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Pelaksanaan (*Action*), (3) Observasi atau pengamatan (*Observation*), (4) Refleksi (*Reflection*). Tahapan-tahapan penelitian dalam setiap tindakan ini terjadi secara berulang-ulang hingga pada

---

<sup>2</sup> Ferry Muhammad Firdaus, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI* (Yogyakarta : Samudra Biru, 2022), hlm. 6.

akhirnya menghasilkan suatu ketuntasan nilai yang telah ditetapkan menurut kriteria penilaiannya. Untuk mengetahui tentang diagram siklus rancangan penelitian tindakan kelas, dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar III.1 Model Kurt Lewin<sup>3</sup>**

Adapun rencana tindakan penelitian ini akan dilakukan beberapa siklus, dengan berbagai kemungkinan perubahan yang dianggap perlu. setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi:

#### 1. Siklus I

##### a. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan tindakan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti mengadakan pertemuan dengan guru pengamat

---

<sup>3</sup> Suharsimi Arikunto dkk., *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hlm.16.

- 2) Peneliti berperan sebagai guru
- 3) Guru menetapkan materi yang akan disajikan yaitu unsur-unsur karya dekoratif.
- 4) Pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang pokok bahasan yang akan diajarkan dengan strategi pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*)
- 5) Persiapan sarana prasarana dari model pembelajaran yang akan digunakan.
- 6) Guru menyusun Lembar Kerja Siswa (LKS) yang disesuaikan dengan proyek yang akan dibuat
- 7) Guru menyusun dan menyiapkan instrumen pengumpulan data, lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa dan lembar unjuk kerja siswa dalam proses pembelajaran.
- 8) Guru membuat karya dekoratif dengan teknik *ecoprinting* untuk praktek langsung kepada siswa
- 9) Guru merencanakan kriteria keberhasilan perbaikan pembelajaran (dalam penelitian ini ditetapkan 75% siswa mencapai ketuntasan dengan nilai minimal 75). Dengan adanya kriteria ketuntasan ini, diharapkan kreativitas yang diperoleh siswa dapat melebihi dari kriteria yang ditetapkan.

b. Tindakan (*Acting*)

Setelah menyusun perencanaan kemudian dilanjutkan dengan melaksanakan perencanaan yang telah disusun tersebut ke dalam bentuk tindakan nyata, tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Tahap Pendahuluan

- a) Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan memberikan semangat/ motivasi kepada siswa.
- b) Guru mengajak semua siswa berdoa untuk memulai pembelajaran
- c) Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran/absen siswa dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk siswa serta memberikan perhatian kepada siswa
- d) Guru menginformasikan materi yang akan diajarkan yaitu tentang unsur-unsur rupa dan langkah-langkah membuat karya dekoratif teknik *ecoprinting*.
- e) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.
- f) Guru memberikan apresiasi serta motivasi

2) Kegiatan Inti

- a) Mengajukan pertanyaan
  - (1) Guru menunjukkan gambar sampah dedaunan dan karya dekoratif

- (2) Berdasarkan gambar, siswa bertanya jawab mengenai gambar yang ditunjukkan.
- (3) Guru membagikan LKS dan meminta siswa untuk membaca dan mengamati penjelasan dari LKS yang dibagikan

b) Perencanaan

- (1) Guru membagi Siswa ke dalam 4 kelompok yang terdiri dari 5 siswa dan ada 1 kelompok berjumlah 4 siswa
- (2) Setiap kelompok menganalisis dan mendiskusikan tentang pembuatan karya dekoratif dari dedaunan dengan teknik *ecoprinting*.

c) Menyusun jadwal

- (1) Guru dan siswa membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek karya dekoratif dengan teknik *ecoprinting*.

d) Memonitor

- (1) Siswa mengerjakan LKS yang telah dibagikan kepada masing-masing kelompok.
- (2) Setiap kelompok mengerjakan proyek sesuai jadwal, dan mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek.
- (3) Guru memonitoring kegiatan siswa dalam menyelesaikan proyek

## e) Menguji hasil

- (1) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karya dekoratif yang telah dibuat.
- (2) Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap hasil karya dekoratif milik temannya.

## f) Mengevaluasi pengalaman

- (1) Guru bersama siswa mengevaluasi pengalaman dari hasil membuat karya dekoratif dengan teknik *ecoprinting*.

## 3) Penutup

- a) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami siswa
- b) Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini
- c) Guru memberikan arahan atau menyampaikan kegiatan selanjutnya
- d) Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan membaca alhamdulillah dan mengucapkan salam.

## c. Observasi

Observasi dilakukan pada waktu yang bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan oleh guru dan teman sejawat sebagai pengamat kreativitas siswa dalam pembuatan karya dekoratif dengan teknik *ecoprinting* dalam penggunaan model *Project Based Learning*, observasi ini dilakukan dari awal hingga akhir penelitian.

#### d. Refleksi

Hasil tahap pelaksanaan tindakan akan dianalisis untuk perbaikan yang akan digunakan pada siklus II. Peneliti dan guru berdiskusi untuk mencatat kekurangan pada siklus I, sebagai bahan penyusun ulang dalam melaksanakan siklus II, dan menganalisis kelemahan dan keberhasilan saat pembelajaran model *Project Based Learning* dengan teknik *ecoprinting* dimana belum meningkatnya kreativitas siswa.

#### 2. Siklus II

Siklus kedua ini mengikuti tahapan pada siklus pertama. Artinya perencanaan tindakan siklus kedua disusun berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama. Kegiatan pada siklus kedua dilakukan sebagai penyempurnaan atau perbaikan dari kekurangan pada siklus pertama terhadap proses pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran PJBL (*Project Based Learning*). Pada siklus kedua juga terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi hasil yang telah dilakukan.

#### E. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini terdiri dari dua sumber, yaitu:

##### 1. Sumber data primer

Sumber data primer yaitu data pokok yang diperoleh langsung dari subjek penelitian sebagai informasi, yaitu guru kelas dan siswa kelas III SDN 100820 Simpang Barumon.

## 2. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder adalah data pendukung yang dibutuhkan peneliti, yaitu kepala sekolah, tata usaha dan rujukan buku lainnya.

## F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen pengumpulan data adalah suatu alat ukur atau pedoman yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Data tersebut dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

### 1. Lembar Observasi aktivitas guru dan siswa

Lembar observasi terbagi atas lembar observasi kegiatan guru dan kegiatan siswa selama proses pembelajaran. Lembar observasi kegiatan guru dan siswa digunakan untuk mengobservasi penerapan langkah-langkah model *Project Based Learning* dalam proses pembelajaran oleh guru berupa daftar pernyataan kegiatan guru dalam bentuk *check list* ya atau tidak, sedangkan lembar pengamatan kegiatan siswa digunakan untuk mengobservasi kegiatan siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model *Project Based Learning*.

## 2. Lembar unjuk kerja

Unjuk kerja adalah penilaian berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa. penilaian dilakukan dengan mengamati kegiatan siswa dalam melakukan suatu pekerjaan atau tugas.

### **G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data**

Pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi. Triangulasi merupakan metode yang dilakukan dengan menggabungkan dua paradigma dalam studi yang sama yaitu metode kualitatif dan kuantitatif. Penggunaan triangulasi memberikan kemudahan kepada peneliti ketika memakainya di lapangan. Tujuan triangulasi antara lain untuk meningkatkan kreadibilitas penelitian, sehingga peneliti merujuk kepada paradigma penelitian yang telah dikombinasikan antara kualitatif dan kuantitatif sehingga memiliki hubungan paradigmatik.<sup>4</sup>

### **H. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses pengolahan data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data observasi dan analisis data kreativitas tes unjuk kerja siswa.

#### 1. Analisis Data Observasi Aktivitas Guru dan siswa

Analisis data berdasarkan data dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa. Hasil persentase data dengan mencari persentase skor hasil observasi aktivitas guru dan siswa, dalam lembar observasi aktivitas

---

<sup>4</sup> Eny Winaryati, *Action Research Dalam Pendidikan* (Semarang: Unimus Press, 2017), hlm 119.

terdapat aspek-aspek yang akan diobservasi dan membutuhkan jawaban sebagai berikut:

**Tabel III.1**  
**Pengolahan Hasil Lembar Observasi Aktivitas**

Penilaian Observasi	Keterangan	Skor
Ya	Dilakukan	1
Tidak	Tidak dilakukan	0

Maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Data yang diperoleh tersebut akan dikonversikan menjadi data kuantitatif dengan merujuk kepada kriteria persentase lembar observasi sebagai berikut:

**Tabel III.2**  
**Kriteria Persentase Lembar Observasi<sup>5</sup>**

Presentase	Kriteria
80-100%	Sangat Baik
70-79%	Baik
60-69%	Cukup
≤ 59	Kurang

## 2. Analisis data hasil kreativitas siswa

Hasil kreativitas dianalisis dengan cara menganalisis data hasil unjuk kerja pencapaian yang diperoleh sesuai dengan indikator kreativitas.

---

<sup>5</sup> Suharsimi Arikunto, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm.213.

Persentase keberhasilan tindakan dalam penelitian ini, jika seorang siswa dikatakan memiliki kreativitas sebanyak 80% dari jumlah total siswa telah mencapai indikator kreativitas dalam kategori sangat baik.

Hasil kreativitas tes unjuk kerja dianalisis dengan menggunakan analisis persentase dengan rumus yaitu:<sup>6</sup>

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Rumus nilai rata-rata siswa:<sup>7</sup>

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = nilai rata-rata

x = Jumlah nilai semua siswa

n = Jumlah siswa

**Tabel III.3**  
**Kriteria nilai rata-rata siswa<sup>8</sup>**

<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
80-100%	Sangat Baik
70-79%	Baik
60-69%	Cukup
≤ 59	Kurang

<sup>6</sup> Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), hlm.393.

<sup>7</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: 2009), hlm.119.

<sup>8</sup> Suharsimi Arikunto, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm.213.

Persentase keberhasilan tindakan dalam penelitian ini dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

**Tabel III.4**  
**Kriteria Persentase Ketuntasan Kreativitas Siswa<sup>9</sup>**

<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
80-100%	Sangat Kreatif
70-79%	Kreatif
60-69%	Cukup Kreatif
≤59%	Kurang Kreatif

---

<sup>9</sup> Suharsimi Arikunto, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm.230.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

Bab ini menjelaskan tentang deskripsi data hasil penelitian beserta pembahasannya. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 100820 Simpang Barumun yang beralamat di jalan Gunungtua-Langga Payung. Sekolah ini dipimpin oleh Ibu Leli Sri Pilihana Siregar, S.Pd. M.Si. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri 100820 Simpang Barumun dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang. Observasi dilakukan selama 2 hari sebelum penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keadaan sekolah secara nyata. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara guru dengan peneliti. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru dan guru wali kelas dan teman sejawat sebagai observer.

##### **1. Kondisi AWAL**

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan diperoleh informasi sebagai berikut:

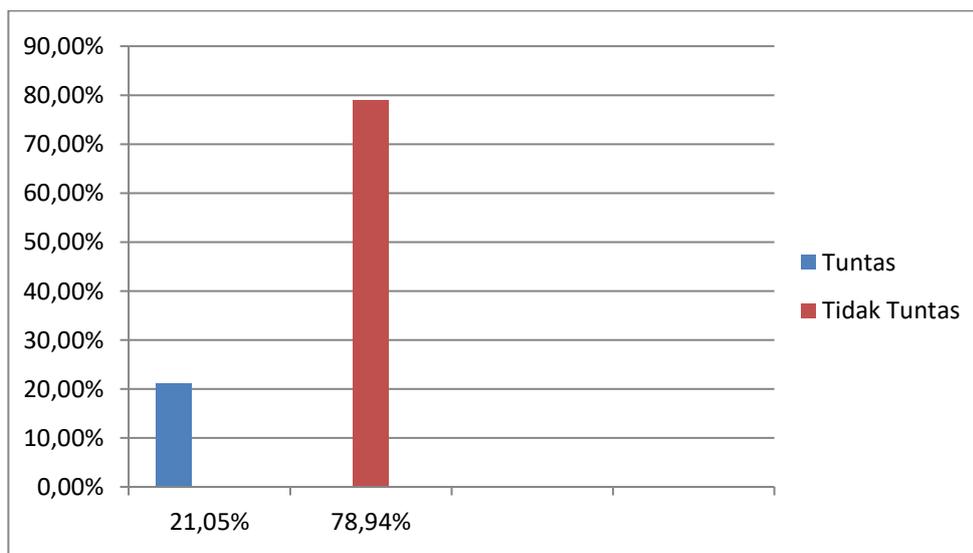
- a. Kurang tumbuhnya kreativitas siswa . Hal ini dibuktikan dengan data observasi yang dilakukan oleh peneliti dan guru wali kelas
- b. Model pembelajaran yang diterapkan terhadap peserta didik yang hampir seluruhnya belum menggunakannya sesuai proses pembelajaran karena referensi ragam model pembelajaran terbaru masih belum dipelajari

secara optimal sehingga penggunaan model tidak sepenuhnya dilakukan sesuai tahapannya.

- c. Implementasi pelajaran SBdP masih kurang karena pembelajaran hanya melakukan sebuah proyek menggambar.

Penelitian dilakukan sampai target tercapai. Sebelum penelitian dilaksanakan peneliti mengadakan unjuk kerja awal untuk mengetahui kondisi awal siswa serta permasalahan yang dialami siswa saat pembelajaran. Dari unjuk kerja awal yang dilakukan nilai yang diperoleh siswa masih rendah yaitu terdapat 15 siswa yang belum tuntas dari 19 siswa kelas III.

Berdasarkan hasil unjuk kerja awal kemampuan yang diperoleh bahwa rata-rata kelas yang diperoleh adalah 53,28 banyak siswa yang tuntas atau mempunyai kreativitas Kreatif 4 orang dan 15 siswa yang tidak tuntas atau mempunyai kreativitas kurang kreatif dengan persentase yang diperoleh siswa yang kreatif 21,05%, dan siswa yang kurang kreatif 78,94%. Data kreativitas siswa pada pra siklus atau unjuk kerja awal dapat dilihat sebagai berikut:



**Gambar IV.1 Ketuntasan Kreativitas Pra Siklus**

Dari gambar IV.1 di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa masih rendah, ternyata siswa mengalami kesulitan dalam penyelesaian unjuk kerja yang diberikan. Siswa belum mampu menghasilkan karya dekoratif dari bahan yang akan digunakan dalam penyelesaian proyek. Siswa tidak menghasilkan bentuk dari bahan yang sama, siswa juga tidak menyelesaikan proyek dengan tepat waktu. Hal ini dikarenakan siswa biasanya hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan hanya melakukan proyek menggambar. Peneliti melakukan perbaikan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP dengan teknik *ecoprinting* dengan penerapan model *Project Based Learning*.

## 2. Siklus I

### a. Pertemuan I

#### 1) Perencanaan

Melihat kondisi awal tentang kreativitas siswa, maka sebelum melakukan pelaksanaan penerapan *Project Based Learning* dengan teknik *Ecoprinting* dalam pelajaran SBdP. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah diawali dengan berdiskusi bersama guru wali kelas III SDN 100820 Simpang Barumon, menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan alat dan bahan teknik *Ecoprinting*, menyiapkan lembar proyek siswa berupa lembar unjuk kerja siswa, lembar observasi disetiap pertemuan. Pembuatan instrumen penelitian disusun berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan dan dibuat sedemikian sehingga dapat mendukung proses pembelajaran SBdP dengan menggunakan *Project Based Learning* dengan teknik *ecoprinting*.

#### 2) Tindakan

Berdasarkan RPP yang telah direncanakan selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, maka peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan skenario atau langkah-langkah yang terdapat pada RPP yang telah disusun. Pelaksanaan pada siklus I ini dilakukan pada 2 pertemuan dimana setiap pertemuan diberikan tes berupa proyek unjuk kerja untuk melihat sejauh mana meningkatkan kreativitas siswa.

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran:

a) Pendahuluan

- (1) Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan memberikan semangat/ motivasi kepada siswa.
- (2) Guru mengajak semua siswa berdoa untuk memulai pembelajaran
- (3) Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran/absen siswa dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk siswa serta memberikan perhatian kepada siswa
- (4) Guru menginformasikan materi yang akan diajarkan yaitu tentang unsur-unsur rupa dan langkah-langkah membuat karya dekoratif teknik *ecoprinting*.
- (5) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.
- (6) Guru memberikan apresiasi serta motivasi

b) Kegiatan Inti

- (1) Mengajukan pertanyaan
  - (a) Guru menunjukkan gambar sampah dedaunan dan karya dekoratif
  - (b) Berdasarkan gambar, siswa bertanya jawab mengenai gambar yang ditunjukkan.

- (c) Guru membagikan LKS dan meminta siswa untuk membaca dan mengamati penjelasan dari LKS yang dibagikan

(2) Perencanaan

- (a) Guru membagi Siswa ke dalam 4 kelompok yang terdiri dari 5 siswa dan ada 1 kelompok berjumlah 4 siswa
- (b) Setiap kelompok menganalisis dan mendiskusikan tentang pembuatan karya dekoratif dari dedaunan dengan teknik *ecoprinting*.

(3) Menyusun jadwal

- (a) Guru dan siswa membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek karya dekoratif dengan teknik *ecoprinting*.

(4) Memonitor

- (a) Siswa mengerjakan LKS yang telah dibagikan kepada masing-masing kelompok.
- (b) Setiap kelompok mengerjakan proyek sesuai jadwal, dan mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek.
- (c) Guru memonitoring kegiatan siswa dalam menyelesaikan proyek

(5) Menguji hasil

(a) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karya dekoratif yang telah dibuat.

(b) Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap hasil karya dekoratif milik temannya.

(6) Mengevaluasi pengalaman

(a) Guru bersama siswa mengevaluasi pengalaman dari hasil membuat karya dekoratif dengan teknik *ecoprinting*.

(7) Penutup

(a) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami siswa

(b) Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini

(c) Guru memberikan arahan atau menyampaikan kegiatan selanjutnya

(d) Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan membaca alhamdulillah dan mengucapkan salam.

3) Observasi

a) Observasi Siswa

Berdasarkan penilaian unjuk kerja siswa pada siklus I pertemuan 1 ini, ada peningkatan rata-rata kelas dari sebelum tindakan sebesar 53,28 menjadi 64,96 dengan kata lain 31,57% siswa mempunyai kreativitas dengan kategori kreatif (6 siswa).

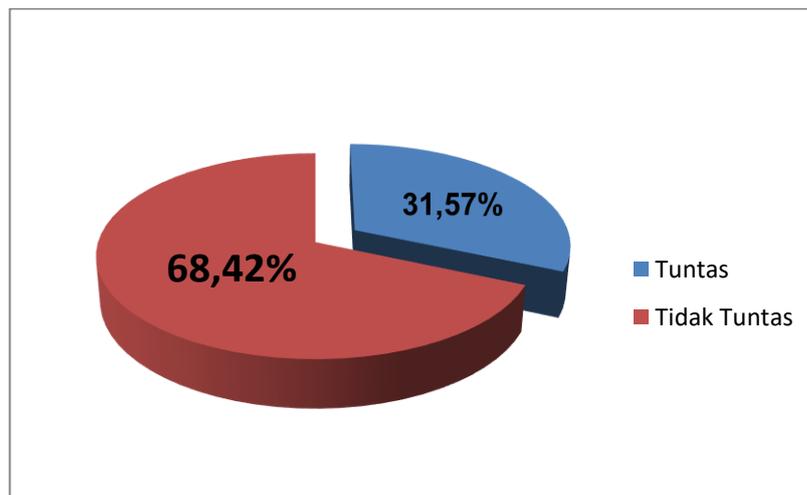
peringkatan rata-rata kelas pada siklus I pertemuan I ini dapat dilihat pada tabel :

**Tabel IV.1**

**Peringkatan Nilai Rata-Rata Kelas Siswa Siklus I Pertemuan I**

Kategori	Nilai Rata-Rata	Kriteria
Hasil unjuk kerja awal	53,28	Kurang
Unjuk kerja siklus I pertemuan I	64,96	Cukup

Berikut ini hasil kreativitas siswa pada siklus I pertemuan I



**Gambar IV.2**  
**Persentase Ketuntasan Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan I**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui pada siklus I pertemuan I jumlah yang tuntas sebanyak 6 siswa dengan persentase

31,57% dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 13 siswa dengan persentase 68,42%

#### b) Observasi Guru

Observasi dilakukan oleh guru kelas terhadap proses pembelajaran dalam metode Project Based Learning dalam penelitian. Hasil observasi guru siklus I pertemuan I jumlah skor yaitu 23 dengan persentase 76,66% yaitu baik. Pada tabel observasi guru, guru belum menyampaikan materi dengan jelas dan kurang memotivasi siswa, guru belum dapat menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan proyek. Oleh karena itu guru harus memperbaiki dan meningkatkan kembali dalam penyampaian materi pembelajaran, maka perlu dilakukan tindakan selanjutnya.

#### 4) Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas III SDN 100820 Simpang Barumun terlihat setelah dilakukan unjuk kerja ditemukan ada peningkatan kreativitas. Dari hasil tersebut terdapat keberhasilan dan ketidakberhasilan pada siklus I pertemuan I ini yaitu:

a) Keberhasilan

Adapun keberhasilan pada pertemuan I siklus I ini yaitu terlihat dari jumlah siswa yang mampu menyelesaikan proyek dengan tepat waktu dan dapat menghasilkan karya dekoratif *ecoprinting*

b) Ketidakberhasilan

(1) Sebagian besar siswa masih belum bisa menyusun atau mendesain daun yang menarik, sehingga hasil *ecoprinting* terlihat kurang menarik.

(2) Sebagian siswa tidak membawa alat atau bahan seperti alas dan berbagai jenis daun sehingga siswa semakin kesulitan saat melakukan tehnik memukul daun dan hasil karya dekoratif tidak terbentuk sempurna

(3) Sebagian besar siswa masih belum bisa melakukan tehnik memukul daun dengan benar, sehingga warna daun tidak menempel secara sempurna dan ada yang menyebabkan kertas rusak.

Untuk memperbaiki kegagalan yang terjadi pada siklus I pertemuan I ini maka dilakukan:

(1) Peneliti menjelaskan kembali atau memberi contoh mendesain daun-daun menjadi menarik

(2) Peneliti menyiapkan beberapa alas dan berbagai jenis daun untuk diberikan kepada siswa yang tidak memiliki alas dan daun

(3) Peneliti menjelaskan kembali bagaimana teknik memukul yang benar

b. Pertemuan II

1) Perencanaan

Melihat dari hasil tes unjuk kerja kreativitas pada siklus I pertemuan I tersebut maka sebelum melakukan pelaksanaan penerapan *Project Based Learning* dengan teknik *ecoprinting*. Langkah pertama yaitu berdiskusi dengan guru kelas III SDN 100820 Simpang Barumun tentang materi yang akan disampaikan. Peneliti telah menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar proyek siswa dalam bentuk unjuk kerja siswa, media *ecoprinting* dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa untuk mencatat kekurangan-kekurangan pada siklus I pertemuan II.

2) Tindakan

Berdasarkan RPP yang telah direncanakan selama pelaksanaan pembelajaran siklus I, maka peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* dengan media *ecoprinting*. Setiap pelaksanaan pada siklus I dilakukan unjuk kerja siswa untuk melihat sejauh mana peningkatan kreativitas siswa menyelesaikan produk.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pembelajaran adalah:

a) Pendahuluan

- (1) Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan memberikan semangat/ motivasi kepada siswa.
- (2) Guru mengajak semua siswa berdoa untuk memulai pembelajaran
- (3) Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran/absen siswa dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk siswa serta memberikan perhatian kepada siswa
- (4) Guru menginformasikan materi yang akan diajarkan yaitu tentang unsur-unsur rupa dan langkah-langkah membuat karya dekoratif teknik *ecoprinting*.
- (5) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.
- (6) Guru memberikan apresiasi serta motivasi

b) Kegiatan Inti

- (1) Mengajukan pertanyaan
  - (a) Guru menunjukkan gambar sampah dedaunan dan karya dekoratif
  - (b) Berdasarkan gambar, siswa bertanya jawab mengenai gambar yang ditunjukkan.

(c) Guru membagikan LKS dan meminta siswa untuk membaca dan mengamati penjelasan dari LKS yang dibagikan

(2) Perencanaan

(a) Guru membagi Siswa ke dalam 4 kelompok yang terdiri dari 5 siswa dan ada 1 kelompok berjumlah 4 siswa

(b) Setiap kelompok menganalisis dan mendiskusikan tentang pembuatan karya dekoratif dari dedaunan dengan teknik *ecoprinting*.

(3) Menyusun jadwal

(a) Guru dan siswa membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek karya dekoratif dengan teknik *ecoprinting*.

(4) Memonitor

(a) Siswa mengerjakan LKS yang telah dibagikan kepada masing-masing kelompok.

(b) Setiap kelompok mengerjakan proyek sesuai jadwal, dan mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek.

(c) Guru memonitoring kegiatan siswa dalam menyelesaikan proyek

(5) Menguji hasil

- (a) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karya dekoratif yang telah dibuat.
- (b) Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap hasil karya dekoratif milik temannya.

(6) Mengevaluasi pengalaman

- (a) Guru bersama siswa mengevaluasi pengalaman dari hasil membuat karya dekoratif dengan teknik *ecoprinting*.

(7) Penutup

- (a) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami siswa
- (b) Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini
- (c) Guru memberikan arahan atau menyampaikan kegiatan selanjutnya
- (d) Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan membaca alhamdulillah dan mengucapkan salam.

3) Observasi

a) Observasi Siswa

Berdasarkan penilaian unjuk kerja siswa pada siklus I pertemuan II, terjadi peningkatan rata-rata kelas dari siklus I pertemuan II sebesar 68,25 dengan kata lain 47,36% siswa

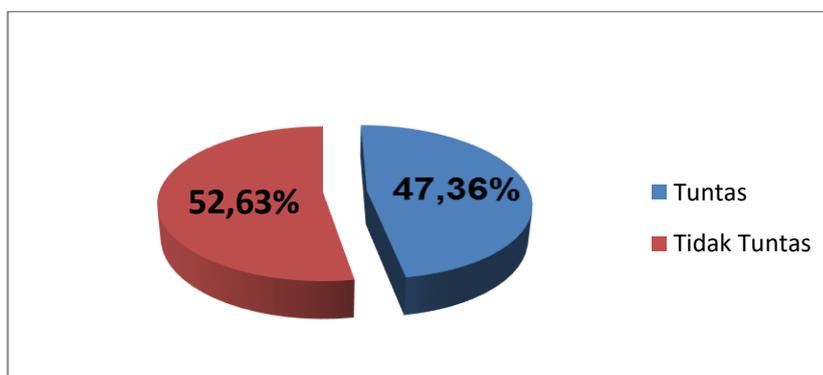
mempunyai kreativitas dengan kategori kreatif (9 siswa). peringkat rata-rata kelas pada siklus I pertemuan II ini dapat dilihat pada tabel :

**Tabel IV.2**

**Peringkatan Nilai Rata-Rata Kelas Siswa Siklus I Pertemuan II**

Kategori	Nilai Rata-Rata	Kriteria
Hasil unjuk kerja awal	53,28	Kurang
Hasil unjuk kerja siklus I pertemuan I	64,96	Cukup
Hasil unjuk kerja siklus I pertemuan II	68,25	Cukup

Berikut ini hasil kreativitas siswa pada siklus I pertemuan II



**Gambar IV.3**

**Persentase Ketuntasan Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan II**

Berdasarkan gambar diagram di atas dapat diketahui pada siklus I pertemuan II jumlah yang tuntas sebanyak 9 siswa dengan persentase 47,36% dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 10 siswa dengan persentase 52,63%

#### b) Observasi Guru

Observasi dilakukan oleh guru kelas terhadap proses pembelajaran dalam metode *Project Based Learning* dalam penelitian. Hasil observasi guru siklus I pertemuan II jumlah skor 27 dengan presentase 90% yaitu sangat baik. Dimana pada tabel observasi guru belum melibatkan siswa dalam melakukan refleksi atau rangkuman, dan kurang dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Oleh karena itu guru perlu mengoptimalkan penyampaian materi dan melibatkan siswa dalam melakukan refleksi pembelajaran di tahap selanjutnya.

#### 4) Refleksi

Berdasarkan tindakan yang dilakukan oleh peneliti maka dapat diperoleh hasil tindakan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan. Adapun hasil refleksi pada siklus I pertemuan II nilai ketuntasan kreativitas sebelumnya 64,96 kemudian meningkat menjadi 68,25. Dari hasil tersebut terdapat keberhasilan dan ketidakberhasilan pada siklus I pertemuan II ini yaitu:

##### a) Keberhasilan

Adapun keberhasilan pada pertemuan ini adalah siswa sudah mampu menyelesaikan unjuk kerja yang diberikan oleh peneliti dengan tepat waktu. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang

sudah mampu melakukan teknik pukul *ecoprinting* dengan benar dan mampu menyelesaikan proyek yang diberikan meningkat

b) Ketidakberhasilan

Adapun ketidakberhasilan pada siklus I pertemuan II ini adalah siswa belum bisa melakukan teknik pukul dengan benar. masih ada warnah daun yang tidak menempel secara sempurna.

### 3. Siklus II

#### a. Pertemuan I

##### 1) Perencanaan

Berdasarkan refleksi pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran dilakukan pada siklus kedua ini adalah menyusun instrumen penilaian yang digunakan yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada siklus II, media *ecoprinting*, menyiapkan lembar proyek siswa berupa lembar unjuk kerja siswa. Pembuatan instrumen penelitian ini disusun berdasarkan pengamatan pada siklus I yang telah dilakukan dan dibuat sedemikian rupa untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan menggunakan *Project Based Learning* dengan teknik *ecoprinting* materi karya dekoratif.

##### 2) Tindakan

Berdasarkan RPP yang telah direncanakan selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, maka peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan skaniro atau langkah-langkah

yang terdapat pada RPP yang telah disusun. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran:

a) Pendahuluan

- (1) Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan memberikan semangat/ motivasi kepada siswa.
- (2) Guru mengajak semua siswa berdoa untuk memulai pembelajaran
- (3) Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran/absen siswa dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk siswa serta memberikan perhatian kepada siswa
- (4) Guru menginformasikan materi yang akan diajarkan yaitu tentang kombinasi unsur-unsur rupa karya dekoratif
- (5) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.
- (6) Guru memberikan apresiasi serta motivasi

b) Kegiatan Inti

- (1) Mengajukan pertanyaan
  - (a) Guru menunjukkan gambar sampah dedaunan dan karya dekoratif
  - (b) Berdasarkan gambar, siswa bertanya jawab mengenai gambar yang ditunjukkan.

- (c) Guru membagikan LKS dan meminta siswa untuk membaca dan mengamati penjelasan dari LKS yang dibagikan
- (2) Perencanaan
- (a) Guru membagi Siswa ke dalam 4 kelompok yang terdiri dari 5 siswa dan ada 1 kelompok berjumlah 4 siswa
  - (b) Setiap kelompok menganalisis dan mendiskusikan tentang pembuatan karya dekoratif dari dedaunan dengan teknik *ecoprinting*.
- (3) Menyusun jadwal
- (a) Guru dan siswa membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek karya dekoratif dengan teknik *ecoprinting*.
- (4) Memonitor
- (a) Siswa mengerjakan LKS yang telah dibagikan kepada masing-masing kelompok.
  - (b) Setiap kelompok mengerjakan proyek sesuai jadwal, dan mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek.
  - (c) Guru memonitoring kegiatan siswa dalam menyelesaikan proyek

(5) Menguji hasil

- (a) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karya dekoratif yang telah dibuat.
- (b) Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap hasil karya dekoratif milik temannya.

(6) Mengevaluasi pengalaman

- (a) Guru bersama siswa mengevaluasi pengalaman dari hasil membuat karya dekoratif dengan teknik *ecoprinting*.

(7) Penutup

- (a) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami siswa
- (b) Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini
- (c) Guru memberikan arahan atau menyampaikan kegiatan selanjutnya
- (d) Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan membaca alhamdulillah dan mengucapkan salam.

3) Observasi

a) Observasi Siswa

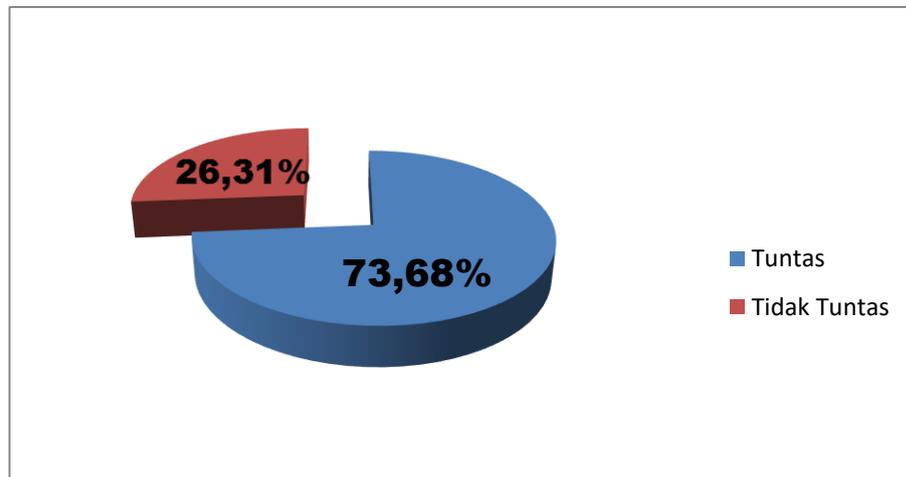
Selama proses pembelajaran berlangsung teman sejawat mengamati jalannya proses pembelajaran yang berlangsung. Hasil unjuk kerja kreativitas siswa siklus II pertemuan I meningkat. Peningkatan rata-rata kelas siklus I pertemuan II sebesar 68,25

menjadi 74,17 dengan kata lain 73,68% siswa yang mempunyai kreativitas dengan kategori kreatif (14 siswa). Dengan peningkatan rata-rata kelas pada siklus II pertemuan I lihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel IV.3**  
**Peringkatan Nilai Rata-Rata Kelas Siswa Siklus II Pertemuan I**

Kategori	Nilai Rata-Rata	Kriteria
Hasil unjuk kerja awal	53,28	Kurang
Hasil unjuk kerja siklus I pertemuan I	64,96	Cukup
Hasil unjuk kerja siklus I pertemuan II	68,25	Cukup
Hasil unjuk kerja siklus II pertemuan I	74,17	Baik

Berikut ini hasil kreativitas siswa pada siklus II pertemuan I



**Gambar IV.4**  
**Persentase Ketuntasan Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan I**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui pada siklus II pertemuan I jumlah yang tuntas sebanyak 14 siswa dengan persentase 73,68% dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 5 siswa dengan persentase 26,31%

b) Observasi Guru

Observasi dilakukan guru kelas terhadap proses pembelajaran dalam penelitian. Hasil Siklus II pertemuan I jumlah skor 29 dengan presentase 96,99% dengan keterangan sangat baik, dalam menyampaikan materi pelajaran sudah baik.

#### 4) Refleksi

Selama proses penelitian, untuk siklus II sudah bekerja dengan baik dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Terlihat dari proses unjuk kerja pada siklus II pertemuan I nilai ketuntasan kelas mengalami peningkatan dari yang sebelumnya 68,25 pada siklus I pertemuan II kemudian meningkat menjadi 74,17 sementara itu ada 5 siswa yang belum tuntas. Akan tetapi peneliti akan melakukan pertemuan II dalam siklus II ini untuk mencapai hasil kreativitas yang maksimal. Adapun keberhasilan dan ketidakberhasilan pada siklus I pertemuan II ini sebagai berikut:

##### a) Keberhasilan

Adapun keberhasilan pada pertemuan I ini siswa dapat menyelesaikan proyek dengan baik, siswa mampu melakukan teknik pukul dengan benar, siswa sangat semangat dalam mendesain daun-daun menjadi menarik.

##### b) Ketidakberhasilan

Adapun ketidakberhasilan pada pertemuan ini siswa kurang mampu atau kreatif dalam pemilihan warna daun atau bunga yang bervariasi sehingga hasil karya dekoratif siswa hanya memiliki satu warna saja.

Berdasarkan ketidakberhasilan guru memperbaiki kegagalan yang terjadi pada siklus II pertemuan I maka dilakukan :

- (a) Peneliti menjelaskan kembali untuk memilih daun atau bunga yang memiliki warnah yang indah
- (b) Peneliti menyediakan contoh bungan yang memiliki warnah- yang indah yang berbedah dari warnah daun

b. Pertemuan II

1) Perencanaan

Berdasarkan hasil unjuk kerja siswa pada siklus II pertemuan I maka peneliti, berdiskusi dengan guru kelas III SDN 100820 Simpang Barumun kegiatan perencanaan yang menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi guru, menyiapkan lembar proyek siswa berupa lembar unjuk kerja siswa, dan media *ecoprinting* yang digunakan sebagai alat pembelajaran.

2) Tindakan

a) Pendahuluan

- (1) Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan memberikan semangat/ motivasi kepada siswa.
- (2) Guru mengajak semua siswa berdoa untuk memulai pembelajaran
- (3) Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran/absen siswa dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk siswa serta memberikan perhatian kepada siswa

- (4) Guru menginformasikan materi yang akan diajarkan yaitu tentang kombinasi unsur-unsur rupa karya dekoratif
  - (5) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.
  - (6) Guru memberikan apresiasi serta motivasi
- b) Kegiatan Inti
- (1) Mengajukan pertanyaan
    - (a) Guru menunjukkan gambar sampah dedaunan dan karya dekoratif
    - (b) Berdasarkan gambar, siswa bertanya jawab mengenai gambar yang ditunjukkan.
    - (c) Guru membagikan LKS dan meminta siswa untuk membaca dan mengamati penjelasan dari LKS yang dibagikan
  - (2) Perencanaan
    - (a) Guru membagi Siswa ke dalam 4 kelompok yang terdiri dari 5 siswa dan ada 1 kelompok berjumlah 4 siswa
    - (b) Setiap kelompok menganalisis dan mendiskusikan tentang pembuatan karya dekoratif dari dedaunan dengan teknik *ecoprinting*.

(3) Menyusun jadwal

- (a) Guru dan siswa membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek karya dekoratif dengan teknik *ecoprinting*.

(4) Memonitor

- (a) Siswa mengerjakan LKS yang telah dibagikan kepada masing-masing kelompok.
- (b) Setiap kelompok mengerjakan proyek sesuai jadwal, dan mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek.
- (c) Guru memonitoring kegiatan siswa dalam menyelesaikan proyek

(5) Menguji hasil

- (a) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karya dekoratif yang telah dibuat.
- (b) Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap hasil karya dekoratif milik temannya.

(6) Mengevaluasi pengalaman

- (a) Guru bersama siswa mengevaluasi pengalaman dari hasil membuat karya dekoratif dengan teknik *ecoprinting*.

(7) Penutup

- (a) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami siswa
- (b) Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini
- (c) Guru memberikan arahan atau menyampaikan kegiatan selanjutnya
- (d) Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan membaca alhamdulillah dan mengucapkan salam.

3) Observasi

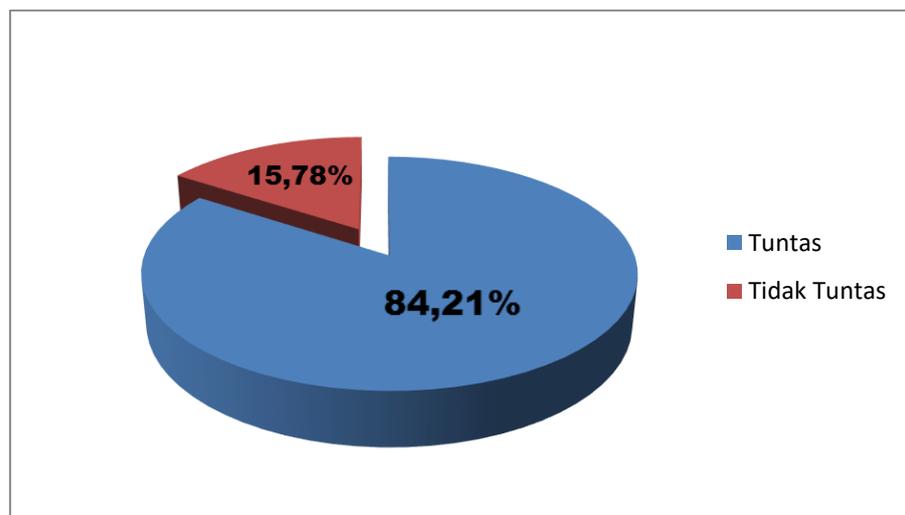
a) Observasi Siswa

Selama proses pembelajaran teman sejawat mengamati proses pembelajaran yang berlangsung untuk melihat perbaikan pembelajaran pada setiap siklus. Dari penelitian unjuk kerja siklus II pertemuan II ini, ada peningkatan rata-rata kelas dari siklus II pertemuan I sebesar 74,17 menjadi 81,90 dengan kata lain 84,21% siswa yang mempunyai kreativitas dengan kategori kreatif (16 siswa) peningkatan rata-rata kelas pada siklus II pertemuan II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel IV.4****Peringkatan Nilai Rata-Rata Kelas Siswa Siklus II Pertemuan II**

Kategori	Nilai Rata-Rata	Kriteria
Hasil unjuk kerja awal	53,28	Kurang
Hasil unjuk kerja siklus I pertemuan I	64,96	Cukup
Hasil unjuk kerja siklus I pertemuan II	68,25	Cukup
Hasil unjuk kerja siklus II pertemuan I	74,17	Baik
Hasil unjuk kerja siklus II pertemuan II	81,90	Sangat Baik

Berikut ini hasil persentase ketuntasan kreativitas siswa pada siklus II pertemuan II



**Gambar IV.5**  
**Persentase Ketuntasan Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan II**

Berdasarkan gambar diagram di atas dapat diketahui pada siklus II pertemuan II jumlah yang tuntas sebanyak 16 siswa dengan persentase 84,21% dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa dengan persentase 15,78%.

#### b) Observasi Guru

Observasi dilaksanakan guru kelas tentang pembelajaran dalam penelitian. Hasil Siklus II pertemuan II jumlah skor 30 dengan persentase 100% meningkat dari siklus pertama. Dengan persentase yang memiliki pengetahuan yang sangat baik dalam penyampain materi pembelajaran, sehingga pada tahap ini sudah selesai.

#### 4) Refleksi

Berdasarkan tindakan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II pertemuan I nilai ketuntasan mengalami peneningkatan dari sebelumnya 74,17 pada siklus II pertemuan II meningkat menjadi 81,90. Dan hasil aktivitas siswa dan guru pada pertemuan siklus II pertemuan II sudah menunjukkan sangat baik dan sudah mengikuti tahap-tahap yang direncanakan. Maka pada siklus II Pertemuan II dapat disimpulkan berhasil dalam penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* mata pelajaran SBdP materi karya dekoratif dengan teknik *ecoprinting*. Dengan hasil tersebut maka siklus II disimpulkan bahwa kriteria keberhasilan telah tercapai. Maka peneliti tidak perlu dilanjutkan.

## B. Pembahasan

Model pembelajaran PjBL merupakan cara yang digunakan guru dalam menuntun murid untuk melahirkan karya dari hasil pemahaman materi pelajaran di SD/MI, dan mengeksplorasinya sehingga menjadi karya yang monumental. Model ini bertujuan untuk mengembangkan imajinasi murid sehingga menghasilkan suatu produk.<sup>1</sup> Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang besar untuk memberi pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik, yaitu pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa

*Ecoprinting* dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan siswa dapat belajar dengan kreatif. Begitu juga dengan berbagai variasi tindakan dalam setiap siklus yang dilakukan untuk peneliti membuat proses pembelajaran semakin menarik dan meningkatkan kreativitas siswa. Maka, penerapan *Project Based Learning* dengan teknik *ecoprinting* cocok digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa karena dapat menumbuhkan ide kreatif dan kreativitas siswa dalam membuat sebuah proyek.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa hasil kreativitas siswa menggunakan *Project Based Learning* mulai dari siklus I dan siklus II terlihat adanya peningkatan kreativitas pada mata pelajaran SBdP. Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Rini Afriani Siregar, Sari Khodijah, Anggi Rahmadani, dan Melani Hutabarat menunjukkan bahwa *model Project Based*

---

<sup>1</sup> Faujan, Syafrilianto, & Maulana A. L., *Microteaching di SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm,52.

*Learning* dapat meningkatkan proses pembelajaran melalui proyek dan dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Penelitian terdahulu lainnya yang dilakukan oleh Ade Wilda Sari Nasution dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Project Based Learning* Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas V SD Negeri 200222 Padangsidempuan”. Hasil penelitian ini mengalami peningkatan, hal ini dilihat dari hasil belajar siswa mulai dari pra siklus dengan nilai rata-rata 55,4 dan persentase ketuntasan 30,4%. Kemudian pada siklus I pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata kelas 65,87 dengan persentase ketuntasan 47,83%. Pada siklus I pertemuan 2 nilai rata-rata kelas adalah 72 dan persentase ketuntasan 56,52%. Kemudian pada siklus II pertemuan 1, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 77,6 dengan persentase ketuntasan 69,6%. Dan pada siklus II pertemuan 2, nilai rata-rata siswa mencapai 87,17 dengan persentase ketuntasan 87%. Dengan demikian, penelitian ini dihentikan pada siklus II karena telah mencapai indikator keberhasilan yang telah peneliti targetkan.<sup>2</sup>

Secara keseluruhan berdasarkan penelitian terdahulu mengenai penggunaan *Project Based Learning* pada mata pelajaran SBdP dengan teknik *ecoprinting* menunjukkan peningkatan kreativitas siswa dengan melakukan kegiatan proyek. Setelah dilakukan tindakan *Project Based Learning* dengan

---

<sup>2</sup> Ade Wilda Sari Nasution, Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Project Based Learning* Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas V SD Negeri 200222 Padangsidempuan, *Skripsi*, (Padangsidempuan: IAIN, 2022), hlm.89.

teknik *ecoprinting* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP di kelas III SDN 100820 Simpang Barumun.

Berdasarkan hasil rata-rata pelaksanaan pada siklus I dan siklus II dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* mata pelajaran SBdP materi karya dekoratif dengan teknik *ecoprinting* dapat dinyatakan kreativitas siswa berhasil meningkat. Dari kondisi awal nilai rata-rata siswa keseluruhan 53,28 dengan persentase 21,05%. Pada siklus I pertemuan I terjadi peningkatan kreativitas setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan *Project Based Learning* dengan pemanfaatan teknik *ecoprinting* dengan rata-rata siswa keseluruhan 64,96 dengan persentase 31,57%. Pada siklus I Pertemuan II mengalami peningkatan dengan rata-rata siswa keseluruhan 68,25 dengan persentase 47,36%. Peningkatan yang terjadi belum mencapai ketuntasan minimal peneliti meneruskan penelitian dengan siklus II.

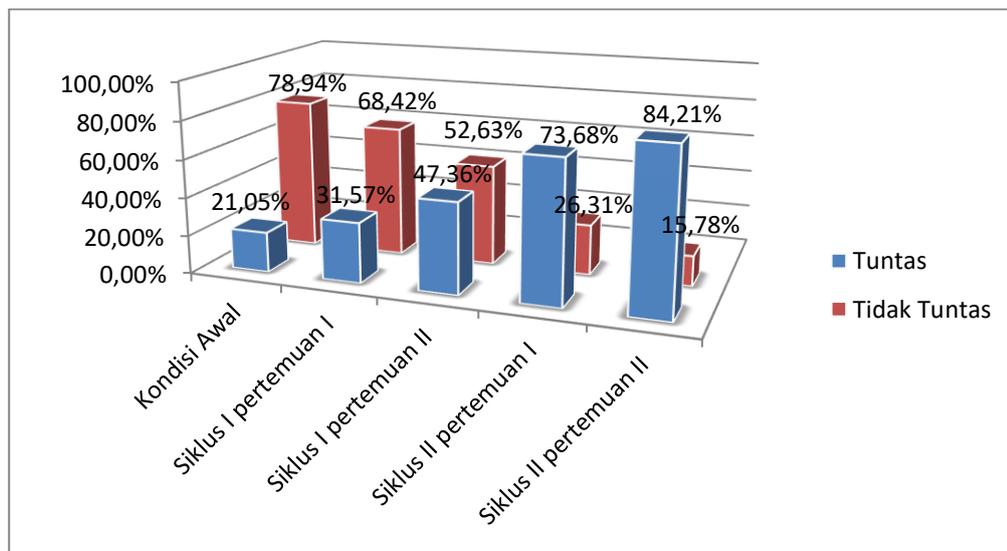
Pada siklus II pertemuan I mengalami peningkatan dari siklus I pertemuan II dengan rata-rata siswa keseluruhan 74,17 dengan persentase ketuntasan 73,68%. Kemudian peneliti meneruskan siklus II pertemuan II dan mengalami peningkatan dengan rata-rata siswa keseluruhan 81,90 dengan persentase 84,21%. Setelah tindakan menunjukkan kriteria 75 ketuntasan minimum peneliti menyudahi penelitian dengan rata-rata akhir yang diperoleh 81,90.

Berikut ini rekapitulasi kreativitas siswa dari kondisi awal sampai dengan siklus II

**Tabel IV.5**  
**Peningkatan Kreativitas siswa**

Tindakan	Unjuk Kerja	Rata-Rata Kelas	Persentase Siswa Tuntas	Jumlah Siswa yang Tuntas
Pra Siklus	Unjuk kerja awal	53,28	21,05%	4
siklus I	Unjuk kerja pertemuan I	64,96	31,57%	6
	Unjuk kerja pertemuan II	68,25	47,36%	9
siklus II	Unjuk kerja pertemuan I	74,17	73,68%	14
	Unjuk kerja pertemuan II	81,90	84,21%	16

Berdasarkan tabel di atas untuk memperjelas data, akan disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



**Gambar IV.6**  
**Peningkatan Kreativitas Siswa**

Berdasarkan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan teknik *ecoprinting* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP materi karya dekoratif di kelas III SDN 100820 Simpang Barumun Kab. Padang Lawas Utara. Dilihat dari hasil kreativitas siswa dari kondisi awal hingga pada hasil siklus II sudah mencapai kriteria keberhasilan maksimal, maka dari itu penelitian ini diakhiri sampai siklus II pertemuan II.

### **C. Keterbatasan**

Selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN 100820 Simpang Barumun, peneliti menyadari adanya keterbatasan antara lain:

1. Pada saat awal pembelajaran siswa belum terbiasa dengan adanya media *ecoprinting* yang digunakan sehingga pada proses pembelajaran siswa kurang kondusif
2. Adanya kesulitan membimbing siswa dalam bentuk kelompok
3. Adanya keterbatasan alat dan bahan yang disediakan oleh peneliti untuk membuat proyek
4. Masih terdapat beberapa siswa yang nilainya belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 15,78% yaitu terdapat 3 orang siswa belum tuntas.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 100820 Simpang Barumun Kab. Padang Lawas Utara, diperoleh hasil bahwa penerapan *Project Based Learning* dengan teknik *ecoprinting* dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas III yang berjumlah 19 siswa. peningkatan ini dapat dilihat dari hasil unjuk kerja dari siklus I, dan siklus II mencapai nilai rata-rata dan ketuntasan kreativitas.

Hasil unjuk kerja pada kemampuan awal nilai rata-rata ketuntasan kreativitas siswa sebesar 53,28 dengan persentase 21,05%. Siklus I pertemuan I terjadi peningkatan kreativitas setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan *Project Based Learning* dengan teknik *ecoprinting* dengan rata-rata 64,96 dengan persentase 31,57%. Siklus I Pertemuan II mengalami peningkatan dengan rata-rata 68,25 dengan persentase 47,36%. Siklus II pertemuan I mengalami peningkatan dari siklus I pertemuan II dengan rata-rata 74,17 dengan persentase ketuntasan 73,68%. Siklus II pertemuan II dan mengalami peningkatan dengan rata-rata 81,90 dengan persentase 84,21%.

Data tersebut menunjukkan kreativitas siswa terus meningkat melalui penerapan *Project Based Learning* dengan media *ecoprinting*. Siswa dituntut untuk menyelesaikan proyek sesuai dengan rencana penyelesaian dengan waktu yang telah ditentukan. Siswa menyelesaikan proyek dengan kreativitas masing-masing tanpa dibantu oleh guru. Melalui pelaksanaan

proyek ini pembelajaran SBdP menjadi tidak membosankan karena siswa tidak hanya belajar materi saja tetapi siswa dituntut untuk menghasilkan suatu barang inovatif dari pemikiran kreatifnya.

## **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Kesimpulan memberikan implikasi bahwa pembelajaran SBdP dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan teknik *ecoprinting* dapat meningkatkan Kreativitas siswa di kelas III SD Negeri 100820 Simpang Barumun Kab. Padang Lawas Utara, maka dalam pembelajaran guru harus menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan baik dan benar. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*, kreativitas siswa akan lebih berkembang dan tumbuh dalam proses pembelajaran. Siswa yang awalnya hanya dominan melakukan sebuah proyek menggambar kini kreativitas siswa berkembang menjadi lebih kreatif dan mampu menghasilkan sebuah produk karya dekoratif.

## **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan ini, peneliti memiliki beberapa saran yaitu:

1. Bagi kepala sekolah, berdasarkan hasil penelitian bahwa salah satu faktor yang dapat menunjang pembelajaran adalah dengan perencanaan yang baik termasuk di dalamnya adalah strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Maka dari itu diharapkan kepada pihak sekolah untuk dapat berkomunikasi dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Kepala sekolah juga dapat mengadakan pelatihan untuk para guru agar dapat

menggunakan model *Project Based Learning* yang dipadukan dengan teknik *ecoprinting* untuk menunjang peningkatan kreativitas siswa.

2. Bagi guru, pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* dengan media teknik *ecoprinting* dapat meningkatkan kreativitas siswa. Untuk itu guru dapat menerapkan *Project Based Learning* pada mata pelajaran SBdP materi karya dekoratif dengan teknik *ecoprinting* sebagai alternatif dalam memilih model dan media pembelajaran. Guru harus mengikuti penataran mengenai penggunaan media yang tepat untuk materi pelajaran yang cocok dan dapat meningkatkan kreativitas siswa tidak hanya hasil belajar siswa.
3. Bagi siswa, dalam penguasaan materi maka perlu memiliki motivasi, kesadaran sehingga keinginan belajar tumbuh tanpa ada unsur paksaan. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran karena setelah guru memberikan penjelasan materi siswa menyelesaikan proyek berupa karya yang diselesaikan melalui pemikiran kreatif siswa.
4. Bagi peneliti berikutnya, dapat melakukan penelitian yang sama dengan penelitian ini, tetapi dengan pendekatan dan hasil kreativitas yang dicapai berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, R. (2023), *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantu Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Di Kelas IV SD 101244 Muhammadiyah Parsorinan Tapanuli Selatan*, Skripsi, Padangsidimpuan: UIN SYAHADA.
- Anazifa, R. D., & Ria, F. H. (2016), Pendidikan lingkungan hidup melalui pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dalam pembelajaran biologi, *Dalam Jurnal In Prosiding Symbion (Symposium on Biology Education)*, Agustus.
- Arikunto, S. (2012), *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin, Z. (2009), *Evaluasi Pembelajaran* Jakarta.
- Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi. (2014), *Penelitian Tindakan Kelas* Jakarta: PT Bumi Aksara
- Dewi, A. A. (2022), *Booklet Pelatihan Let's Play With Eco Print* Yogyakarta.
- Enrico. (2019), Dampak limbah cair industri tekstil terhadap lingkungan dan aplikasi teknik eco printing sebagai usaha mengurangi limbah, *dalam Jurnal Moda: The Fashion Journal*, Volume 1 (1), Januari, hlm. 1-9.
- Firdaus, F. M., Maulana, A. L., Abdul, R., & Nashran, A. (2022), *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI : Dilengkapi Tutorial Olah Data dan Sitisasi Berbantu Software (Statcal, SPSS, Anates, Microsoft Excel, Publish or Perish, Mendeley)*. Yogyakarta : Samudra Biru.
- Fauzan, S., & Maulana, A. L., (2020), *Microteaching di SD/MI* Jakarta: Kencana.
- Hayaturraiyana, & Asriana, H. (2022), Strategi Pembelajaran Di Pendidikan Dasar Kewarganagaraan Melalui Metode Active Learning Tipe Quiz Team, *dalam jurnal Dirasatul Ibtidaiyah*, Volume 2 (1), Juni, hlm.108-122.
- Hutabarat, M. (2021), *Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV Sd Negeri 200304 Siparau Kecamatan Padangsidimpuan Batunadua*, Skripsi, Padangsidimpuan: IAIN, hlm.90.
- Khodijah, S. (2021), *Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Project Based Learning Dengan Pemanfaatan Media Kolase Dalam Pembelajaran IPS*

*SDN 101101 Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan*, Skripsi, Padangsidimpuan: IAIN.

Lubis, M. A., & Nashran, A. (2021), *Pembelajaran Tematik SD/MI*, Yogyakarta: Samudra Biru.

Lubis, M. A., Hamidah., & Nashran, A. (2022), *Model-Model Pembelajaran PPKn di SD/MI Teori dan Implementasinya untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila*, Yogyakarta: Samudra Biru.

Lubis, M. A. (2020), *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*, Jakarta: Kencana.

Lestari, I., & Linda, Z. (2019), *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran*, Bogor: Erzatama Karya Abadi.

Henisyah, N. Guru Wali Kelas III SD Negeri 100820, *Wawancara* (Simpang Barumun , 29 November 2023. Pukul 10.10 WIB).

Masruroh, M. (2023), Membangun Jiwa Wirausaha Siswa Melalui Kegiatan Membuat Ecoprint (Studi Kasus Kewirausahaan Tas Batik “*Godhong Kembang*” di SDN Genuk 01 Ungaran Barat), *dalam Jurnal Pena Edukasia*, Volume 1 (2), Februari, hlm.185-190

Nizar, A. (2016), *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Pengembangan*, Bandung: Citapustaka Media.

Nurhayati, A., Evi, F., & Septy, N. (2020), Peran Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Siswa di SDS Islam Harapan Ibu School, *dalam Jurnal Nusantara*, Volume 2 (3), November, hlm. 426-434.

Nurani, Y., Sofia, H., & Sihadi. (2020), *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*, Jakarta: Bumi Aksara.

Nurdyansyah & Eni, F. F. (2016), *Inovasi Model Pembelajaran*, Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

Prihatin, Y. (2019), *Model Pembelajaran Inovatif Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari.

- Pitriani, S. (2020), Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (Sbdp) Kelas III MI/SD, *dalam Jurnal AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Volume 7 (1), Juni, hlm.60-73.
- Prastowo, A. (2015), *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Pancapalaga, & Wehandaka. (2022), *Tehnik Mordan Dalam Pewarnaan Kulit Ecoprint*, malang: CT Literasi Nusantara Abadi.
- Rahmi, H. (2017), *Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Tema Berbagai Pekerjaan pada MIN Mesjid Raya Banda Aceh*, Skripsi, Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Rahman, H., Triyono, W., & Swastika, D. A. (2023), Kaligrafi Arab Selawat Asy- Syifa sebagai Objek Penciptaan Karya Seni Lukis Dekoratif, *Dalam Jurnal JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, Volume 3(6), Juli, 912-930.
- Rahim, M., & Wenny, H. (2020), *Panduan Bimbingan dan Konseling Untuk Pengembangan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*, Gorontalo: Ideas Publishing.
- Sahidu, H., Gunawan., Joni, R., & Satutik, R. (2018), Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Berorientasi Pada Kreativitas Calon Guru, *dalam Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, Volume 4 (1), Juni hlm.1-6
- Saputro, A., & Okto, W, Tantangan guru abad 21 dalam mengajarkan muatan sbdp di sekolah dasar, *dalam Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, Volume 1 (3), hlm. 51-59
- Sari, A. W. (2022), *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas V SD Negeri 200222 Padangsidempuan*, Skripsi, Padangsidempuan: IAIN.
- Sujana, A. & Wahyu, S. (2020), *Model-Model Pembelajaran Inovatif Teori dan Implementasi* Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Setiawan, D., & Wahyuningtyas. (2019), Penerapan Model PjBL (Project Based Learning) Pada Mata Pelajaran SBDP Materi Kerajinan Tangan Dari Tulang Daun Siswa Kelas IV SDN Jepang 05 Kudus, *Jurnal Kreatif*, Volume 9 (2), hlm.124-134

- Sidiq, R., Najuah., & Pristi, S., L. (2021), *Model-Model Pembelajaran Abad 21*, Serang: Cv. AA. RIZKY.
- Siskowati, E., & Andi, P. (2022), Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas III Pada Materi Menggambar Di Sekolah Dasar, *dalam Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan*, Volume 4 (1), hlm.42-47
- Sulistio, A., & Nik, H. (2022), *Model Pembelajaran Kooperatif*, Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Sutikno, M. S. (2019), *Metode & Model-Model Pembelajaran*, Lombok: Holistica.
- Usman, H., Siti, R., & Winda, A. (2022), Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif, *dalam Jurnal Nubin Smart*, Volume 2 (3), Agustus, hlm. 215-228.
- Usman, H., Nur, A. I., & Nur ,A. H. (2023), Pengaruh Model Pjbl (Project Based Learning) Terhadap Kreatifitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sbdp Materi Kerajinan Tangan Tulang Daun Di Kelas Iv Sd Inpres Bertingkat Mamajang I Kota Makassar, *dalam Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 8 (2), Septembe, hlm. 5970-5982.
- Winaryati, E. (2017), *Action Research Dalam Pendidikan*, Semarang: Unimus Press.
- Yuswatiningsih, E., & Hindyah, I. s. (2017), *Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Sekolah*, Mojokerto: STIKes

Lampiran I

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

**Sekolah** : SDN 100820 SIMPANG BARUMUN  
**Kelas/Semester** : III/2 (Dua)  
**Tema 7** : Perkembangan Teknologi  
**Subtema 3** : Perkembangan Teknologi Komunikasi  
**Pembelajaran ke-** : 1  
**Fokus Pembelajaran** : SBdP  
**Alokasi Waktu** : 2 x 35 menit

### A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. 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, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. KOMPETENSI DASAR

NO.	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
3.1	Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif	3.1.1 Menyebut unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif 3.1.2 Menjelaskan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif
4.1	Membuat karya dekoratif	4.1.1 Merancang karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i>

		<p>4.1.2 Mengatur bahan dan alat karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i></p> <p>4.1.3 Menciptakan karya dekoratif dengan tehnik <i>ecoprinting</i></p> <p>4.1.3 Mengkreasikan karya dekoratif melalui kegiatan teknik <i>ecoprinting</i></p>
--	--	---

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan teknik *ecoprinting*, siswa dapat menyebutkan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif
2. Melalui kegiatan teknik *ecoprinting*, siswa dapat menjelaskan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif
3. Melalui kegiatan teknik *ecoprinting*, siswa dapat merancang sebuah karya dekoratif
4. Melalui kegiatan teknik *ecoprinting*, siswa dapat mengatur bahan dan alat yang diperlukan untuk sebuah karya dekoratif
5. Melalui kegiatan teknik *ecoprinting*, siswa dapat menciptakan sebuah karya dekoratif
6. Melalui kegiatan teknik *ecoprinting*, siswa dapat mengkreasikan karya dekoratif

### D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Unsur-unsur rupa karya dekoratif

### E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran : *Project Based Learning* (PjBL)
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab, dan Penugasan.

### F. MEDIA/ALAT BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

- Media : 1. Teks bacaan
2. Gambar karya dekoratif
3. LKS
- Alat/Bahan : Kertas, palu/benda keras, kantong plastik, aneka jenis daun, dan alas berupa benda yg teksturnya rata seperti kayu
- Sumber Belajar : Buku guru dan buku siswa kelas III, Tema 7 : Perkembangan Teknologi. Buku tematik terpadu

kurikulum 2013 (Revisi 2018). Jakarta:  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

### G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan memberikan semangat/ motivasi kepada siswa</li> <li>• Guru mengajak semua siswa berdoa untuk memulai pembelajaran</li> <li>• Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran/absen siswa dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk siswa serta memberikan perhatian kepada siswa</li> <li>• Guru menginformasikan materi yang akan diajarkan yaitu tentang unsur-unsur rupa dan langkah-langkah membuat karya dekoratif teknik <i>ecoprinting</i>.</li> <li>• Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.</li> <li>• Guru memberikan apresiasi serta motivasi</li> </ul>	10 Menit
Kegiatan Inti (PjBL)	<p><b>1. Penentuan Pertanyaan Mendasar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menunjukkan gambar sampah dedaunan dan karya dekoratif</li> <li>• Berdasarkan gambar, siswa bertanya jawab mengenai gambar yang ditunjukkan.               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa yang dimaksud dengan gambar dekoratif</li> <li>2. Bagaimana cara membuat karya dekoratif?</li> <li>3. Apa hubungan sampah dedaunan dengan gambar karya dekoratif?</li> </ol> </li> <li>• Guru membagikan LKS dan meminta siswa untuk membaca dan mengamati penjelasan dari lembar kerja siswa yang dibagikan guru.</li> </ul>	50 Menit

	<p><b>2. Mendesain Perencanaan Proyek (Colaboration, Critical Thinking, Problem Formulation)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibagi dalam 4 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 5 siswa dan ada satu kelompok terdiri dari 4 siswa.</li> <li>• Setiap kelompok menganalisis dan mendiskusikan tentang pembuatan karya dekoratif dari dedaunan sampai siswa mampu menghasilkan karya dekoratif dari dedaunan dengan teknik <i>ecoprinting</i>.</li> </ul> <p><b>3. Merencanakan aktivitas/menyusun jadwal pelaksanaan penyelesaian proyek</b></p> <p>Guru dan siswa membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 menit mencari dedaunan dan bunga,dan batu</li> <li>• 10 menit menyusun dedaunan dan memukul dedaunan sesuai dengan langkah-langkah teknik <i>ecoprinting</i>.</li> </ul> <p><b>4. Monitoring siswa dan progres dari proyeknya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengerjakan LKS yang telah dibagikan kepada masing-masing kelompok.</li> <li>• Setiap kelompok melakukan proyek sesuai jadwal, dan mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek dengan guru.</li> <li>• Guru memonitoring kegiatan siswa dalam menyelesaikan proyek karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i>.</li> </ul> <p><b>5. Penerapan aktivitas-aktivitas untuk menyelesaikan proyek/menguji hasil</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil dari karya dekoratif teknik <i>ecoprinting</i> yang telah dibuat.</li> <li>• Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap hasil karya dekoratif teknik <i>ecoprinting</i> yang dipresentasikan temannya</li> </ul> <p><b>6. Mengevaluasi Pengalaman</b></p>	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru bersama siswa mengevaluasi pengalaman dari hasil membuat karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i>.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum jelas</li> <li>Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini</li> <li>Guru memberikan arahan atau menyampaikan kegiatan selanjutnya</li> <li>Kelas ditutup dengan berdoa bersama</li> </ul>	10 Menit

## H. PENILAIAN

### 1. Penilaian Sikap

Pengamatan

### 2.. Penilaian Keterampilan Unjuk Kerja siswa

#### ❖ Rubrik Keterampilan

No.	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Rubrik	Boot Nilai
1.	Berpikir lancer	Bekerja lebih cepat	Tugas proyek dapat selesai sebelum waktunya	4
			Tugas proyek diselesaikan tepat waktu	3
			Tugas proyek diselesaikan cukup tepat waktu	2
			Tugas proyek diselesaikan kurang tepat waktu	1
2.	Berpikir Luwes	Menghasilkan gagasan,jawaban atau pertanyaan yang bervariasi	Menghasilkan tiga atau lebih tiga gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	4

			Menghasilkan dua gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	3
			Menghasilkan satu gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	2
			Tidak Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	1
3.	Berpikir orisinal	Memiliki hasil karya dekoratif yang berbeda dari yang lain	Memiliki hasil karya dekoratif yang sangat berbeda dari yang lain	4
			Memiliki hasil karya dekoratif yang berbeda dari yang lain	3
			Memiliki hasil karya dekoratif yang cukup berbeda dari yang lain	2
			Memiliki hasil karya dekoratif yang kurang berbeda dari yang lain	1
4.	Keterampilan mengelaborasi	Mampu menerapkan langkah-langkah kerja proyek teknik <i>ecoprinting</i> dengan rinci	Sangat mampu menerapkan langkah-langkah kerja proyek teknik <i>ecoprinting</i> dengan rinci	4
			Mampu menerapkan langkah-langkah kerja proyek teknik	3

			<i>ecoprinting</i> dengan rinci	
			Cukup mampu menerapkan langkah-langkah kerja proyek teknik <i>ecoprinting</i> dengan rinci	2
			Kurang mampu menerapkan langkah-langkah kerja proyek teknik <i>ecoprinting</i> dengan rinci	1
5	Keterampilan mengevaluasi	Mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	Sangat mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	4
			Mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	3
			Cukup mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	2
			Kurang mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	1
6.	Rasa ingin tahu	Mengajukan pertanyaan	Mengajukan lebih dari dua pertanyaan	4
			Mengajukan lebih dari satu pertanyaan	3
			Mengajukan satu pertanyaan	2
			Tidak mengajukan pertanyaan	1

7.	Imajinatif	Mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	Sangat mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	4
			Mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	3
			Cukup mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	2
			Kurang mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	1
8.	Merasa tertantang oleh kemajuan	Melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	Sangat melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	4
			Melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	3
			Cukup melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	2
			Kurang melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	1

## Lembar Penilaian Keterampilan

No	Nama Siswa	Kriteria 1	Kriteria 2	Kriteria 3	Kriteria 4	Skor	Predikat
1.	Riyan	√				4	Baik sekali
2.	Rani		√			3	Baik
3.	Dimas			√		2	Cukup
4	Mila				√	1	Kurang

Mengetahui  
Guru Kelas III

Simpang Barumun, 22 Mei 2024  
Peneliti

Nesmedia Henisyah Rambe S.Pd  
NIP. 19721019200002006

Tiannum Sihombing  
Nim.202 0500 155

Kepala Sekolah  
SD N 100820 Simpang Barumun

Leli Sri Pilihana siregar, S.Pd, M.Si.  
NIP. 197705022006042022

Lampiran 2

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Sekolah** : SDN 100820 SIMPANG BARUMUN  
**Kelas/Semester** : III/2 (Dua)  
**Tema 7** : Perkembangan Teknologi  
**Subtema 3** : Perkembangan Teknologi Komunikasi  
**Pembelajaran ke-** : 1  
**Fokus Pembelajaran** : SBdP  
**Alokasi Waktu** : 2 x 35 menit

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. 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, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR**

NO.	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
3.1	Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif	3.1.1 Menyebut unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif 3.1.2 Menjelaskan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif
4.1	Membuat karya dekoratif	4.1.1 Merancang karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> 4.1.2 Mengatur bahan dan alat karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i>

		4.1.3 Menciptakan karya dekoratif dengan tehnik <i>ecoprinting</i> 4.1.3 Mengkreasikan karya dekoratif melalui kegiatan tehnik <i>ecoprinting</i>
--	--	--

### **C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui kegiatan tehnik *ecoprinting*, siswa dapat menyebutkan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif
2. Melalui kegiatan tehnik *ecoprinting*, siswa dapat menjelaskan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif
3. Melalui kegiatan tehnik *ecoprinting*, siswa dapat merancang sebuah karya dekoratif
4. Melalui kegiatan tehnik *ecoprinting*, siswa dapat mengatur bahan dan alat yang diperlukan untuk sebuah karya dekoratif
5. Melalui kegiatan tehnik *ecoprinting*, siswa dapat menciptakan sebuah karya dekoratif
6. Melalui kegiatan tehnik *ecoprinting*, siswa dapat mengkreasikan karya dekoratif

### **D. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Unsur-unsur rupa karya dekoratif

### **E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

1. Model Pembelajaran : *Project Based Learning* (PjBL)
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab, dan Penugasan.

### **F. MEDIA/ALAT BAHAN DAN SUMBER BELAJAR**

- Media : 1. Teks bacaan  
2. Gambar karya dekoratif  
3. LKS
- Alat/Bahan : Kertas, palu/benda keras, kantong plastik, aneka jenis daun, dan alas berupa benda yg teksturnya rata seperti kayu
- Sumber Belajar : Buku guru dan buku siswa kelas III, Tema 7 : Perkembangan Teknologi. Buku tematik terpadu kurikulum 2013 (Revisi 2018). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

## G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan memberikan semangat/ motivasi kepada siswa</li> <li>• Guru mengajak semua siswa berdoa untuk memulai pembelajaran</li> <li>• Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran/absen siswa dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk siswa serta memberikan perhatian kepada siswa</li> <li>• Guru menginformasikan materi yang akan diajarkan yaitu tentang unsur-unsur rupa dan langkah-langkah membuat karya dekoratif teknik <i>ecoprinting</i>.</li> <li>• Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.</li> <li>• Guru memberikan apresiasi serta motivasi</li> </ul>	10 Menit
Kegiatan Inti (PjBL)	<p><b>1. Penentuan Pertanyaan Mendasar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menunjukkan gambar sampah dedaunan dan karya dekoratif</li> <li>• Berdasarkan gambar, siswa bertanya jawab mengenai gambar yang ditunjukkan.               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa yang dimaksud dengan gambar dekoratif</li> <li>2. Bagaimana cara membuat karya dekoratif?</li> <li>3. Apa hubungan sampah dedaunan dengan gambar karya dekoratif?</li> </ol> </li> <li>• Guru membagikan LKS dan meminta siswa untuk membaca dan mengamati penjelasan dari lembar kerja siswa yang dibagikan guru.</li> </ul>	50 Menit

	<p><b>2. Mendesain Perencanaan Proyek (Colaboration, Critical Thinking, Problem Formulation)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa.</li> <li>• Setiap kelompok menganalisis dan mendiskusikan tentang pembuatan karya dekoratif dari dedaunan sampai siswa mampu menghasilkan karya dekoratif dari dedaunan dengan teknik <i>ecoprinting</i>.</li> </ul> <p><b>3. Merencanakan aktivitas/menyusun jadwal pelaksanaan penyelesaian proyek</b></p> <p>Guru dan siswa membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 menit mencari dedaunan dan bunga, dan batu</li> <li>• 10 menit menyusun dedaunan dan memukul dedaunan sesuai dengan langkah-langkah teknik <i>ecoprinting</i>.</li> </ul> <p><b>4. Monitoring siswa dan progres dari proyeknya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengerjakan LKS yang telah dibagikan kepada masing-masing kelompok.</li> <li>• Setiap kelompok melakukan proyek sesuai jadwal, dan mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek dengan guru.</li> <li>• Guru memonitoring kegiatan siswa dalam menyelesaikan proyek karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i>.</li> </ul> <p><b>5. Penerapan aktivitas-aktivitas untuk menyelesaikan proyek/menguji hasil</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil dari karya dekoratif teknik <i>ecoprinting</i> yang telah dibuat.</li> <li>• Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap hasil karya dekoratif teknik <i>ecoprinting</i> yang dipresentasikan temannya</li> </ul> <p><b>6. Mengevaluasi Pengalaman</b></p>	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama siswa mengevaluasi pengalaman dari hasil membuat karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i>.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum jelas</li> <li>• Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini</li> <li>• Guru memberikan arahan atau menyampaikan kegiatan selanjutnya</li> <li>• Kelas ditutup dengan berdoa bersama</li> </ul>	10 Menit

## H. PENILAIAN

### 1. Penilaian Sikap

Pengamatan

### 2.. Penilaian Keterampilan Unjuk Kerja iswa

#### ❖ Rubrik Keterampilan

No.	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Rubrik	Boot Nilai
1.	Berpikir lancer	Bekerja lebih cepat	Tugas proyek dapat selesai sebelum waktunya	4
			Tugas proyek diselesaikan tepat waktu	3
			Tugas proyek diselesaikan cukup tepat waktu	2
			Tugas proyek diselesaikan kurang tepat waktu	1
2.	Berpikir Luwes	Menghasilkan gagasan,jawaban atau pertanyaan yang bervariasi	Menghasilkan tiga atau lebih tiga gagasan, jawaban	4

			atau pertanyaan yang bervariasi.	
			Menghasilkan dua gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	3
			Menghasilkan satu gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	2
			Tidak Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	1
3.	Berpikir orisinal	Memiliki hasil karya dekoratif yang berbeda dari yang lain	Memiliki hasil karya dekoratif yang sangat berbeda dari yang lain	4
			Memiliki hasil karya dekoratif yang berbeda dari yang lain	3
			Memiliki hasil karya dekoratif yang cukup berbeda dari yang lain	2
			Memiliki hasil karya dekoratif yang kurang berbeda dari yang lain	1
4.	Keterampilan mengelaborasi	Mampu menerapkan langkah-langkah kerja proyek teknik <i>ecoprinting</i> dengan rinci	Sangat mampu menerapkan langkah-langkah kerja proyek teknik <i>ecoprinting</i> dengan rinci	4
			Mampu menerapkan langkah-langkah	3

			kerja proyek teknik <i>ecoprinting</i> dengan rinci	
			Cukup mampu menerapkan langkah-langkah kerja proyek teknik <i>ecoprinting</i> dengan rinci	2
			Kurang mampu menerapkan langkah-langkah kerja proyek teknik <i>ecoprinting</i> dengan rinci	1
5	Keterampilan mengevaluasi	Mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	Sangat mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	4
			Mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	3
			Cukup mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	2
			Kurang mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	1
6.	Rasa ingin tahu	Mengajukan pertanyaan	Mengajukan lebih dari dua pertanyaan	4
			Mengajukan lebih dari satu pertanyaan	3
			Mengajukan satu pertanyaan	2

			Tidak mengajukan pertanyaan	1
7.	Imajinatif	Mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	Sangat mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	4
			Mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	3
			Cukup mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	2
			Kurang mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	1
8.	Merasa tertantang oleh kemajuan	Melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	Sangat melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	4
			Melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	3
			Cukup melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	2
			Kurang melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	1

Lembar Penilaian Keterampilan

No	Nama Siswa	Kriteria 1	Kriteria 2	Kriteria 3	Kriteria 4	Skor	Predikat
1.	Riyan	√				<b>4</b>	Baik sekali
2.	Rani		√			<b>3</b>	Baik
3.	Dimas			√		<b>2</b>	Cukup
4	Mila				√	<b>1</b>	Kurang

Mengetahui  
Guru Kelas III

Simpang Barumun, 22 Mei 2024  
Peneliti

Nesmedia Henisyah Rambe S.Pd  
NIP. 19721019200002006

Tiannum Sihombing  
Nim.202 0500 155

Kepala Sekolah  
SD N 100820 Simpang Barumun

Leli Sri Pilihana siregar, S.Pd, M.Si.  
NIP. 197705022006042022

Lampiran 3

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Sekolah** : SDN 100820 SIMPANG BARUMUN  
**Kelas/Semester** : III/2 (Dua)  
**Tema 7** : Perkembangan Teknologi  
**Subtema 3** : Perkembangan Teknologi Komunikasi  
**Pembelajaran ke-** : 1  
**Fokus Pembelajaran** : SBdP  
**Alokasi Waktu** : 2 x 35 menit

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. 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, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR**

NO.	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
3.1	Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif	3.1.1 Menyebut unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif 3.1.2 Menjelaskan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif
4.1	Membuat karya dekoratif	4.1.1 Merancang karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> 4.1.2 Mengatur bahan dan alat karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i>

		4.1.3 Menciptakan karya dekoratif dengan tehnik <i>ecoprinting</i> 4.1.3 Mengkreasikan karya dekoratif melalui kegiatan tehnik <i>ecoprinting</i>
--	--	--

### **C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui kegiatan tehnik *ecoprinting*, siswa dapat menyebutkan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif
2. Melalui kegiatan tehnik *ecoprinting*, siswa dapat menjelaskan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif
3. Melalui kegiatan tehnik *ecoprinting*, siswa dapat merancang sebuah karya dekoratif
4. Melalui kegiatan tehnik *ecoprinting*, siswa dapat mengatur bahan dan alat yang diperlukan untuk sebuah karya dekoratif
5. Melalui kegiatan tehnik *ecoprinting*, siswa dapat menciptakan sebuah karya dekoratif
6. Melalui kegiatan tehnik *ecoprinting*, siswa dapat mengkreasikan karya dekoratif

### **D. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Kombinasi Unsur-unsur rupa karya dekoratif

### **E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

1. Model Pembelajaran : *Project Based Learning* (PjBL)
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab, dan Penugasan.

### **F. MEDIA/ALAT BAHAN DAN SUMBER BELAJAR**

- Media : 1. Teks bacaan  
2. Gambar karya dekoratif  
3. LKS
- Alat/Bahan : Kertas, palu/benda keras, kantong plastik, aneka jenis daun, dan alas berupa benda yg teksturnya rata seperti kayu
- Sumber Belajar : Buku guru dan buku siswa kelas III, Tema 7 : Perkembangan Teknologi. Buku tematik terpadu kurikulum 2013 (Revisi 2018). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

## G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan memberikan semangat/ motivasi kepada siswa</li> <li>• Guru mengajak semua siswa berdoa untuk memulai pembelajaran</li> <li>• Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran/absen siswa dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk siswa serta memberikan perhatian kepada siswa</li> <li>• Guru menginformasikan materi yang akan diajarkan yaitu tentang unsur-unsur rupa dan langkah-langkah membuat karya dekoratif teknik <i>ecoprinting</i>.</li> <li>• Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.</li> <li>• Guru memberikan apresiasi serta motivasi</li> </ul>	10 Menit
Kegiatan Inti (PjBL)	<p><b>1. Penentuan Pertanyaan Mendasar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menunjukkan gambar sampah dedaunan dan karya dekoratif</li> <li>• Berdasarkan gambar, siswa bertanya jawab mengenai gambar yang ditunjukkan.               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa yang dimaksud dengan gambar dekoratif</li> <li>2. Bagaimana cara membuat karya dekoratif?</li> <li>3. Apa hubungan sampah dedaunan dengan gambar karya dekoratif?</li> </ol> </li> <li>• Guru membagikan LKS dan meminta siswa untuk membaca dan mengamati penjelasan dari lembar kerja siswa yang dibagikan guru.</li> </ul>	50 Menit

	<p><b>2. Mendesain Perencanaan Proyek (Colaboration, Critical Thinking, Problem Formulation)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa.</li> <li>• Setiap kelompok menganalisis dan mendiskusikan tentang pembuatan karya dekoratif dari dedaunan sampai siswa mampu menghasilkan karya dekoratif dari dedaunan dengan teknik <i>ecoprinting</i>.</li> </ul> <p><b>3. Merencanakan aktivitas/menyusun jadwal pelaksanaan penyelesaian proyek</b></p> <p>Guru dan siswa membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 menit mencari dedaunan dan bunga, dan batu</li> <li>• 10 menit menyusun dedaunan dan memukul dedaunan sesuai dengan langkah-langkah teknik <i>ecoprinting</i>.</li> </ul> <p><b>4. Monitoring siswa dan progres dari proyeknya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengerjakan LKS yang telah dibagikan kepada masing-masing kelompok.</li> <li>• Setiap kelompok melakukan proyek sesuai jadwal, dan mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek dengan guru.</li> <li>• Guru memonitoring kegiatan siswa dalam menyelesaikan proyek karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i>.</li> </ul> <p><b>5. Penerapan aktivitas-aktivitas untuk menyelesaikan proyek/menguji hasil</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil dari karya dekoratif teknik <i>ecoprinting</i> yang telah dibuat.</li> <li>• Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap hasil karya dekoratif teknik <i>ecoprinting</i> yang dipresentasikan temannya</li> </ul> <p><b>6. Mengevaluasi Pengalaman</b></p>	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru bersama siswa mengevaluasi pengalaman dari hasil membuat karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i>.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum jelas</li> <li>Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini</li> <li>Guru memberikan arahan atau menyampaikan kegiatan selanjutnya</li> <li>Kelas ditutup dengan berdoa bersama</li> </ul>	10 Menit

## H. PENILAIAN

### 1. Penilaian Sikap

Pengamatan

### 2.. Penilaian Keterampilan Unjuk Kerja iswa

#### ❖ Rubrik Keterampilan

No.	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Rubrik	Boot Nilai
1.	Berpikir lancer	Bekerja lebih cepat	Tugas proyek dapat selesai sebelum waktunya	4
			Tugas proyek diselesaikan tepat waktu	3
			Tugas proyek diselesaikan cukup tepat waktu	2
			Tugas proyek diselesaikan kurang tepat waktu	1
2.	Berpikir Luwes	Menghasilkan gagasan,jawaban atau pertanyaan yang bervariasi	Menghasilkan tiga atau lebih tiga gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	4

			Menghasilkan dua gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	3
			Menghasilkan satu gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	2
			Tidak Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	1
3.	Berpikir orisinal	Memiliki hasil karya dekoratif yang berbeda dari yang lain	Memiliki hasil karya dekoratif yang sangat berbeda dari yang lain	4
			Memiliki hasil karya dekoratif yang berbeda dari yang lain	3
			Memiliki hasil karya dekoratif yang cukup berbeda dari yang lain	2
			Memiliki hasil karya dekoratif yang kurang berbeda dari yang lain	1
4.	Keterampilan mengelaborasi	Mampu menerapkan langkah-langkah kerja proyek teknik <i>ecoprinting</i> dengan rinci	Sangat mampu menerapkan langkah-langkah kerja proyek teknik <i>ecoprinting</i> dengan rinci	4
			Mampu menerapkan langkah-langkah kerja proyek teknik	3

			<i>ecoprinting</i> dengan rinci	
			Cukup mampu menerapkan langkah-langkah kerja proyek teknik <i>ecoprinting</i> dengan rinci	2
			Kurang mampu menerapkan langkah-langkah kerja proyek teknik <i>ecoprinting</i> dengan rinci	1
5	Keterampilan mengevaluasi	Mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	Sangat mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	4
			Mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	3
			Cukup mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	2
			Kurang mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	1
6.	Rasa ingin tahu	Mengajukan pertanyaan	Mengajukan lebih dari dua pertanyaan	4
			Mengajukan lebih dari satu pertanyaan	3
			Mengajukan satu pertanyaan	2
			Tidak mengajukan pertanyaan	1

7.	Imajinatif	Mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	Sangat mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	4
			Mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	3
			Cukup mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	2
			Kurang mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	1
8.	Merasa tertantang oleh kemajuan	Melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	Sangat melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	4
			Melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	3
			Cukup melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	2
			Kurang melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	1

Lembar Penilaian Keterampilan

No	Nama Siswa	Kriteria 1	Kriteria 2	Kriteria 3	Kriteria 4	Skor	Predikat
1.	Riyan	√				4	Baik sekali
2.	Rani		√			3	Baik
3.	Dimas			√		2	Cukup
4	Mila				√	1	Kurang

Mengetahui  
Guru Kelas III

Simpang Barumon, 22 Mei 2024  
Peneliti

Nesmedia Henisyah Rambe S.Pd  
NIP. 19721019200002006

Tiannum Sihombing  
Nim.202 0500 155

Kepala Sekolah  
SD N 100820 Simpang Barumon

Leli Sri Pilihana siregar, S.Pd, M.Si.  
NIP. 197705022006042022

Lampiran 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Sekolah** : SDN 100820 SIMPANG BARUMUN  
**Kelas/Semester** : III/2 (Dua)  
**Tema 7** : Perkembangan Teknologi  
**Subtema 3** : Perkembangan Teknologi Komunikasi  
**Pembelajaran ke-** : 1  
**Fokus Pembelajaran** : SBdP  
**Alokasi Waktu** : 2 x 35 menit

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. 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, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR**

NO.	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
3.1	Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif	3.1.1 Menyebut unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif 3.1.2 Menjelaskan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif
4.1	Membuat karya dekoratif	4.1.1 Merancang karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> 4.1.2 Mengatur bahan dan alat karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i>

		4.1.3 Menciptakan karya dekoratif dengan tehnik <i>ecoprinting</i> 4.1.3 Mengkreasikan karya dekoratif melalui kegiatan tehnik <i>ecoprinting</i>
--	--	--

### **C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui kegiatan tehnik *ecoprinting*, siswa dapat menyebutkan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif
2. Melalui kegiatan tehnik *ecoprinting*, siswa dapat menjelaskan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif
3. Melalui kegiatan tehnik *ecoprinting*, siswa dapat merancang sebuah karya dekoratif
4. Melalui kegiatan tehnik *ecoprinting*, siswa dapat mengatur bahan dan alat yang diperlukan untuk sebuah karya dekoratif
5. Melalui kegiatan tehnik *ecoprinting*, siswa dapat menciptakan sebuah karya dekoratif
6. Melalui kegiatan tehnik *ecoprinting*, siswa dapat mengkreasikan karya dekoratif

### **D. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Kombinasi Unsur-unsur rupa karya dekoratif

### **E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

1. Model Pembelajaran : *Project Based Learning* (PjBL)
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab, dan Penugasan.

### **F. MEDIA/ALAT BAHAN DAN SUMBER BELAJAR**

- Media : 1. Teks bacaan  
2. Gambar karya dekoratif  
3. LKS
- Alat/Bahan : Kertas, palu/benda keras, kantong plastik, aneka jenis daun, dan alas berupa benda yg teksturnya rata seperti kayu
- Sumber Belajar : Buku guru dan buku siswa kelas III, Tema 7 : Perkembangan Teknologi. Buku tematik terpadu kurikulum 2013 (Revisi 2018). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

## G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan memberikan semangat/ motivasi kepada siswa</li> <li>• Guru mengajak semua siswa berdoa untuk memulai pembelajaran</li> <li>• Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran/absen siswa dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk siswa serta memberikan perhatian kepada siswa</li> <li>• Guru menginformasikan materi yang akan diajarkan yaitu tentang unsur-unsur rupa dan langkah-langkah membuat karya dekoratif teknik <i>ecoprinting</i>.</li> <li>• Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.</li> <li>• Guru memberikan apresiasi serta motivasi</li> </ul>	10 Menit
Kegiatan Inti (PjBL)	<p><b>1. Penentuan Pertanyaan Mendasar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menunjukkan gambar sampah dedaunan dan karya dekoratif</li> <li>• Berdasarkan gambar, siswa bertanya jawab mengenai gambar yang ditunjukkan.               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa yang dimaksud dengan gambar dekoratif</li> <li>2. Bagaimana cara membuat karya dekoratif?</li> <li>3. Apa hubungan sampah dedaunan dengan gambar karya dekoratif?</li> </ol> </li> <li>• Guru membagikan LKS dan meminta siswa untuk membaca dan mengamati penjelasan dari lembar kerja siswa yang dibagikan guru.</li> </ul>	50 Menit

	<p><b>2. Mendesain Perencanaan Proyek (Colaboration, Critical Thinking, Problem Formulation)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa.</li> <li>• Setiap kelompok menganalisis dan mendiskusikan tentang pembuatan karya dekoratif dari dedaunan sampai siswa mampu menghasilkan karya dekoratif dari dedaunan dengan teknik <i>ecoprinting</i>.</li> </ul> <p><b>3. Merencanakan aktivitas/menyusun jadwal pelaksanaan penyelesaian proyek</b></p> <p>Guru dan siswa membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 menit mencari dedaunan dan bunga, dan batu</li> <li>• 10 menit menyusun dedaunan dan memukul dedaunan sesuai dengan langkah-langkah teknik <i>ecoprinting</i>.</li> </ul> <p><b>4. Monitoring siswa dan progres dari proyeknya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengerjakan LKS yang telah dibagikan kepada masing-masing kelompok.</li> <li>• Setiap kelompok melakukan proyek sesuai jadwal, dan mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek dengan guru.</li> <li>• Guru memonitoring kegiatan siswa dalam menyelesaikan proyek karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i>.</li> </ul> <p><b>5. Penerapan aktivitas-aktivitas untuk menyelesaikan proyek/menguji hasil</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil dari karya dekoratif teknik <i>ecoprinting</i> yang telah dibuat.</li> <li>• Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap hasil karya dekoratif teknik <i>ecoprinting</i> yang dipresentasikan temannya</li> </ul> <p><b>6. Mengevaluasi Pengalaman</b></p>	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama siswa mengevaluasi pengalaman dari hasil membuat karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i>.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum jelas</li> <li>• Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini</li> <li>• Guru memberikan arahan atau menyampaikan kegiatan selanjutnya</li> <li>• Kelas ditutup dengan berdoa bersama</li> </ul>	10 Menit

## H. PENILAIAN

### 1. Penilaian Sikap

Pengamatan

### 2.. Penilaian Keterampilan Unjuk Kerja iswa

#### ❖ Rubrik Keterampilan

No.	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Rubrik	Boo Nilai
1.	Berpikir lancer	Bekerja lebih cepat	Tugas proyek dapat selesai sebelum waktunya	4
			Tugas proyek diselesaikan tepat waktu	3
			Tugas proyek diselesaikan cukup tepat waktu	2
			Tugas proyek diselesaikan kurang tepat waktu	1
2.	Berpikir Luwes	Menghasilkan gagasan,jawaban atau pertanyaan yang bervariasi	Menghasilkan tiga atau lebih tiga gagasan, jawaban	4

			atau pertanyaan yang bervariasi.	
			Menghasilkan dua gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	3
			Menghasilkan satu gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	2
			Tidak Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	1
3.	Berpikir orisinal	Memiliki hasil karya dekoratif yang berbeda dari yang lain	Memiliki hasil karya dekoratif yang sangat berbeda dari yang lain	4
			Memiliki hasil karya dekoratif yang berbeda dari yang lain	3
			Memiliki hasil karya dekoratif yang cukup berbeda dari yang lain	2
			Memiliki hasil karya dekoratif yang kurang berbeda dari yang lain	1
4.	Keterampilan mengelaborasi	Mampu menerapkan langkah-langkah kerja proyek teknik <i>ecoprinting</i> dengan rinci	Sangat mampu menerapkan langkah-langkah kerja proyek teknik <i>ecoprinting</i> dengan rinci	4
			Mampu menerapkan langkah-langkah	3

			kerja proyek teknik <i>ecoprinting</i> dengan rinci	
			Cukup mampu menerapkan langkah-langkah kerja proyek teknik <i>ecoprinting</i> dengan rinci	2
			Kurang mampu menerapkan langkah-langkah kerja proyek teknik <i>ecoprinting</i> dengan rinci	1
5	Keterampilan mengevaluasi	Mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	Sangat mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	4
			Mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	3
			Cukup mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	2
			Kurang mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	1
6.	Rasa ingin tahu	Mengajukan pertanyaan	Mengajukan lebih dari dua pertanyaan	4
			Mengajukan lebih dari satu pertanyaan	3
			Mengajukan satu pertanyaan	2

			Tidak mengajukan pertanyaan	1
7.	Imajinatif	Mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	Sangat mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	4
			Mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	3
			Cukup mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	2
			Kurang mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	1
8.	Merasa tertantang oleh kemajuan	Melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	Sangat melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	4
			Melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	3
			Cukup melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	2
			Kurang melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	1

Lembar Penilaian Keterampilan

No	Nama Siswa	Kriteria 1	Kriteria 2	Kriteria 3	Kriteria 4	Skor	Predikat
1.	Riyan	√				4	Baik sekali
2.	Rani		√			3	Baik
3.	Dimas			√		2	Cukup
4	Mila				√	1	Kurang

Mengetahui  
Guru Kelas III

Simpang Barumun, 22 Mei 2024  
Peneliti

Nesmedia Henisyah Rambe S.Pd  
NIP. 19721019200002006

Tiannum Sihombing  
Nim.202 0500 155

Kepala Sekolah  
SD N 100820 Simpang Barumun

Leli Sri Pilihana siregar, S.Pd, M.Si.  
NIP. 197705022006042022

Lampiran 5

INSTRUMEN LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA KELAS III SDN  
100820 SIMPANG BARUMUN DALAM PENERAPAN MODEL  
PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* PADA MATA  
PELAJARAN SBdP MATERI KARYA DEKORATIF DENGAN TEKNIK  
*ECOPRINTING*

NO	INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI	YA	TIDAK
<b>I</b>	<b>PRA PEMBELAJARAN</b>		
1.	Siswa menjawab salam yang diucapkan oleh guru		
2.	Siswa berdoa bersama		
<b>II</b>	<b>KEGIATAN MEMBUKA PEMBELAJARAN</b>		
1.	Aktif dalam menjawab absensi yang diajukan oleh guru		
2.	Siswa secara fisik dan psikis siap untuk mengikuti proses pembelajaran		
<b>III</b>	<b>KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</b>		
<b>A</b>	<b>Memperhatikan Tugas</b>		
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru		
2.	Siswa mengajukan pendapat atau menjawab pertanyaan guru		
3.	Siswa menanyakan hal-hal yang belum jelas		
<b>B</b>	<b>Menyimak Penjelasan Materi</b>		
1.	Siswa memperhatikan penjelasan materi		
2.	Siswa mencatat penjelasan materi		
3.	Siswa mengajukan pendapat atau menjawab pertanyaan guru		
4.	Siswa menanyakan hal-hal yang belum jelas		
<b>C</b>	<b>Keterlibatan dalam Pembangkitan Pengetahuan Awal</b>		

1.	Siswa menjawab pertanyaan guru		
2.	Siswa menanggapi penjelasan guru		
3.	Siswa mengemukakan pendapat atau alasan		
4.	Siswa mengomentari pendapat teman		
<b>IV</b>	<b>PENUTUP</b>		
1.	Siswa menyimpulkan materi pelajaran		
2.	Siswa aktif dalam membuat rangkuman pelajaran		
3.	Respon siswa dalam pemberian tugas		
4.	Melakukan kegiatan berdoa bersama		
	<b>JUMLAH SKOR AKHIR</b>		

Keterangan:

“Ya” dengan nilai 1

“Tidak” dengan nilai 0

$$\text{Rumus nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Penggolongan persentase hasil observasi tersebut

80-100 = Sangat Baik

70-79 = Baik

60-69 = Cukup

≤59 = Kurang

Simpang Barumun, 15 Mei 2024

Observer

Nesmedia Hensyah Rambe S.Pd  
NIP. 19721019200002006

Lampiran 6

Pedoman Unjuk Kerja

No.	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Rubrik	Boo Nilai
1.	Berpikir lancer	Bekerja lebih cepat	Tugas proyek dapat selesai sebelum waktunya	4
			Tugas proyek diselesaikan tepat waktu	3
			Tugas proyek diselesaikan cukup tepat waktu	2
			Tugas proyek diselesaikan kurang tepat waktu	1
2.	Berpikir Luwes	Menghasilkan gagasan,jawaban atau pertanyaan yang bervariasi	Menghasilkan tiga atau lebih tiga gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	4
			Menghasilkan dua gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	3
			Menghasilkan satu gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	2
			Tidak Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	1

3.	Berpikir orisinal	Memiliki hasil karya dekoratif yang berbeda dari yang lain	Memiliki hasil karya dekoratif yang sangat berbeda dari yang lain	4
			Memiliki hasil karya dekoratif yang berbeda dari yang lain	3
			Memiliki hasil karya dekoratif yang cukup berbeda dari yang lain	2
			Memiliki hasil karya dekoratif yang kurang berbeda dari yang lain	1
4.	Keterampilan mengelaborasi	Mampu menerapkan langkah-langkah kerja proyek teknik <i>ecoprinting</i> dengan rinci	Sangat mampu menerapkan langkah-langkah kerja proyek teknik <i>ecoprinting</i> dengan rinci	4
			Mampu menerapkan langkah-langkah kerja proyek teknik <i>ecoprinting</i> dengan rinci	3
			Cukup mampu menerapkan langkah-langkah kerja proyek teknik <i>ecoprinting</i> dengan rinci	2
			Kurang mampu menerapkan langkah-langkah kerja proyek teknik <i>ecoprinting</i> dengan rinci	1

5	Keterampilan mengevaluasi	Mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	Sangat mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	4
			Mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	3
			Cukup mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	2
			Kurang mampu mengevaluasi hasil karya dekoratif milik temannya.	1
6.	Rasa ingin tahu	Mengajukan pertanyaan	Mengajukan lebih dari dua pertanyaan	4
			Mengajukan lebih dari satu pertanyaan	3
			Mengajukan satu pertanyaan	2
			Tidak mengajukan pertanyaan	1
7.	Imajinatif	Mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	Sangat mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	4
			Mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	3
			Cukup mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	2

			Kurang mampu menghasilkan karya dekoratif dengan teknik <i>ecoprinting</i> .	1
8.	Merasa tertantang oleh kemajuan	Melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	Sangat melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	4
			Melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	3
			Cukup melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	2
			Kurang melibatkan diri dalam tugas yang diberikan	1

Lampiran 7

## SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Khodijah Lubis, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Lembar Observasi untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: **“Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP Materi Karya Dekoratif Dengan Teknik *Ecoprinting* di Kelas III SDN 100820 Simpang Barumun KAB. Padang Lawas Utara**

Yang disusun oleh:

Nama : Tiannum Sihombing

Nim : 2020500155

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Ada pun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.
- 3.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas tes pemahaman yang baik.

Padangsidempuan, 20 Desember 2023  
Validator,

Siti Khodijah Lubis, M.Pd

Lampiran 8

**LEMBAR VALIDASI UNJUK KERJA**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 100820 Simpang Barumun

Mata Pelajaran : SBdP

Kelas/Semester : III/2 (DUA)

Pokok Bahasan : Karya Dekoratif Teknik *Ecoprinting*

Nama Validator : Siti Khodijah Lubis, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

**A. Petunjuk**

1. Peneliti mohon kiranya Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk revisi lembar unjuk kerja yang peneliti susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom nilai yang disesuaikan dengan penilaian Ibu.
3. Untuk revisi, dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dapat menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

**B. Skala penilaian**

1 = Sangat Kurang

3 = Baik

2 = Kurang

4 = Sangat Baik

**C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek**

No.	Aspek yang ditelaah	Kriteria			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>A. ISI</b>				
	1. Aspek yang dinilai sesuai dengan KD dan materi karya dekoratif teknik <i>ecoprinting</i>				
	2. Aspek yang dinilai sesuai dengan indikator yang akan dicapai				
<b>II</b>	<b>B. KONTRUKSI</b>				

	1. Aspek yang dinilai dirumuskan dengan jelas.				
	2. Adanya rubrik petunjuk yang jelas tentang tingkat bobot nilai				
	3. Rubrik sesuai dengan aspek yang akan dinilai				
	4. Aspek yang dinilai tidak memberikan pernyataan negatif .				
	5. Tabel yang digunakan pada lembar unjuk kerja disajikan dengan jelas.				
	6. Rubrik penilaian disusun berdasarkan tingkat bobot nilai yang dicapai				
<b>III</b>	<b>C. Bahasa</b>				
	1. Penulisan lembar unjuk kerja tentang karya dekoratif <i>ecoprinting</i> menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				
	2. Penulisan aspek yang dinilai menggunakan kalimat jelas dan mudah dimengerti				
	3. Rubrik tidak menggunakan kelompok kata yang sama, namun adanya pembeda kategori yang merupakan tingkat bobot nilai				

#### D. Penilaian Umum

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A = dapat digunakan tanpa revisi

B = dapat digunakan dengan revisi kecil

C = dapat digunakan dengan revisi besar

D = belum dapat digunakan

Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidempuan, 20 Desember 2023

Validator,

Siti Khodijah Lubis, M.Pd.

Lampiran 9

**LEMBAR KERJA SISWA (LKS)**

Karya dekoratif teknik *Ecoprinting* pada kain/kertas

Mata pelajaran : SBdP

Kelas/semester : III/2

Alokasi Waktu : 70 menit

Materi Pokok : Karya dekoratif dengan teknik *ecoprinting*

A. Tujuan : Peserta didik mampu membuat karya dekoratif dengan teknik *ecoprinting*

B. Alat dan Bahan

1. palu atau benda keras
2. plastik
3. alas yang teksturnya rata
4. kain
5. Aneka jenis daun dan bunga

C. Langkah Kerja

1. Siapkan kain lalu bentangkan di alas atau lantai yang bersih
2. Susun daun secara rapi dengan berbagai motif yang di gunakan sesuai dengan unsur-unsur rupa karya dekoratif
3. Letakkan plastik diatas kain
4. Pukul daun secara perlahan menggunakan palu/batu sampai menempel pada kain
5. lepaskan daun secara perlahan
6. jemur sampai kering
7. *Ecoprint siap digunakan*

## Lampiran 10

**HASIL KREATIVITAS SISWA DALAM KEGIATAN  
UNJUK KERJA PRA SIKLUS**

No	Nama siswa	Aspek yang di nilai pada masing-masing indikator kreativitas																								skor	Nilai	Keterangan								
		A				B				C				D				E				F							G				H			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1				4	3	2	1	4	3	2	1
1.	AFPS		3				2			3				3				3				3					2	4				23	71,87	Kreatif		
2.	AHS		3				3				2			2				3				3				3			4			23	71,87	Kreatif		
3.	AFH			2			2				2			2				2				1			2			3			16	50	Kurang Kreatif			
4.	AFA		3				2				2			2				2				1			2			3			17	53,12	Kurang Kreatif			
5.	AZ		3				2			3				2				3				3			3			4			23	71,87	Kreatif			
6.	AR			2				1				1			1				1			1			2			1	4		13	40,62	Kurang Kreatif			
7.	BAHH			2				1				1			1				2			3				1	4			15	46,87	Kurang Kreatif				
8.	ED			2			2				2			2				2				2			2			3			17	53,12	Kurang Kreatif			
9.	HM			2			2					1			2				2			2				1		3			15	46,87	Kurang Kreatif			
10.	MFAH				1		2					1			2				3				2			2			3		16	50	Kurang Kreatif			
11.	MRA			2			2				2			2					2				1			2		4			17	53,12	Kurang Kreatif			

12.	ND			2			2				1			2			2			1	4			16	50	Kurang Kreatif	
13.	NPN		3				2			2			2			2			2		4			19	59,25	Kurang Kreatif	
14.	PAN		3			3			2			2			3			3			4			23	71,87	Kreatif	
15.	RPCH			1			1			1			1			2			2			1	3		12	37,5	Kurang Kreatif
16.	RA			2			2			1			2			2			2			3		16	50	Kuang Kreatif	
17.	SBMH			2			2			1			2			2			3			2	4		18	56,25	Kurang Kreatif
18.	SP			1			1			1			1			2			2			1		2	11	34,37	Kurang Kreatif
19.	ZAH			2			1			1			2			2			2			1	3		14	43,75	Kurang Kreatif
Jumlah Nilai Seluruh Siswa																							1012,44				
Nilai Rata-rata Kelas																							53,28		Kurang		
Presentase Ketuntasan Siswa (%)																							21,05%				

Lampiran 11

**HASIL KREATIVITAS SISWA DALAM KEGIATAN  
UNJUK KERJA SIKLUS I PERTEMUAN I**

No	Nama siswa	Aspek yang di nilai pada masing-masing indikator kreativitas																								skor	Nilai	Keterangan								
		A				B				C				D				E				F							G				H			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1				4	3	2	1	4	3	2	1
1.	AFPS		3				3					2			3					3									2		4			23	71,87%	Kreatif
2.	AHS		3				3					2			3					3					3				4					24	75	Kreatif
3.	AFH			2					1			2			3					3					3			2	4					20	62,5	Cukup Kreatif
4.	AFA		3						2			2			3					3					3			2	4					22	68,75	Cukup Kreatif
5.	AZ		3						2			2			3					3					3				4					23	71,87	Kreatif
6.	AR			2					1				1		2					2					3			2	3					16	50	Kurang Kreatif
7.	BAHH		3						2			2			3					3					3			2	4					22	68,75	Cukup Kreatif
8.	ED		3						3						3					3					3				4					24	75	Kreatif
9.	HM			2					2			2			3					3					3			2	4					21	65,2	Cukup Kreatif
10.	MFAH			2					2			2			3					3					3			2	3					20	62,5	Cukup Kreatif
11.	MRA		3						2			3			3					4					4				3				3	25	78,12	Kreatif

12.	ND		3			3			3			2			3			2			2	4			22	68,75	Cukup Kreatif
13.	NPN		2			2			2			3			3			3			2	4			21	65,62	Cukup Kreatif
14.	PAN		2			3			2			3			4			3			3	4			24	75	Kreatif
15.	RPCH		3			2			1			2			3			4			2			3	16	50	Kurang Kreatif
16.	RA		2			1			2			2			3			3			2	4			19	59,37	Kurang Kreatif
17.	SBMH		2			1			2			3			3			3			2	4			20	62,5	Cukup Kreatif
18.	SP		2			1			1			2			2			2			1			3	14	43,75	Kurang Kreatif
19.	ZAH		2			1			2			2			3			3			2	4			19	59,37	Kurang Kreatif
Jumlah Nilai Seluruh Siswa																							1.234,34				
Nilai Rata-rata Kelas																							64,96		Cukup		
Presentase Ketuntasan Siswa (%)																							31,57%				

Mengetahui  
Guru Kelas III

Nesmedia Hensyah Rambe S.Pd  
NIP. 19721019200002006

Peneliti

Tiannum Sihombing  
Nim.2020500155

Lampiran 12

**HASIL KREATIVITAS SISWA DALAM KEGIATAN  
UNJUK KERJA SIKLUS I PERTEMUAN II**

No	Nama siswa	Aspek yang di nilai pada masing-masing indikator kreativitas																								skor	Nilai	Keterangan								
		A				B				C				D				E				F							G				H			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1				4	3	2	1	4	3	2	1
1.	AFPS	4				3				2				3				3				3				3				4				25	78,12	Kreatif
2.	AHS		3			3				2				3				3				3				3				4				24	75	Kreatif
3.	AFH		3				2				2			3				3				3				2	4			22	68,75	Cukup Kreatif				
4.	AFA		3				2				2			3				3				3				2	4			22	68,75	Cukup Kreatif				
5.	AZ		3				2				2			3				3				3				3	4			23	71,87	Kreatif				
6.	AR			2				1			2			3					2			2				3		3		18	56,25	Kurang Kreatif				
7.	BAHH		3				3				3			3				3				3				2	4			24	75	Kreatif				
8.	ED		3				3				3			3				3				3				3	4			25	78,12	Kreatif				
9.	HM		3				2				2			3				3				3				2	4			22	68,75	Cukup Kreatif				
10.	MFAH			2			2				2			3				3				3				2	4			21	65,62	Cukup Kreatif				
11.	MRA		3				2				3			3					4				4				2	4		25	78,12	Kreatif				

12.	ND		3			3			3			2			3			3			2	4			23	71,87	Kreatif
13.	NPN		3			2			2			3			3			3			3	4			23	71,87	Kreatif
14.	PAN		3			2			2			3			4			3			3	4			24	75	Kreatif
15.	RPCH			2		2			2			2			2			2			2		3		17	53,12	Kurang Kreatif
16.	RA			2		2			2			2			3			3			2	4			20	62,5	Cukup Kreatif
17.	SBMH			2		2			2			3			3			3			2	4			21	65,62	Cukup Kreatif
18.	SP			2			1			1		2			2			2			3		3		16	50	Kurang Kreatif
19.	ZAH		3			2			2			2			3			3				1	4		20	62,5	Cukup Kreatif
Jumlah Nilai Seluruh Siswa																							1.296,83				
Nilai Rata-rata Kelas																							68,25		Cukup		
Presentase Ketuntasan Siswa (%)																							43,36%				

Mengetahui  
Guru Kelas III

Peneliti

Nesmedia Henisyah Rambe S.Pd  
NIP. 19721019200002006

Tiannum Sihombing  
Nim.2020500155

Lampiran 13

**HASIL KREATIVITAS SISWA DALAM KEGIATAN  
UNJUK KERJA SIKLUS II PERTEMUAN I**

No	Nama siswa	Aspek yang di nilai pada masing-masing indikator kreativitas																								skor	Nilai	Keterangan								
		A				B				C				D				E				F							G				H			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1				4	3	2	1	4	3	2	1
1.	AFPS	4				3				3				3				4				3				3				4				27	84,37	Sangat Kreatif
2.	AHS	4				3				3				3				3				3				3				4				26	81,25	Sangat Kreatif
3.	AFH		3				2				2		4					3					2			3				4				23	71,87	Kreatif
4.	AFA		3				3				2		4					3					2			3				4				24	75	Kreatif
5.	AZ	4				3					2		4					3					2			3				4				25	78,12	Kreatif
6.	AR		3				2				2				2			3					3				2		4					21	65,62	Cukup Kreatif
7.	BAHH	4				3				3			4					3					3				2		4					26	81,25	Sangat Kreatif
8.	ED	4				3				3			4				4						1			3			4					26	81,25	Sangat Kreatif
9.	HM		3				2				2		3					3					3			3			4					23	71,87	Kreatif
10.	MFAH		3				2				3		3					3					3				2		4					23	71,87	Kreatif
11.	MRA	4				3				3			4				4						2			3			4					27	84,37	Sangat Kreatif

12.	ND	4				3				3				3				3				2	4			25	78,12	Kreatif	
13.	NPN	4				2			2	4				3				3				2	4			24	75	Kreatif	
14.	PAN	4				3			3			4						2				3		4		27	84,37	Sangat Kreatif	
15.	RPCH		3			2			2			2						2				2	4			20	62,5	Cukup Kreatif	
16.	RA		3			2			2			3						2				3		4		22	68,75	Cukup Kreatif	
17.	SBMH		3			3			2			3						3				2	4			23	71,87	Kreatif	
18.	SP			2				1		2		3						2				2		3		19	59,37	Kurang Kreatif	
19.	ZAH		3					2		2		3										1		2	4		20	62,5	Cukup Kreatif
Jumlah Nilai Seluruh Siswa																									1.409,32				
Nilai Rata-rata Kelas																									74,17	Baik			
Presentase Ketuntasan Siswa (%)																									73,68%				

Mengetahui  
Guru Kelas III

Nesmedia Henisyah Rambe S.Pd  
NIP. 19721019200002006

Peneliti

Tiannum Sihombing  
Nim.2020500155

Lampiran 14

**HASIL KREATIVITAS SISWA DALAM KEGIATAN  
UNJUK KERJA SIKLUS II PERTEMUAN II**

No	Nama siswa	Aspek yang di nilai pada masing-masing indikator kreativitas																								skor	Nilai	Keterangan								
		A				B				C				D				E				F							G				H			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1				4	3	2	1	4	3	2	1
1.	AFPS	4				3				4				4				4				3				3				4				29	90,62	Sangat Kreatif
2.	AHS	4				3				4				4				4					2			3				4				28	87,5	Sangat Kreatif
3.	AFH	4				3				3				4				3						1		3				4				25	78,12	Kreatif
4.	AFA	4				3				3				4				4					2			3				4				27	84,37	Sangat Kreatif
5.	AZ	4				3				3				4				3				3				4				4				28	87,5	Sangat Kreatif
6.	AR	4					2				2			4				3					2			3				4				24	75	Kreatif
7.	BAHH	4				3				4				4				4				3				3				4				29	90,62	Sangat Kreatif
8.	ED	4				3				4				4				4					2			3				4				28	87,5	Sangat Kreatif
9.	HM	4					2			3				3				4				3				3				4				26	81,25	Sangat Kreatif
10.	MFAH	4					2			3				3				4					2			3				4				25	78,12	Kreatif
11.	MRA	4				3				4				4				4				3				3				4				29	90,62	Sangat Kreatif

12.	ND	4				3				3				3				3			4				27	84,37	Sangat Kreatif		
13.	NPN	4				3				3			4					2			3			4			27	84,37	Sangat Kreatif
14.	PAN	4			4					3			4					4			3			4			30	93,75	Sangat Kreatif
15.	RPCH		3					2			2		4					3			2			2	4		22	68,75	Cukup Kreatif
16.	RA		3					2			3		4					3			3			3	4		25	78,12	Kreatif
17.	SBMH	4				3					3							3			2			3	4		25	78,12	Kreatif
18.	SP		3					2			3							3			2			2	4		22	68,75	Cukup Kreatif
19.	ZAH		3					2			3							3			2			2	4		22	68,75	Cukup Kreatif
Jumlah Nilai Seluruh Siswa																							1.556,2						
Nilai Rata-rata Kelas																							81,90		Sangat Baik				
Presentase Ketuntasan Siswa (%)																							84,21%						

Mengetahui  
Guru Kelas III

Nesmedia Hensyah Rambe S.Pd  
NIP. 19721019200002006

Peneliti

Tiannum Sihombing  
Nim.2020500155

Lampiran 15

Tabel Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I

NO	Nama Siswa	Aspek yang diamati																			Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19			
1.	AFPS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	16	82,21	Sangat Aktif
2.	AHS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	14	73,68	Aktif
3.	AFH	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	11	57,89	Kurang Aktif
4.	AFA	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	11	57,89	Kurang Aktif
5.	AZ	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1		1	12	63,15	Cukup Aktif
6.	AR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	13	68,42	Cukup Aktif
7.	BAHH	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	15	78,94	Aktif
8.	ED	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	13	68,42	Cukup Aktif
9.	HM	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	8	42,10	Kurang Aktif
10.	MFAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	17	89,47	Sangat Aktif
11.	MRA	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	15	78,94	Aktif
12.	ND	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	8	42,10	Kurang Aktif

13.	NPN	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	13	68,42	Cukup Aktif
14.	PAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	14	73,68	Aktif
15.	RPCH	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	9	47,36	Kurang Aktif
16.	RA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	12	63,15	Cukup Aktif
17.	SBMH	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	11	57,89	Kurang Aktif
18.	SR	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	5	26,31	Kurang Aktif
19.	ZAH	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	6	31,57	Kurang Aktif
Jumlah Total Nilai																				1.171,59			
Persentase Rata-Rata Kelas																				61,66		Cukup	

Mengetahui  
Guru Kelas III

Peneliti

Nesmedia Hensyah Rambe S.Pd  
NIP. 19721019200002006

Tiannum Sihombing  
Nim.2020500155

Lampiran 16

Tabel Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II

NO	Nama Siswa	Aspek yang diamati																			Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19			
1.	AFPS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	17	89,47	Sangat Aktif
2.	AHS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	16	84,21	Sangat Aktif
3.	AFH	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	13	68,42	Cukup Aktif
4.	AFA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	13	68,42	Cukup Aktif
5.	AZ	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	73,68	Aktif
6.	AR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	13	68,42	Cukup Aktif
7.	BAHH	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	14	73,68	Aktif
8.	ED	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	14	73,68	Aktif
9.	HM	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	10	52,63	Kurang Aktif
10.	MFAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	17	89,47	Sangat Aktif
11.	MRA	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	15	78,94	Aktif
12.	ND	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	9	47,36	Kurang Aktif

13.	NPN	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	13	68,42	Cukup Aktif
14.	PAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	14	73,68	Aktif	
15.	RPCH	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	10	52,63	Kurang Aktif
16.	RA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	16	84,21	Sangat Aktif
17.	SBMH	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	12	63,15	Cukup Aktif
18.	SR	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	9	47,36	Kurang Aktif
19.	ZAH	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	11	57,89	Kurang Aktif
Jumlah Total Nilai																				1.315,72			
Persentase Rata-Rata Kelas																				69,24		Cukup	

Mengetahui  
Guru Kelas III

Peneliti

Nesmedia Hensyah Rambe S.Pd  
NIP. 19721019200002006

Tiannum Sihombing  
Nim.2020500155

Lampiran 17

Tabel Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I

NO	Nama Siswa	Aspek yang diamati																			Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19			
1.	AFPS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	17	89,47	Sangat Aktif
2.	AHS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	17	89,47	Sangat Aktif
3.	AFH	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	13	68,42	Cukup Aktif
4.	AFA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	14	73,68	Aktif
5.	AZ	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	15	78,94	Aktif
6.	AR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	15	78,94	Aktif
7.	BAHH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	16	84,21	Sangat Aktif
8.	ED	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	15	78,94	Aktif
9.	HM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	13	68,42	Cukup Aktif
10.	MFAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	17	89,47	Sangat Aktif
11.	MRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	17	89,47	Sangat Aktif
12.	ND	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	13	68,42	Cukup Aktif

13.	NPN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	15	78,94	Aktif
14.	PAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	14	73,68	Aktif
15.	RPCH	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	12	63,15	Cukup Aktif
16.	RA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	16	84,21	Sangat Aktif
17.	SBMH	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	14	73,68	Aktif
18.	SR	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	12	63,15	Cukup Aktif
19.	ZAH	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	12	63,15	Cukup Aktif
Jumlah Total Nilai																				1.457,81			
Persentase Rata-Rata Kelas																				76,72		Baik	

Mengetahui  
Guru Kelas III

Peneliti

Nesmedia Hensyah Rambe S.Pd  
NIP. 19721019200002006

Tiannum Sihombing  
Nim.2020500155

Lampiran 18

Tabel Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II

NO	Nama Siswa	Aspek yang diamati																			Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19			
1.	AFPS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	17	89,47	Sangat Aktif
2.	AHS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17	89,47	Sangat Aktif
3.	AFH	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	15	78,94	Aktif
4.	AFA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	16	84,21	Sangat Aktif
5.	AZ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	89,47	Sangat Aktif
6.	AR	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	15	78,94	Aktif
7.	BAHH	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	89,47	Sangat Aktif
8.	ED	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15	78,94	Aktif
9.	HM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	15	78,94	Aktif
10.	MFAH	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	14	73,68	Aktif
11.	MRA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	16	84,21	Sangat Aktif
12.	ND	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	16	84,21	Sangat Aktif

13.	NPN	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	16	84,21	Sangat Aktif
14.	PAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18	94,73	Sangat Aktif
15.	RPCH	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	14	73,68	Aktif
16.	RA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	17	89,47	Sangat Aktif
17.	SBMH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	15	78,94	Aktif
18.	SR	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	13	68,42	Sangat Aktif
19.	ZAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	14	73,68	Aktif
Jumlah Total Nilai																				1.568,08			
Persentase Rata-Rata Kelas																				82,26		Sangat Baik	

Mengetahui  
Guru Kelas III

Peneliti

Nesmedia Hensyah Rambe S.Pd  
NIP. 19721019200002006

Tiannum Sihombing  
Nim.2020500155

Lampiran 19

Tabel Analisis Data Observasi Aktivitas Guru Kelas III SDN 100820 Simpang  
Barumun Siklus I Pertemuan I

NO	INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI	YA	TIDAK
<b>I</b>	<b>PRA PEMBELAJARAN</b>		
1.	Mempersiapkan ruang, alat, dan media pembelajaran	√	
2.	Memeriksa kesiapan siswa	√	
<b>II</b>	<b>KEGIATAN MEMBUKA PEMBELAJARAN</b>		
1.	Melakukan kegiatan berdoa	√	
2.	Memotivasi siswa	√	
3.	Melakukan kegiatan absensi	√	
4.	Melakukan pemeriksaan kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk siswa	√	
5.	Menyampaikan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan rencana kegiatan	√	
<b>III</b>	<b>KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</b>		
<b>A</b>	<b>Penguasaan Materi Pelajaran</b>		
1.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran		√
2.	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai dengan karakteristik siswa.		√
3.	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√	
<b>B</b>	<b>Pendekatan /Strategi Pembelajaran</b>		
1.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan karakteristik siswa		√

2.	Melaksanakan pembelajaran secara runtun sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran PjBL	√	
3.	Membimbing, mengawasi siswa selama melakukan kegiatan proyek	√	
C	Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>		
1.	Memberikan pertanyaan mendasar mengenai materi proyek yang akan dibuat	√	
2.	Mendesain perencanaan proyek berupa pengelompokan siswa dan melakukan diskusi	√	
3.	Menyusun jadwal pelaksanaan penyelesaian proyek	√	
4.	Memonitoring siswa dan progres dari proyeknya	√	
5.	Menguji hasil dari proyek	√	
6.	Mengevaluasi pengalaman	√	
D	Pemanfaatan Sumber/Media Pembelajaran		
1.	Menggunakan media dan sumber yang efektif dan efisien	√	
2.	Menghasilkan pesan yang menarik		√
3.	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media/sumber	√	
E	Pembelajaran yang Memicu dan Memelihara Keterlibatan Siswa		
1.	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan proyek	√	
2.	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa		√
3.	Menumbuhkan keceriaan dan antusias siswa dalam proses kegiatan proyek	√	
4.	Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran		√

<b>IV</b>	<b>PENUTUP</b>		
1.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√	
2.	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa		√
3.	Melaksanakan tindakan lanjut dengan memberikan arahan atau menyampaikan kegiatan selanjutnya.	√	
4.	Melakukan kegiatan berdoa	√	
<b>JUMLAH SKOR AKHIR</b>		23	
<b>Persentase</b>		76,66%	
<b>Keterangan</b>		Baik	

Keterangan

“Ya” dengan nilai 1

“Tidak” dengan nilai 0

$$\text{Rumun Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Penggolongan persentase hasil observasi tersebut

80-100= Sangat Baik

70-79= Baik

60-69= Cukup

≤ 59= Kurang

Simpang Barumun, 15 Mei 2024

Observer

Nesmedia Hensyah Rambe S.Pd

NIP. 19721019200002006

Lampiran 20

Tabel Analisis Data Observasi Aktivitas Guru Kelas III SDN 100820 Simpang  
Barumun Siklus I Pertemuan II

NO	INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI	YA	TIDAK
<b>I</b>	<b>PRA PEMBELAJARAN</b>		
1.	Mempersiapkan ruang,alat, dan media pembelajaran	√	
2.	Memeriksa kesiapan siswa	√	
<b>II</b>	<b>KEGIATAN MEMBUKA PEMBELAJARAN</b>		
1.	Melakukan kegiatan berdoa	√	
2.	Memotivasi siswa	√	
3.	Melakukan kegiatan absensi	√	
4.	Melakukan pemeriksaan kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk siswa	√	
5.	Menyampaikan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan rencana kegiatan	√	
<b>III</b>	<b>KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</b>		
<b>A</b>	<b>Penguasaan Materi Pelajaran</b>		
1.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	√	
2.	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai dengan karakteristik siswa.	√	
3.	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√	
<b>B</b>	<b>Pendekatan /Strategi Pembelajaran</b>		
1.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan karakteristik siswa	√	

2.	Melaksanakan pembelajaran secara runtun sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran PjBL	√	
3.	Membimbing, mengawasi siswa selama melakukan kegiatan proyek	√	
C	Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>		
1.	Memberikan pertanyaan mendasar mengenai materi proyek yang akan dibuat	√	
2.	Mendesain perencanaan proyek berupa pengelompokan siswa dan melakukan diskusi	√	
3.	Menyusun jadwal pelaksanaan penyelesaian proyek	√	
4.	Memonitoring siswa dan progres dari proyeknya	√	
5.	Menguji hasil dari proyek	√	
6.	Mengevaluasi pengalaman	√	
D	Pemanfaatan Sumber/Media Pembelajaran		
1.	Menggunakan media dan sumber yang efektif dan efisien	√	
2.	Menghasilkan pesan yang menarik	√	
3.	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media/sumber	√	
E	Pembelajaran yang Memicu dan Memelihara Keterlibatan Siswa		
1.	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan proyek	√	
2.	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa		√
3.	Menumbuhkan keceriaan dan antusias siswa dalam proses kegiatan proyek	√	
4.	Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran		√

<b>IV</b>	<b>PENUTUP</b>		
1.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√	
2.	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa		√
3.	Melaksanakan tindakan lanjut dengan memberikan arahan atau menyampaikan kegiatan selanjutnya.	√	
4.	Melakukan kegiatan berdoa	√	
<b>JUMLAH SKOR AKHIR</b>		27	
<b>Persentase</b>		90%	
<b>Keterangan</b>		Sangat Baik	

Keterangan

“Ya” dengan nilai 1

“Tidak” dengan nilai 0

$$\text{Rumun Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Penggolongan persentase hasil observasi tersebut

80-100= Sangat Baik

70-89= Baik

60-69= Cukup

≤ 59= Kurang

Simpang Barumun, 22 Mei 2024

Observer

Nesmedia Henisyah Rambe S.Pd

NIP. 19721019200002006

Lampiran 21

Tabel Analisis Data Observasi Aktivitas Guru Kelas III SDN 100820 Simpang  
Barumun Siklus II Pertemuan I

NO	INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI	YA	TIDAK
<b>I</b>	<b>PRA PEMBELAJARAN</b>		
1.	Mempersiapkan ruang, alat, dan media pembelajaran	√	
2.	Memeriksa kesiapan siswa	√	
<b>II</b>	<b>KEGIATAN MEMBUKA PEMBELAJARAN</b>		
1.	Melakukan kegiatan berdoa	√	
2.	Memotivasi siswa	√	
3.	Melakukan kegiatan absensi	√	
4.	Melakukan pemeriksaan kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk siswa	√	
5.	Menyampaikan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan rencana kegiatan	√	
<b>III</b>	<b>KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</b>		
<b>A</b>	<b>Penguasaan Materi Pelajaran</b>	√	
1.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	√	
2.	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai dengan karakteristik siswa.	√	
3.	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√	
<b>B</b>	<b>Pendekatan /Strategi Pembelajaran</b>		
1.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan karakteristik siswa	√	

2.	Melaksanakan pembelajaran secara runtun sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran PjBL	√	
3.	Membimbing, mengawasi siswa selama melakukan kegiatan proyek	√	
C	Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>		
1.	Memberikan pertanyaan mendasar mengenai materi proyek yang akan dibuat	√	
2.	Mendesain perencanaan proyek berupa pengelompokan siswa dan melakukan diskusi	√	
3.	Menyusun jadwal pelaksanaan penyelesaian proyek	√	
4.	Memonitoring siswa dan progres dari proyeknya	√	
5.	Menguji hasil dari proyek	√	
6.	Mengevaluasi pengalaman	√	
D	Pemanfaatan Sumber/Media Pembelajaran		
1.	Menggunakan media dan sumber yang efektif dan efisien	√	
2.	Menghasilkan pesan yang menarik	√	
3.	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media/sumber	√	
E	Pembelajaran yang Memicu dan Memelihara Keterlibatan Siswa		
1.	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan proyek	√	
2.	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	√	
3.	Menumbuhkan keceriaan dan antusias siswa dalam proses kegiatan proyek	√	
4.	Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran	√	

<b>IV</b>	<b>PENUTUP</b>		
1.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√	
2.	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa		√
3.	Melaksanakan tindakan lanjut dengan memberikan arahan atau menyampaikan kegiatan selanjutnya.	√	
4.	Melakukan kegiatan berdoa	√	
<b>JUMLAH SKOR AKHIR</b>		29	
<b>Persentase</b>		96,99%	
<b>Keterangan</b>		Sangat Baik	

Keterangan

“Ya” dengan nilai 1

“Tidak” dengan nilai 0

$$\text{Rumun Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Penggolongan persentase hasil observasi tersebut

80-100= Sangat Baik

70-79= Baik

60-69= Cukup

≤ 59= Kurang

Simpang Barumon, 30 Mei 2024

Observer

Nesmedia Hensyah Rambe S.Pd  
NIP. 19721019200002006

Lampiran 22

Tabel Analisis Data Observasi Aktivitas Guru Kelas III SDN 100820 Simpang  
Barumun Siklus II Pertemuan II

NO	INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI	YA	TIDAK
<b>I</b>	<b>PRA PEMBELAJARAN</b>		
1.	Mempersiapkan ruang, alat, dan media pembelajaran	√	
2.	Memeriksa kesiapan siswa	√	
<b>II</b>	<b>KEGIATAN MEMBUKA PEMBELAJARAN</b>		
1.	Melakukan kegiatan berdoa	√	
2.	Memotivasi siswa	√	
3.	Melakukan kegiatan absensi	√	
4.	Melakukan pemeriksaan kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk siswa	√	
5.	Menyampaikan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan rencana kegiatan	√	
<b>III</b>	<b>KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</b>		
<b>A</b>	<b>Penguasaan Materi Pelajaran</b>		
1.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	√	
2.	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai dengan karakteristik siswa.	√	
3.	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√	
<b>B</b>	<b>Pendekatan /Strategi Pembelajaran</b>		
1.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan karakteristik siswa	√	

2.	Melaksanakan pembelajaran secara runtun sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran PjBL	√	
3.	Membimbing, mengawasi siswa selama melakukan kegiatan proyek	√	
C	Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>		
1.	Memberikan pertanyaan mendasar mengenai materi proyek yang akan dibuat	√	
2.	Mendesain perencanaan proyek berupa pengelompokan siswa dan melakukan diskusi	√	
3.	Menyusun jadwal pelaksanaan penyelesaian proyek	√	
4.	Memonitoring siswa dan progres dari proyeknya	√	
5.	Menguji hasil dari proyek	√	
6.	Mengevaluasi pengalaman	√	
D	Pemanfaatan Sumber/Media Pembelajaran		
1.	Menggunakan media dan sumber yang efektif dan efisien	√	
2.	Menghasilkan pesan yang menarik	√	
3.	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media/sumber	√	
E	Pembelajaran yang Memicu dan Memelihara Keterlibatan Siswa		
1.	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan proyek	√	
2.	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	√	
3.	Menumbuhkan keceriaan dan antusias siswa dalam proses kegiatan proyek	√	
4.	Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran	√	

<b>IV</b>	<b>PENUTUP</b>		
1.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√	
2.	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	√	
3.	Melaksanakan tindakan lanjut dengan memberikan arahan atau menyampaikan kegiatan selanjutnya.	√	
4.	Melakukan kegiatan berdoa	√	
<b>JUMLAH SKOR AKHIR</b>		30	
<b>Persentase</b>		100%	
<b>Keterangan</b>		Sangat Baik	

Keterangan

“Ya” dengan nilai 1

“Tidak” dengan nilai 0

$$\text{Rumun Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Penggolongan persentase hasil observasi tersebut

80-100= Sangat Baik

70-79= Baik

60-69= Cukup

≤ 59= Kurang

Simpang Barumun, 07 Juni 2024

Observer

Nesmedia Hensyah Rambe S.Pd  
NIP. 19721019200002006

Lampiran 23

Lembar Dokumentasi

Dokumentasi bangunan sekolah



Siklus I Pertemuan I



Menampilkan contoh gambar dekoratif dan mengajukan pertanyaan



Mengerjakan proyek Karya dekoratif dengan teknik *ecoprinting*

## Siklus I Pertemuan II



Mengerjakan proyek Karya dekoratif dengan teknik *ecoprinting*

## Siklus II Pertemuan I



Memonitoring kemajuan proyek karya dekoratif dengan teknik *ecoprinting*

## Siklus II Pertemuan II

Pengerjaan proyek *ecoprinting* dan Hasil karya dekoratif dengan teknik *ecoprinting*



Hasil



## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **I. IDENTITAS PRIBADI**

1. Nama : Tiannum Sihombing
2. NIM : 2020500155
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat/Tanggal Lahir : Hutanoan, 16 November 2001
5. Anak Ke : 5 (Lima)
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Mahasiswa
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Jln. Lintas G. Tua – Langga Payung
10. Telp.HP : 082166267969
11. e-mail : [tiannum16@gmail.com](mailto:tiannum16@gmail.com)

### **II. IDENTITAS ORANGTUA**

1. Ayah
  - a. Nama : Toip Sihombing
  - b. Pekerjaan : Petani
  - c. Alamat : Jln. Lintas G. Tua – Langga Payung
  - d. Telp/HP : 082166882851
2. Ibu
  - a. Nama : Nurmijan
  - b. Pekerjaan : Petani
  - c. Alamat : Jln. Lintas G. Tua – Langga Payung
  - d. Telp/HP : 085261443440

### **III. RIWAYAT PENDIDIKAN**

1. SDN 100820 Simpang Barumon : 2014
2. MTsN PEMADU : 2017
3. SMAN 1 Halongonan : 2020
4. S1 UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan : 2024



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733  
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

04 September 2024

Nomor: B5660/Un.28/E.1/PP. 00.9/09/2024

Lamp : -

Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan  
Pembimbing Skripsi

Yth:

1. Ali Asrun Lubis, S.Ag, M.Pd. (Pembimbing I)
2. Asriana Harahap, M.Pd. (Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan Dosen Penasihat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Tiannum Sihombing  
NIM : 2020500155  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran SBdP dengan Teknik *Ecoprinting* di Kelas III SDN 100820 Simpang Barumun Kab. Padang Lawas Utara

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui

an. Dekan  
Bidang Akademik dan Kelembagaan



Lisa Murni Syafrida Siregar, S. Psi, M.A.  
NIP. 1980124 200604 2 001

Kelua Program Studi PGMI

Nursyidah, M.Pd  
NIR 19770726200312 2001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

nomor : 1522 /Un.28/E.1/TL.00.9/05/2024  
inspirasi : -  
jenis : Izin Riset  
Penyelesaian Skripsi.

08 Mei 2024

h. Kepala SD Negeri 100820 Simpang Barumun  
Kab. Padang Lawas Utara

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Tiannum Sihombing  
NIM : 2020500155  
Semester : VIII (Delapan)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Alamat : Hutanopan, Kab. Padang Lawas Utara

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP Materi Karya Dekoratif Dengan Teknik Coprinting di Kelas III SD Negeri 100820 Simpang Barumun Kab. Padang Lawas Utara".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan



Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A  
NIP 19801224 200604 2 001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI**  
**DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN HALONGONAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 100820 SIMPANG BARUMUN**  
Jl. Raya Gunungtua – Langga Payung



SURAT KETERANGAN PELAKSANA RISET

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Leli Sri Pilihana siregar, S.Pd, M.Si.  
NIP : 197705022006042022  
Jabatan/Golongan : Kepala Sekolah SDN 100820 Simpang Barumun  
Unit Kerja : SDN 100820 Simpang Barumun

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Tiannum Sihombing  
Nim : 2020500155  
Semester : VIII  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Telah melaksanakan riset pada SDN 100820 Simpang Barumun untuk menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP Materi Karya Dekoratif Dengan Teknik Ecoprinting di Kelas III SD Negeri 100820 Simpang Barumun Kab. Padang Lawas Utara”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Simpang Barumun, 12 Juni 2024  
Kepala Sekolah



Leli Sri Pilihana siregar, S.Pd, M.Si.  
NIP. 197705022006042022